



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING BERBANTUAN MOODLE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA DITINJAU DARI KARAKTER RASA INGIN TAHU DAN *SELF-EFFICACY*

THE EFFECTIVENESS OF MOODLE-ASSISTED ONLINE LEARNING ON STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT IN TERMS OF CURIOSITY AND *SELF-EFFICACY*

Nahrin Najib Siregar¹, Firmansyah^{2*}, Andi Fajeriani Wyrasti

^{1,2,3} Universitas Papua, Jalan Gunung Salju Amban Manokwari 98314, Indonesia

E-mail: [1.n.siregar@unipa.ac.id](mailto:n.siregar@unipa.ac.id), [2*f.firmansyah@unipa.ac.id](mailto:f.firmansyah@unipa.ac.id), a.wyrasti@unipa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran daring berbantuan moodle terhadap prestasi belajar mahasiswa ditinjau dari karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy*. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan salah satu jenis desain penelitian dari *Quasi Experimental Design*. Populasi penelitian merupakan seluruh mahasiswa jurusan pendidikan matematika dan sampel penelitian adalah mahasiswa yang memprogram mata kuliah pembelajaran matematika SD. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes tertulis, kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari analisis data kevalidan dan analisis data keefektifan meliputi uji ketuntasan prestasi belajar, uji perbedaan rata-rata prestasi belajar, uji pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy* terhadap prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran daring berbantuan moodle efektif meningkatkan prestasi belajar mahasiswa ditinjau dari karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy* dengan kriteria: (1) Proporsi ketuntasan belajar klasikal dapat dikatakan lebih dari 75 % mahasiswa memperoleh nilai 70 atau B, (2) Prestasi belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu lebih baik daripada prestasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran konvensional, (3) Terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) dan *self-efficacy* (X_2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *posttest* (Y).

Kata Kunci: Moodle, Pendidikan karakter, Rasa ingin tahu, *Self-efficacy*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of Moodle-assisted online learning on student learning achievement in terms of curiosity and self-efficacy. The research method used by researchers is quantitative research. The research design used is the Nonequivalent Control Group Design which is a type of research design from Quasi-Experimental Design. The research population is all students majoring in mathematics education and the research sample is students who are designing elementary mathematics learning courses. Data collection techniques consist of written tests, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis techniques consist of an analysis of validity data and analysis of effectiveness data including complete learning achievement tests, tests of differences in the average learning achievement, and tests of the influence of curiosity and self-efficacy characters on learning achievement. The results showed that Moodle-assisted online learning was effective in increasing student learning achievement in terms of curiosity and self-efficacy with the following criteria: (1) The proportion of classical learning completeness was seen to be more than 75% of students obtaining a score of 70 or B, (2) Learning achievement students in classes using moodle-assisted online learning integrated curiosity was seen better than student achievement with conventional learning, (3) There was an influence of the characters of curiosity (X_1) and self-efficacy (X_2) on learning achievement post-test (Y).

Keywords: Moodle, Character education, Curiosity, *Self-efficacy*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan perubahan yang signifikan khususnya pada dunia pendidikan. Selama masa Pandemi Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara *online* atau daring (dalam jaringan). Kondisi ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) dengan diberlakukannya PSBB, maka pembelajaran tatap muka ditiadakan. Oleh karena itu, pendidik dituntut agar dapat lebih kreatif dalam menggunakan teknologi guna menciptakan pembelajaran bermakna (Ayu, 2022). Pendidik perlu mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*) melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet dan *software* penunjang, seperti *WhatsApp* (WA), *Google Classroom* (GC), *Zoom*, *Google Meet* (GM), *Learning Management System* (LMS), Moodle, dan lain-lain (Aisyah & Kurniawan, 2021).

