

PENGARUH *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH METODOLOGI PENELITIAN JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI FE UNP

Afifah Arlena, Z Mawardi Effendi, Rani Sofya

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

Email:afifaharlena2@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to find out and analyze the influence of blended learning to the student's motivation. The method of this research is Ex-posfacto. The population of this research is 50 students who take the Methodology Research Subject in the semester July-December 2017 with the blended learning assembling. The sampel is taken by using sampel total technical. The data of Blended Learning and student's motivation use the primary data by using the questionnaire. The instrument is tested by using validity and reliability test. The data is analyzed by using description and inductive (inferensial) analyze which is the normality test, homogenitas test and the hypothesis test is analyzed by using the linear regression, determined coefficient and T experiment with the $\alpha = 0,05$.*

The result of this research has showed that there has been a significant influence of blended learning to the student's motivation. It has showed by the significant of $0,000 < 0,05$. It has indicated that blended learning has contributed to the student's motivation 37,9% in the methodology Research Subject and for the rest 62,1% might be effected by others factors.

The students should be suggested more active in the blended learning lesson to increase their motivation for the better result.

Keyword: *blended learning and student's motivation, Methodology Research*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat biasa juga dikenal dengan *information and communication technology (ICT)* menuntut sumber daya manusia cepat tanggap terhadap persaingan di era globalisasi khususnya dalam bidang pendidikan. Untuk menyelaraskan perkembangan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dengan cara melakukan inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Wujud nyata dari inovasi di bidang pendidikan yaitu munculnya *E-Learning* yang mengintegrasikan teknologi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *E-learning* merupakan salah satu pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan peserta didik tanpa batas ruang dan waktu. Menurut Naidu (Syarif, 2012) *e-learning* merupakan aktifitas yang dilakukan individu kelompok yang dikerjakan online maupun offline lewat jejaringan/personal komputer serta perangkat elektronik lainnya. Pembelajaran yang bersifat fleksibel sehingga dapat mengakses kapan saja dan dimana saja.

Di luar negeri, khususnya di negara maju *e-learning* merupakan alternatif pendidikan yang cukup digemari seperti negara Jepang *National Institutes of Technology* melakukan penguatan penerapan *e-learning* dan pembelajaran aktif dengan tujuan agar pendidikan lebih fleksibel, berpusat pada peserta didik, inisiatif dan kemandirian (Ogawa and Shimizu, 2016). Penerapan ini juga dirasakan dalam dunia pendidikan di Thailand yaitu *University Bangkok* untuk keefektifan penggunaan *e-learning* pada pendidikan dengan memanfaatkan SNS (Situs Jejaringan Sosial) seperti *facebook*, *twitter*, dan *GARIS*. Dimana aplikasi *GARIS Chatting* merupakan SNS kedua terbesar yang dimanfaatkan oleh masyarakat Thailand. Van De Bograt dan Wichadee meneliti bahwa *GARIS Chatting* merupakan aplikasi yang digunakan dalam pendidikan yang dapat digunakan untuk mengirim pekerjaan rumah, berkomunikasi dengan teman sekelas, *men-download* bahan ajar (Prof et al., 2016).

Selain itu kerajaan Bahrain di Arab dengan menggunakan E-MM (*Maturity Model*) untuk meningkatkan proses belajar dan hasil belajar di perguruan tinggi negeri maupun swasta telah menunjukkan rata-rata peningkatan prestasi dan kinerja (Al-ammery, Mohammed and Omran, 2016). Untuk meningkatkan penggunaan *e-learning* dalam proses belajar mengajar di Kenya sekolah menengah umum diberikan dana dan pelatihan kepada guru dalam rangka menerapkan dan melihat kesiapan penggunaan *e-learning* (Ouma, Awuor and Kyambo, 2013).

Melihat pendidikan di Indonesia, *e-learning* juga dibutuhkan sebagai pendukung dalam pembelajaran. Salah satunya di perguruan tinggi yang sangat membutuhkan *e-learning* dengan alasan upaya untuk meningkatkan kemudahan dalam proses belajar seperti meningkatkan penguasaan mahasiswa terhadap materi, meningkatkan interaksi mahasiswa dengan dosen. Universitas Negeri Padang salah satu perguruan tinggi telah menerapkan *e-learning* dalam pembelajaran yang dimulai pada tahun 2013.