Universitas Papua (UNIPA) sebagai lembaga pendidikan juga telah menerapkan pembelajaran daring sejak tahun 2020. Pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, setiap dosen menggunakan platform pembelajaran daring yang dapat membantu dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam perkuliahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua jurusan pendidikan matematika tanggal 20 Januari 2021, pada awal pandemi masing-masing dosen melakukan perkuliahan dengan berbagai jenis platform pembelajaran daring namun semester gasal tahun ajaran 2020/2021 jurusan pendidikan matematika sudah menggunakan *E-Learning* FKIP UNIPA berbantuan moodle. Adzharuddin (2013) menyatakan *Learning Management System* (LMS) seperti moodle membantu koneksi antara dosen dan mahasiswa khususnya pada masa pandemi. Moodle memiliki berbagai fitur yang dapat membantu, memperlancar dan mempermudah pembelajaran (Hakim, 2018; Irnandi et al., 2021). Selain itu, pemanfaatan moodle juga mampu meningkatkan motivasi dalam belajar selama masa pandemi (Supriyadi & Juandi, 2022).

Pembelajaran dimasa pandemi menuntut siswa meningkatkan karakter rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Rasa ingin tahu dalam menumbuh kembangkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Yantoro, 2017). Ardiyanto (2013) berpendapat bahwa rasa ingin tahu akan membentuk siswa menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif yang kemudian memotivasi siswa untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan bosan untuk terus belajar. Hal tersebut didukung oleh Novelyya (2019) yang berpendapat bahwa pengintegrasikan karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan pencapaian dalam proses pembelajaran peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas, maka pembelajaran daring perlu mengintegrasikan karakter rasa ingin tahu sehingga mahasiswa mampu aktif menggali informasi dari sumber belajar yang berkaitan dengan materi perkuliahan.

Selama masa pandemi, mahasiswa tentu akan merasakan kecemasan, kekhawatiran dan ketakutan yang bersumber dari ketidakyakinan terhadap kemampuannya sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas sehingga berdampak terhadap prestasi belajar. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil penelitian Putri & Ariana (2021) yang mengemukakan bahwa stres akademik pada mahasiswa yang sedang melakukan pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 dipengaruhi secara signifikan oleh *self-efficacy*. Mahasiswa dengan *self-efficacy* yang positif dalam pembelajaran dapat mencapai tujuan pelajarannya dan mencapai prestasi belajar yang maksimal (Yunianti et al., 2016). Bandura (1997) mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan suatu keyakinan mengenai kemampuan diri dalam penguasaan situasi yang mempengaruhi kehidupan individu. Hesni (2020) mengungkapkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 61,8 %. Cahyani & Mastuti (2022) menambahkan kenaikan tingkat *self-efficacy* akan diikuti penurunan stres akademik yang akan berdampak pada prestasi mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian tentang efektifitas pembelajaran daring berbantuan moodle terhadap prestasi belajar mahasiswa ditinjau dari karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy* dibutuhkan sebagai evaluasi proses pembelajaran daring di jurusan pendidikan matematika FKIP UNIPA sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk perkuliahan daring yang akan dilakukan selanjutnya.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian quasi eksperimen. Sanjaya (2013) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Penelitian eksperimen digunakan oleh peneliti karena memiliki teknis pelaksanaan yang cukup simpel yaitu melihat apa yang terjadi pada kelompok setelah diberikan suatu perlakuan.

Ketika membahas tentang penelitian, tentu yang menjadi pertanyaan utama adalah apa yang akan diteliti, maka hal tersebut akan berkenaan dengan variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2008) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yang terdiri dari dua variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah karakter rasa ingin tahu (X_1), dan *self-efficacy* (X_2). Sedangkan variabel independen dalam penelitian ini adalah prestasi belajar (Y).

Desain penelitian yang digunakan merupakan *nonequivalent control group design*, yang merupakan salah satu bentuk desain penelitian dari *quasi experimental design*. Desain tersebut dipilih karena dalam penelitian pendidikan, peneliti tidak dapat mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian *Quasi Experimental Design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh percobaan/perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti. Pada desain penelitian ini kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu. Sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle (Mulyatiningsih, 2012).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan pendidikan matematika. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini merupakan mahasiswa jurusan pendidikan matematika yang memprogram mata kuliah pembelajaran matematika SD berjumlah 35 mahasiswa. Mahasiswa secara acak dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol terdiri dari 17 Mahasiswa dan kelas eksperimen 18 mahasiswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah matematika. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika SD. Tes tertulis yang dilakukan berupa pengerjaan soal tes yang berlangsung selama 60 menit. Tes tertulis akan diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pertemuan ke delapan.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan peneliti untuk memperoleh data karakter rasa ingin tahu mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu. Observasi dilakukan selama 6 kali pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kuisisioner dalam penelitian ini dilakukan peneliti untuk memperoleh data *self-efficacy* mahasiswa yang telah mendapatkan *treatment* berupa pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu. Untuk melengkapi data sekaligus menambah keakuratan data yang diperoleh selama penelitian maka digunakan dokumentasi. Dokumentasi yang dikumpulkan dapat berupa tulisan, gambar