E-Learning Universitas Negeri Padang dapat diakses dengan *website e-learning.unp.ac.id*. Melalui wawancara dengan mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi pada bulan September 2017 yang telah memanfaatkan *e-learning*, yang dapat diakses mahasiswa seperti mengakses silabus dan materi pembelajaran, untuk mengirimkan tugas dari dosen, juga bisa melakukan diskusi dengan teman dalam satu sesi mata kuliah untuk membahas suatu topik, melaksanakan kuis dengan penggunaan waktu yang dibatasi. *E-Learning* juga dimanfaatkan dosen pembimbing akademik untuk berkomunikasi dengan mahasiswa.

E-learning juga dimanfaatkan dalam mata kuliah Metodologi Penelitian. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib jurusan pendidikan ekonomi untuk konsentrasi akuntansi, ekonomi koperasi, administrasi perkantoran dan tata niaga. Mata kuliah Metodologi Penelitian memiliki waktu 3 SKS atau 150 menit pelajaran. Untuk mengoptimalkan hasil belajar pada mata kuliah Metodologi Penelitian diperlukan peran motivasi. Sebab individu tidak akan melakukan aktivitas belajar tanpa adanya motivasi belajar. Motivasi sebagai penggerak mahasiswa dalam melakukan aktivitas belajar. Jika motivasi yang dimiliki mahasiswa tinggi, maka proses pembelajaran akan diikuti dengan rasa ingin tahu yang tinggi, memperhatikan dalam proses belajar, membaca dan mencari sumber belajar, mengerjakan tugas dengan tepat waktu. Pendapat (Djamarah, 2008:152) tidak ada seorang pun yang belajar tanpa adanya motivasi. Tidak memiliki motivasi maka tidak adanya kegiatan belajar. Oleh karena itu diperlukan motivasi dalam kegiatan belajar sebagai penggerak untuk melaksanakan kegiatan agar mencapai tujuan.

Menurut (Uno, 2012:3) "Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Pendapat (Djamarah, 2008) motivasi adalah suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan. Dari pendapat ahli motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan atau penggerak untuk melakukan sesuatu yang timbul dari dalam diri untuk mencapai suatu tujuan. (Slameto, 2010:92) mengungkapkan bahwa motivasi sangat berperan pada kemajuan perkembangan mahasiswa melalui proses belajar. Apabila motivasi mengenai sasaran akan meningkatkan kegiatan belajar. Tujuan yang dicapai jelas maka belajar akan lebih tekun, lebih giat dan bersemangat.

Dari hasil observasi langsung yang peneliti lakukan untuk mengamati kegiatan perkuliahan Metodologi Penelitian pada tanggal 16 November 2017 pada sesi 201710530091.

Tabel. 1 Hasil pengamatan yang dilakukan

No	Pernyataan	Persentase
1	Mahasiswa memperhatikan dosen menjelaskan materi dan teman ketika presentasi dalam kegiatan belajar	44%
2	Mahasiswa menggunakan buku metodologi penelitian yang telah dianjurkan oleh dosen untuk mengikuti pembelajaran dengan baik	28%
3	Mahasiswa aktif dalam diskusi dalam kegiatan pembelajaran	22%
4	Mahasiswa menggunakan sumber yang relevan untuk memahami materi saat perkuliahan / kegiatan belajar	44%

Sumber: Hasil Observasi tanggal 16 November 2017

Tabel satu menunjukkan motivasi yang ada pada mahasiswa mata kuliah metodologi penelitian. Melalui pengamatan langsung yang dilakukan pada tanggal 16 November 2017 kegiatan perkuliahan dilakukan dengan diskusi. Dimana mahasiswa yang telah mendapatkan giliran materi untuk tampil, mempresentasikan materi yang telah disiapkan. Dibutuhkan perhatian para mahasiswa untuk memperhatikan penjelasan materi dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan ini. Namun pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa yang