maupun audio. Pada penelitian ini, dokumen-dokumen yang dikumpulkan oleh peneliti dari siswa diantaranya gambar jawaban pengerjaan soal tes, kuisioner dan observasi

Analisis data yang digunakan terbagi menjadi analisis data kevalidan dan analisis data keefektifan. Instrumen penelitian akan divalidasi yang telah disusun akan melalui proses pengujian internal yakni pendapat ahli (*expert review*). Pengujian dapat dilakukan dengan lebih dari satu kali sampai ditemukan instrumen penelitian yang valid. Pengujian pendapat ahli (*expert review*) dilakukan dengan meminta pendapat para ahli dan praktisi yang berjumlah 3 orang. Tingkat kevalidan instrumen penelitian yang dikembangkan diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$Rataan\ skor = \frac{Rataan\ Jumlah\ Validator\ tiap\ Aspek}{Banyak\ Aspek\ Penilaian} \tag{1}$$

Sedangkan analisis data keefektifan meliputi uji ketuntasan prestasi belajar menggunakan uji proporsi satu pihak, uji perbedaan rata-rata prestasi belajar menggunakan *independent sample t-test*, uji pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy* terhadap prestasi belajar

HASIL

Penelitian efektivitas pembelajaran daring berbantuan moodle terhadap prestasi belajar mahasiswa ditinjau dari karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy* diawali dengan penyusunan instrumen penelitian yaitu lembar observasi karakter rasa ingin tahu dan angket *self-efficacy*. Lembar observasi karakter rasa ingin tahu dan angket *self-efficacy* yang sudah disusun kemudian divalidasi oleh 3 orang validator. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 2 ahli matematika, dan 1 ahli bahasa yang memiliki kualifikasi pendidikan S3.

Berdasarkan proses validasi instrumen, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Saran Validator terhadap Instrumen Penelitian

No	Nama Validator	Saran	Langkah Perbaikan
1	Validator 1	Jumlah butir pernyataan masing-masing indikator diusahakan sama/seimbang.	Jumlah butir pernyataan masing-masing 4 butir per indikator
2	Validator 2	Redaksi butir pernyataan <i>self-efficacy</i> dibuat kalimat positif supaya mempermudah analisis data.	Butir pernyataan menggunakan kalimat positif
3	Validator 3	Pada aspek yang diamati butir nomor 3 lembar pengamatan karakter rasa ingin tahu harap diperbaiki rubriknya	Rubrik sudah disesuaikan sesuai saran validator

Setelah melalui proses revisi, instrumen kemudian diberikan penilaian kembali oleh validator. Hasil validasi kedua instrumen penelitian terdiri lembar observasi karakter rasa ingin tahu dan angket *self-efficacy* disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi terhadap lembar observasi karakter rasa ingin tahu memperoleh rata-rata 3,83 dari validator. Berdasarkan skor tersebut maka lembar observasi karakter rasa ingin tahu berada pada kategori sangat baik. Sedangkan angket *self-efficacy* memperoleh rata-rata 3,87 dari validator. Rata-rata skor validasi angket *self-efficacy* berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa kedua instrumen penelitian yang akan digunakan valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Instrumen Penelitian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata	Keterangan
1	Lembar Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu	3.75	4	3.75	3.83	Sangat Baik
2	Angket <i>self-efficacy</i>	3.8	3.8	4	3.87	Sangat Baik

Analisis data keefektifan

Uji prasyarat pertama yaitu uji normalitas, dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov – Smirnov Normality Test* berbantuan *SPSS 23.0* bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Hipotesis yang telah diuji sebagai berikut.