memperhatikan teman dalam menjelaskan materi sebesar 44%. Dalam kegiatan perkuliahan dosen mewajibkan mahasiswa menggunakan buku Metodologi Penelitian dengan pengarang Donald Ary serta buku-buku lainnya yang berkaitan dengan Metodologi Penelitian serta dibawa setiap perkuliahan. Kenyataannya yang membawa buku saat perkuliahan berlangsung dengan alasan tinggal dan tidak memiliki buku sebesar 28%. Mahasiswa sedikit yang menggunakan sumber belajar yang relevan lainnya, salah satunya internet. Sehingga siswa hanya mengandalkan materi yang diperoleh dari teman yang presentasi. Sehingga siswa yang aktif dalam kegiatan perkuliahan sebesar 22%.

Motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya upaya dosen dalam membelajarkan mahasiswanya. Hal ini melihat bagaimana dosen mentranfer ilmu kepada mahasiswa. Selain itu indikator motivasi dapat diklasifikasikan, (Uno, 2012:23) 1 adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2 adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3 adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4 adanya penghargaan dalam belajar, 5 adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6 adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga mahasiswa dapat belajar dengan baik.

Menurut (Uno, 2012:10) salah satu indikator motivasi adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi serta sarana yang telah di sediakan kampus dalam kegiatan belajar. Maka upaya yang dilakukan oleh dosen mata kuliah Metodologi Penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penerapan *blended learning*. *Blended learning* Menurut kamus Macmillan merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan sumber belajar yang berbeda, terutama menggabungkan pertemuan di kelas dengan pembelajaran secara online. Listyowati (2013:66) mengungkapkan bahwa metode *Blended Learning* ini selaras dengan pembelajaran yang bervariasi, menekankan mahasiswa untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber guna untuk menambah wawasannya agar mahasiswa dapat membangun pengetahuan dalam diri mereka secara alami, kemudian dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Moebs dan Weilbelzahl (Husamah, 2013) *blended learning* pencampuran antara online dan pertemuan tatap muka dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. *Blended learning* mengkombinasikan ciri terbaik pembelajaran di kelas dan ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh mahasiswa (Husamah, 2013). Jadi dapat disimpulkan *Blended learning* menggabungkan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan pembelajaran berbasis online dengan penggunaan *e-learning*.

Universitas Negeri Padang telah menyediakan sarana untuk menunjang penerapan *blended learning* melalui proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas konvensional, ruangan kelas telah dilengkapi dengan proyektor dan fasilitas internet yang dapat diakses selama berada di kawasan Universitas Negeri Padang. Serta *e-learning* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu menerapkan *blended learning* pada perkuliahan, dengan harapan motivasi belajar mahasiswa mata kuliah metodologi penelitian akan meningkat.

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar :Pengaruh *blended learning* terhadap motivasi belajar mahasiswa mata kuliah Metodologi Penelitian jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP.

Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif. Menurut (Sadirman, 2012:73) Motif diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Menurut (Uno, 2012:3) “Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Mc. Donald dalam (Sadirman, 2012:73) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu: a) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. b) Motivasi ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*”, afeksi seseorang. c) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan.

Dari ketiga elemen diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai suatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan dan keinginan. Menurut (Djamarah, 2011:148) Motivasi adalah suatu dorongan yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas yang nyata untuk mencapai tujuan. Menurut (Hamalik, 2012:158) motivasi ialah perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut (Djali, 2012) bahwa motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan (kebutuhan).

Dari pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi akan muncul karena adanya tujuan yang akan dicapai oleh individu sehingga akan mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas yang nyata agar tercapainya tujuan. (Uno, 2012:23) mengemukakan bahwa motivasi belajar timbul karena 2 faktor : a) Faktor Intrinsik Berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Motivasi intrinsik berisi: (1) Penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) umpan balik atas respon siswa, (4) kesempatan respons peserta didik yang aktif, dan (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. b) Faktor Ekstrinsik, Adanya penghargaan, lingkungan belajar kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi ekstrinsik berisi: (1) penyesuaian tugas dengan minat, (2) perencanaan yang penuh variasi, (3) respon siswa, (4) kesempatan peserta didik yang aktif, (5) kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Blended Learning berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata "*blended*" dan "*learning*". *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. Menurut (Husamah, 2013:11) *Blended learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan virtual. Menurut Semler "*Blended learning* mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata".

Blended Learning

Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu (Husamah, 2013:15) :1) Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (*face-to face*). Banyak pengajaran menggunakan istilah *blended learning* untuk merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas tatap muka, baik dengan memanfaatkan jejaring-terikat (*web-dependent*) maupun jejaring-pelengkap (*web-supplemented*). 2) Pembelajaran campuran (*hybrid learning*) Pembelajaran model ini mengurangi aktivitas tatap muka tetapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara online.

Menurut (Husamah, 2013:16) karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut: a) Pembelajaran menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media media berbasis teknologi yang beragam. b) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face-to-face*), belajar mandiri dan belajar via online. c) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. d) Pengajaran dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung. Menurut Sharpen et.al (Husamah, 2013) karakteristik *blended learning* adalah: 1) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui insitusional pendukung lingkungan belajar virtual. 2) Transformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam. 3) Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran. Dari karakteristik *blended learning* diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar dilakukan tatap muka dengan penggunaan teknologi sebagai suplemen dan pendukung dalam kegiatan belajar. Pembelajaran tatap muka tetap digunakan dalam proses pembelajaran ini, dengan diiringi oleh penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, dimana pembelajaran bisa dilakukan tanpa batas ruang dan waktu.

Dalam *Blended Learning* terdapat unsur pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang proses interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran digunakan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran untuk membantu

tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran tatap muka ini digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran untuk mengatasi kelemahan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi Menurut (Husamah, 2013:38). Adapun kelebihan pembelajaran tatap muka Menurut (Husamah, 2013:103): a) Disiplin formal yang diterapkan pada pembelajaran tatap muka dapat membentuk disiplin mental. b) Mempermudah dalam pemberian penguatan (*reinforcement*). c) Memudahkan proses penilaian yang dilakukan oleh pengajar, karena pengajar mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada peserta didik. d) Adanya interaksi terhadap peserta didik, baik sesama teman, kakak kelas, adik kelas, pengajar, dan masyarakat lainnya. Dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tatap muka ini pengajar dapat melihat bagaimana peserta didik secara langsung sehingga pengajar dapat mengamati bagaimana proses belajar di dalam kelas seperti interaksi mahasiswa dengan mahasiswa maupun dengan dosen, keaktifan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu pengajar atau dosen mudah menilai mahasiswa dalam proses belajar.

Pembelajaran tatap muka juga memiliki kekurangan, menurut (Husamah, 2013:104): a) Membuat kekakuan dalam pembelajaran, karena peserta didik dipaksa untuk belajar dengan cara pengajar. b) Pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara klasikal sering kali tidak dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang bervariasi. c) Pembelajaran yang monoton membuat semakin menurunnya inisiatif dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangan pembelajaran tatap muka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus dilakukan di dalam kelas dengan kegiatan pembelajaran yang diinstruksikan oleh dosen. Bervariasinya gaya belajar mahasiswa sehingga gaya belajar yang digunakan oleh dosen yang umum dimiliki oleh mahasiswa, akan berdampak monotonnya kegiatan pembelajaran.

Unsur yang kedua yaitu *E-Learning* terdiri dari dua suku kata yaitu “e” singkatan dari “*electronic*” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. Menurut Soekartawi dalam (Husamah, 2013) *e-learning* adalah teknologi pembelajaran yang digunakan untuk memperkaya pengajaran dan alat pembelajaran. Permana dalam (Husamah, 2013) memaparkan *e-learning* adalah pengiriman materi pembelajaran melalui suatu media elektronik secara fleksibel untuk mendukung dan meningkatkan pengajaran pembelajaran dan penilaian. Purbo (Husamah, 2013) menjelaskan bahwa *e-learning* digunakan untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi internet.