H_0 : Data nilai prestasi belajar mahasiswa berdistribusi normal

H_1 : Data nilai prestasi belajar mahasiswa tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Nilai	.165	18	.200

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, uji normalitas pada nilai tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi 0,200 dimana $0,200 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Artinya data nilai Prestasi Belajar Mahasiswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji prasyarat kedua yaitu uji homogenitas. Homogenitas data prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dengan Pembelajaran Daring berbantuan Moodle dapat dilihat dari nilai kurtosis. Nilai kurtosis yang menunjukkan nilai negatif atau dekat dengan nol dapat disimpulkan bahwa data *posttest* mahasiswa cenderung homogen. Homogenitas data prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Setelah uji prasyarat kelas eksperimen terpenuhi, maka analisis data dilanjutkan dengan uji ketuntasan klasikal kelas eksperimen. Ketuntasan klasikal pada penelitian ini sebesar 75%. Hipotesis untuk uji ketuntasan klasikal sebagai berikut.

H_0 : $\pi \geq 74,5$ % (Presentase mahasiswa yang mencapai nilai 70 atau B sama dengan 75%)

H_1 : $\pi < 74,5$ % (Presentase mahasiswa yang mencapai nilai 70 atau B kurang dari 75%)

Dengan kriteria pengujian tolak H_0 jika $z_{hitung} \leq -z_{(0,5-\alpha)}$, dimana $z_{(0,5-\alpha)}$ diperoleh dari tabel distribusi normal baku dengan peluang $(0,5-\alpha)$. Analisis uji ketuntasan klasikal pada penelitian ini menggunakan uji proporsi satu pihak. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $z_{hitung} = 1,4$. Dari tabel normal bentuk baku dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $z_{tabel} = z_{(0,5-\alpha)} = z_{(0,45)} = 1,64$. Dikarenakan jika $z_{hitung} > -z_{tabel}$ atau $1,4 > -1,64$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa Presentase mahasiswa yang mencapai nilai 70 atau B sama dengan 75%.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

		Descriptives		
		Statistic	Std. Error	
Nilai	Mean	82.27	1.857	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	78.35	
		Upper Bound	86.19	
	5% Trimmed Mean		82.50	
	Median		83.00	
	Variance		62.089	
	Std. Deviation		7.880	
	Minimum		67	
	Maximum		93	
	Range		26	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.725	.536
	Kurtosis		-.445	1.038

Kriteria kedua keefektifan pembelajaran daring berbantuan moodle dapat dilihat dari uji perbedaaan rata-rata prestasi belajar mahasiswa. Uji perbedaaan rata-rata prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diawali dengan uji asumsi persyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas yang kemudian dilanjutkan dengan uji perbedaaan rata-rata menggunakan uji regresi ganda.

Uji normalitas

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov–Smirnov Normality Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji sebagai berikut.
 H_0 : Data nilai prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

H_1 : Data nilai prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak berdistribusi normal

Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Nilai	.127	35	.168

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh pada tabel 5, uji normalitas data nilai prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikasi 0,168 dimana $0,168 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Hal tersebut berarti data nilai prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

Uji homogenitas

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene’s Test For Equality of Variances* yang bertujuan untuk mengetahui kedua kelompok yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen, Hipotesis yang diuji sebagai berikut.

H_0 : Varians Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Homogen

H_1 : Varians Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen tidak Homogen

Hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar Mahasiswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	.145	.705
	Equal variances not assumed		

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 6, uji homogenitas data prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan *Levene's Test For Equality of Variances* diperoleh nilai signifikansi 0,705 dimana $0.705 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Artinya varians kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen.

Uji perbedaan rata-rata

Uji perbedaan rata-rata antara prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan *Independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Prestasi belajar mahasiswa kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu tidak lebih baik atau sama dengan prestasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran konvensional)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Prestasi belajar mahasiswa kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu lebih baik daripada prestasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran konvensional)

Hasil analisis uji perbedaan rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diamati pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji perbedaan rata-rata prestasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

		Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	-3.387	33	.002	-9.008	2.659	-14.418	-3.597
	Equal variances not assumed	-3.388	32.902	.002	-9.008	2.659	-14.418	-3.597

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 7, uji perbedaan prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,002 dimana $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya prestasi belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu lebih baik daripada prestasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran konvensional.

Uji pengaruh pada penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana dan uji regresi ganda. Uji regresi sederhana untuk mengetahui adanya pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) terhadap prestasi belajar *posttest* (Y) dan pengaruh *self-efficacy* (X_2) terhadap prestasi belajar

posttest (Y). Uji regresi ganda dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) dan *self-efficacy* (X_2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *posttest* (Y). Sebelum dilakukan uji pengaruh terlebih dahulu dilakukan uji asumsi prasyarat berupa uji normalitas variabel dependen. Pada sub bab sebelumnya sudah dilakukan uji normalitas pada prestasi belajar *posttest* kelas eksperimen. Hasil menunjukkan variabel dependen prestasi belajar *posttest* (Y) kelas eksperimen telah memenuhi uji asumsi prasyarat sehingga analisis dilanjutkan ke uji pengaruh.

Uji pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar

Uji pengaruh pertama bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen. Variabel pada uji pengaruh yang pertama ada dua yaitu variabel independen karakter rasa ingin tahu (X_1) dan variabel dependen prestasi belajar (Y). Uji pengaruh yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*. Hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

$H_0 : \beta = 0$ (tidak ada pengaruh linier variabel X_1 terhadap variabel Y)

$H_1 : \beta \neq 0$ (ada pengaruh linier variabel X_1 terhadap variabel Y)

Taraf kesalahan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ artinya tidak terdapat pengaruh linier variabel karakter rasa ingin tahu terhadap variabel prestasi belajar. Hasil uji pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Tabel Anova^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	789.343	1	789.343	47.448	.000 ^b
	Residual	266.177	16	16.636		
	Total	1055.520	17			

a. Dependent Variable: Nilai

b. Predictors: (Constant), KRIT

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 8, uji pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar dengan menggunakan uji regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi = 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) terhadap prestasi belajar (Y).

Besarnya pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 9. Berdasarkan Tabel 9 diperoleh R square = 0, 748 = 74,8%, hal ini berarti prestasi belajar dipengaruhi oleh karakter rasa ingin tahu sebesar 74,8 % dan 25,2 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 9. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.865 ^a	.748	.732	4.079

a. Predictors: (Constant), KRIT

Selanjutnya untuk mengetahui persamaannya regresinya dapat dilihat pada Tabel 10. Berdasarkan Tabel 10 diperoleh nilai a = 11.291 dan b = 21,483 sehingga persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 11.291 + 21,483x_1$. Persamaan regresi dijadikan sebagai dasar prediksi prestasi belajar (Y) jika diketahui karakter rasa ingin tahu (X_1).

Tabel 10. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.980	10.249		1.169	.260
	KRIT	21.483	3.119	.865	6.888	.000

a. Dependent Variable: Nilai

Uji pengaruh *self-efficacy* terhadap prestasi belajar

Uji pengaruh yang kedua bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *self-efficacy* terhadap prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen. Variabel pada uji pengaruh yang pertama ada dua yaitu variabel independen *self-efficacy* (X_2) dan variabel dependen prestasi belajar (Y). Uji pengaruh yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*. Hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$ (tidak ada pengaruh linier variabel X_2 terhadap variabel Y)

$H_1 : \beta \neq 0$ (ada pengaruh linier variabel X_2 terhadap variabel Y)

Taraf kesalahan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ artinya tidak terdapat pengaruh linier variabel *self-efficacy* terhadap variabel prestasi belajar. Hasil uji *self-efficacy* terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 11. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 11, uji pengaruh *self-efficacy* terhadap prestasi belajar dengan menggunakan uji regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi = 0,034 di mana $0,034 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh *self-efficacy* (X_2) terhadap prestasi belajar (Y).

Tabel 11. Tabel Anova^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	686.677	1	686.677	29.787	.000 ^b
	Residual	368.843	16	23.053		
	Total	1055.520	17			

a. Dependent Variable: Nilai

b. Predictors: (Constant), Self_Efficacy

Besarnya pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 12. Berdasarkan Tabel 12 diperoleh $R^2 = 0,651 = 65,1\%$, hal ini berarti prestasi belajar dipengaruhi oleh *Self-efficacy* sebesar 65,1 % dan 34,9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 12. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.807 ^a	.651	.629	4.801

a. Predictors: (Constant), Self_Efficacy

Selanjutnya untuk mengetahui persamaan regresinya dapat dilihat pada Tabel 13. Berdasarkan Tabel 13 diperoleh nilai $a = 14,675$ dan $b = 20,720$ sehingga persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 14,675 + 20,720 x_2$. Persamaan regresi dijadikan sebagai dasar prediksi prestasi belajar (Y) jika diketahui *Self-efficacy* (X_2).