Menurut (Darmawan, 2014) ada tiga fungsi *e-learning* dalam pembelajaran: 1) Suplemen (tambahan). *E-learning* sebagai suplemen (tambahan) dimana peserta didik dibebaskan untuk menggunakan *e-learning* atau tidak. Tidak adanya kewajiban bagi peserta didik untuk mengakses materi *e-learning*. 2) Komplemen (pelengkap). Penggunaan *e-learning* untuk melengkapi materi pembelajaran yang didapatkan peserta didik di dalam kelas. 3) Substitusi (Pengganti). Ada tiga alternatif pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik yaitu sepenuhnya pembelajaran di dalam kelas, sebagian tatap muka sebagian internet, atau sepenuhnya melalui internet.

Oleh karena itu dalam pembelajaran *blended learning* juga terdapat kelebihan dan kekurangan Menurut (Husamah, 2013:36) mengemukakan kelebihan *blended learning*: 1) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online. 2) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain di luar jam tatap muka. 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar. 4) Pengajar dapat menambah materi pengayaan melalui fasilitas internet. 5) Pengajaran dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. 6) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. 7) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kelebihan *blended learning* yakni mahasiswa bisa mempelajari materi secara online tanpa batas ruang dan waktu. Melakukan diskusi mengenai materi baik dalam pembelajaran tatap muka maupun online dengan menggunakan *e-learning* yang ada. Dosen juga bisa memantau mahasiswa yang aktif dalam kegiatan belajar baik di dalam kelas maupun menggunakan *e-learning*. Mahasiswa dapat mengakses materi oleh dosen dan teman sekelas untuk memperdalam materi. Dosen bisa menggunakan kuis online untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap materi.

Kekurangan *blended learning* menurut Noer dalam (Husamah, 2013): 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. 2) Tidak meratanya fasilitas

yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan internet. Padahal *blended learning* memperluas akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai, tentu menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online. 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan kekurangan yang ada pada *blended learning* terletak pada sarana dan prasarana yang memfasilitasi *blended learning* seperti sambungan internet yang bermasalah, tidak atau kurang tersedianya komputer atau laptop.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka jenis penelitian yang dilakukan adalah *Ex-postfacto*, berasal dari kata "*ex-postfacto*" yang berarti dikerjakan setelah kenyataan sering disebut juga dengan penelitian sesudah kejadian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah metodologi penelitian semester Juli-Desember 2017 dengan penerapan pembelajaran yang diterapkan oleh dosen dengan *blended learning* pada sesi 201710530090 berjumlah 26 mahasiswa dan 201710530091 berjumlah 24 mahasiswa. Total keseluruhan populasi adalah 50 Mahasiswa, jadi pada penelitian ini menggunakan total sampling. Teknik analisis data adalah regresi linear sederhana. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang diukur menggunakan skala *Likert*, dengan opsi selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif umum dan analisis inferensial. Analisis inferensial yang terdiri dari analisis uji normalitas, uji homogenitas, analisis regresi linear sederhana. Serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Irianto, 2014:157) regresi linear sederhana melihat pengaruh variabel X dan Y. Pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 2. Tabel Regresi

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	28.550	9.489		3.009	.004
Blended_Learning	1.050	.194	.616	5.413	.000

a. Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2018

Dari Tabel 24, di atas dapat dirumuskan model regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 28,550 + 1.050 X$$

Berdasarkan persamaan regresi tersebut diketahui nilai konstanta sebesar 28,550 artinya tanpa adanya variabel *blended learning* (X) maka motivasi siswa adalah 28,550. Pengaruh variabel bebas yaitu *blended learning* yang mempengaruhi variabel terikat yaitu motivasi belajar adalah:

Pengaruh *blended learning* (X) terhadap motivasi belajar mahasiswa positif sebesar 1.050. Koefisien regresi bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara *blended learning* terhadap motivasi belajar. Dengan nilai t hitung 5.413 (sig 0,000 < 0,05), menunjukkan bahwa *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa. Setiap peningkatan *blended learning* sebesar 1 satuan akan meningkatkan motivasi belajar sebesar 1.050

Dari hasil olahan data diperoleh bahwa *Blended Learning* yang telah diterapkan oleh salah satu dosen mata kuliah metodologi penelitian jurusan pendidikan ekonomi FE UNP, berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 4,065 dengan tingkat capaian responden 81, 225% pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* yang telah diterapkan oleh dosen sangat tinggi. Sehingga harus dipertahankan untuk menghasilkan motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan analisis data penelitian menunjukkan bahwa terdapat kontribusi dari variabel *Blended Learning* 1.050 dengan signifikansi 0,000 <

0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* yang telah diterapkan oleh dosen mata kuliah metodologi penelitian akan mempengaruhi motivasi belajar.