Tabel 13 Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.675	12.436		1.180	.255
	Self_Efficacy	20.720	3.796	.807	5.458	.000

a. Dependent Variable: Nilai

Uji pengaruh karakter rasa ingin tahu dan self-efficacy terhadap prestasi belajar

Uji pengaruh yang ketiga bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar pada kelas eksperimen.. Variabel pada penelitian ini ada tiga yaitu variabel independen karakter rasa ingin tahu (X_1), *Self-efficacy* (X_1) dan variabel dependen prestasi belajar *posttest* (Y). Uji pengaruh yang digunakan adalah analisis regresi ganda dengan dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*. Hipotesis yang dirumuskan sebagai berikut.

$H_0 : \beta = 0$ (tidak ada pengaruh linier variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y)

$H_1 : \beta \neq 0$ (ada pengaruh linier variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y)

Taraf kesalahan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ artinya tidak terdapat pengaruh linier variabel karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* terhadap variabel prestasi belajar. Hasil uji pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. Tabel Anova^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	796.344	2	398.172	23.044	.000 ^b
	Residual	259.176	15	17.278		
	Total	1055.520	17			

a. Dependent Variable: Nilai

b. Predictors: (Constant), Self_Efficacy, KRIT

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 14, uji pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* terhadap prestasi belajar dengan menggunakan uji regresi ganda diperoleh nilai signifikansi = 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) dan *Self-efficacy* (X_2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *posttest* (Y). Besarnya pengaruh karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* secara bersama-sama terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.869 ^a	.754	.722	4.157

Berdasarkan Tabel 15 diperoleh R square = 0,754 = 75,4%, hal ini berarti prestasi belajar dipengaruhi secara bersama-sama oleh karakter rasa ingin tahu dan *Self-efficacy* sebesar 75,4% dan 24,6% dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya untuk mengetahui persamaan regresinya dapat dilihat pada Tabel 16. Berdasarkan Tabel 16 diperoleh nilai a = 13,662, b = 28,356, dan c = -7,408 sehingga persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 13,662 + 28,356 x_1 - 7,408 x_2$. Persamaan regresi dijadikan sebagai dasar prediksi prestasi belajar (Y) jika diketahui karakter rasa ingin tahu (X_1) dan *Self-efficacy* (X_2).

Tabel 16. Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.662	10.774		1.268	.224
	KRIT	28.356	11.255	1.141	2.519	.024
	Self_Efficacy	-7.408	11.638	-.288	-.637	.534

a. Dependent Variable: Nilai

PEMBAHASAN

Lembar observasi karakter rasa ingin tahu memperoleh rata-rata 3,83 dari validator. Rata-rata skor validasi lembar observasi karakter rasa ingin tahu berada pada kategori sangat baik. Sedangkan angket *self-efficacy* memperoleh rata-rata 3,87 dari validator. Rata-rata skor validasi angket *self-efficacy* berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut disimpulkan bahwa kedua instrumen penelitian yang akan digunakan valid.

Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran Daring berbantuan Moodle efektif meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa ditinjau dari Karakter Rasa Ingin Tahu Dan *Self-efficacy* dengan kriteria: (1) Proporsi ketuntasan belajar klasikal dapat dikatakan lebih dari 75 % mahasiswa memperoleh nilai 70 atau B, (2) Prestasi belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran daring berbantuan moodle terintegrasi karakter rasa ingin tahu lebih baik daripada prestasi belajar mahasiswa dengan pembelajaran konvensional, (3) Terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) dan *Self-efficacy* (X_2) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar *posttest* (Y). Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Cavus & Alhih (2014), Goyal & Tambe (2015), dan Umek et al., (2015) yang menuturkan bahwa *Learning Management System* seperti moodle memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Firmansyah et al. (2020) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang terintegrasi karakter rasa ingin tahu memberikan dampak positif bagi prestasi belajar mahasiswa. Hal yang sama juga di sampaikan oleh Hesni (2020) dan Cahyani & Mastuti (2022) yang mengungkapkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga penggunaan moodle ini sangat direkomendasikan bagi pembelajaran daring maupun blended di semua tingkatan pendidikan formal khususnya perguruan tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbantuan moodle efektif untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa ditinjau dari karakter rasa ingin tahu dan *self-efficacy*. Temuan dan implikasi dari penelitian ini adalah adanya kerjasama dan komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa dalam menjalankan pembelajaran berbantuan moodle. Saran dari peneliti, sebelum melakukan penelitian serupa yaitu perlu pelatihan bagi mahasiswa sebelum dilakukannya pembelajaran sehingga dapat memaksimalkan karakter rasa ingin tahu, *self-efficacy*, dan prestasi belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Papua dan Ketua LPPM Universitas Papua atas bantuan dana penelitian dosen Asisten Ahli sehingga penelitian hingga luaran penelitian dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzharuddin, N. A., & Ling, L. H. (2013). Learning management system (LMS) among university students: Does it work? *International Journal of E-Education, e-Business, e-Management and e-Learning*, 3(3), 248–252. <https://doi.org/10.7763/ijeeee.2013.v3.233>
- Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. (2021). Penggunaan media pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48–56. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.195>
- Ardiyanto, D. S. (2013). Pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbantuan hands on problem solving untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa. *Prosiding Universitas Yogyakarta*, 978–979.
- Ayu, N. M. (2022). Media pembelajaran untuk pembelajaran online di masa pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Ibn Khaldun*, 11(1), 1–5.
- Bandura, A. (1997). *Self efficacy : The exercise of control*. W. H. Freeman and Company.
- Cahyani, D. I., & Mastuti, E. (2022). Pengaruh self-efficacy terhadap stres akademik mahasiswa perantau pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 2(1), 789–798.
- Cavus, N., & Alhih, M. S. (2014). Learning management systems use in science education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 517–520. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.429>
- Firmansyah, F., Purwati, P., Siregar, N. N., & Irnandi, I. (2020). Integrasi pendidikan karakter rasa ingin tahu pada pengembangan bahan ajar matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 143–155. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2211>
- Goyal, E., & Tambe, S. (2015). Effectiveness of moodle-enabled blended learning in private Indian business school teaching niche. *The Online Journal of New Horizons in Education*, 5(2), 14–22.
- Hakim, A. R. (2018). Pengembangan e-learning berbasis moodle sebagai media pengelolaan pembelajaran. *Kodifikasi*, 12(2), 167–183.
- Irnandi, I., Wyrasti, A. F., & Firmansyah. (2021). Identifikasi kemampuan mahasiswa dalam penggunaan learning management system (lms) berbasis moodle di universitas Papua. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 6(1), 32–40.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), 300 (2020).
- Novelyya, S. (2019). Pengaruh karakter rasa ingin tahu siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran ipa fisika di smp negeri 08 Muaro Jambi. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2), 174–181. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.291>
- Putri, G., & Ariana, A. D. (2021). Pengaruh self-efficacy terhadap stres akademik mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 1(1), 104–111. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24573>
- Rahman, H. (2020). Pengaruh self efficacy terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD kristen Kondo Sapata, Makassar, Indonesia. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 1(1), 13–26.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian pendidikan: Jenis, metode, dan prosedur*. Kencana.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Supriyadi, E., & Juandi, D. (2022). Persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika secara daring dengan menggunakan LMS moodle selama pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 485–493. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10016>

- Umek, L., Keržič, D., Tomažević, N., & Aristovnik, A. (2015). Moodle e-learning system and students' performance in higher education: The case of public administration programmes. *Proceedings of the International Conference on E-Learning 2015, E-LEARNING 2015 - Part of the Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2015*, 97–104.
- Yantoro, Y. (2017). Meningkatkan rasa ingin tahu dengan menggunakan metode pemecahan masalah di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 90–105. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6820>
- Yunianti, E., Jaeng, & Mustamin. (2016). Pengaruh model pembelajaran dan self-efficacy terhadap hasil belajar matematika siswa SMA Negeri 1 Parigi. *E-Jurnal Mitra Sains*, 4(1), 8–19.