Menurut (Uno, 2012:23) salah satu indikator yang peneliti teliti adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Untuk menghasilkan motivasi yang tinggi maka dosen menerapkan *Blended Learning*. Penemuan oleh (Syarif, 2012) motivasi meningkat secara signifikan terhadap penerapan *blended learning* dan prestasi belajar siswa meningkat terhadap penerapan *blended learning*. Penelitian yang dilakukan oleh (Ting, Chan and Leung, 2016) mendapatkan hasil bahwa penggunaan sosial media untuk mengimplementasikan *blended learning* dengan menggunakan sosial media *twitter*, dengan penggunaan media sosial ini bisa memfasilitasi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Banditvilai, 2016) menemukan bahwa *blended learning* yang diterapkan sangat mempengaruhi tujuan belajar dikarenakan dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* di era globalisasi dapat diimplementasikan dengan fasilitas yang ada sehingga belajar dapat dilakukan tanpa batas ruang dan waktu.

SIMPULAN

Blended Learning berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah metodologi penelitian jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP. Artinya semakin baik penerapan *Blended Learning* maka akan semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah metodologi penelitian jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP. Peneliti ini memperlihatkan bahwa motivasi yang dimiliki mahasiswa pada mata kuliah metodologi penelitian jurusan pendidikan ekonomi sangat baik. Diharapkan mahasiswa tetap mempertahankan dan meningkatkan motivasi, terutama dalam kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Mahasiswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan perkuliahan yang telah diterapkan dosen, sehingga motivasi belajar meningkat yang akan membawa pada tujuan yang diinginkan. bahwa pembelajaran dengan *Blended Learning* pada mata kuliah metodologi penelitian jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNP sangat baik. Diharapkan mahasiswa mampu lebih aktif dalam pembelajaran dengan *Blended Learning*, terutama dalam pembelajaran online dengan memanfaatkan *e-learning*. Sehingga perkuliahan yang dilakukan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-ammary, J., Mohammed, Z. and Omran, F. (2016) 'E-Learning Capability Maturity Level in Kingdom of Bahrain', 15(2), pp. 47–60.
- Banditvilai, C. (2016) 'Enhancing Students' Language Skills through Blended Learning', 14(3), pp. 220–229.
- Darmawan, D. (2014) *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Djamarah, S. B. (2008) *Psikologi Belajar*. 2nd edn. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2012) *Psikologi belajar dan Mengajar*. Edited by S. B. Algensindo. Bandung.
- Husamah (2013) *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. j: Prestasi Pustaka Raya.
- Listyowati, N., Surantoro., Wahyuningsih, D. 2013. Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi *Blended Learning* Pada Pembelajaran Fisika Kelas VII A SMPN 1 Mantingan 2012/2103. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol.1 No.1
- Ogawa, N. and Shimizu, A. (2016) 'COLLEGEWIDE PROMOTION OF E-LEARNING / ACTIVE', (3), pp. 179–184.
- Ouma, G. O., Awuor, F. M. and Kyambo, B. (2013) 'E - LEARNING READINESS IN PUBLIC SECONDARY SCHOOLS IN KENYA', 16(2), pp. 97–110.
- Prof, A. *et al.* (2016) 'EXPLORING STUDENTS' E -LEARNING EFFECTIVENESS THROUGH THE USE OF LINE CHAT APPLICATION', 2013(Celda), pp. 181–187.
- Sadirman (2012) 'Interaksi Motivasi Belajar Mengajar', in. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto (2010) *Belajar Dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarif, I. (2012) 'Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK', 2, pp. 234–249.
- Ting, W., Chan, Y. and Leung, C. H. (2016) 'The Use of Social Media for Blended Learning in Tertiary Education', 4(4), pp. 771–778. doi: 10.13189/ujer.2016.040414.
- Uno, H. B. (2012) *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.