

## Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dan Fasilitas Belajar Di Rumah Terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Prodi PGSD

Wiwin Andriani<sup>1</sup>, Hari Karyono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana,  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: [wiwinandriani@unipasby.ac.id](mailto:wiwinandriani@unipasby.ac.id)<sup>1</sup>, [harikaryono@unipasby.ac.id](mailto:harikaryono@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) pengaruh pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah terhadap motivasi berprestasi mahasiswa, (2) pengaruh pembelajaran *blended learning* dengan motivasi berprestasi mahasiswa, dan (3) pengaruh fasilitas belajar di rumah dengan motivasi berprestasi mahasiswa. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif korelasional. Lokasi penelitian di PGSD. Sampel penelitian adalah sebanyak 111 mahasiswa PGSD. Analisis data regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran *blended learning* dan pemanfaatan fasilitas belajar di rumah secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa, (2) pembelajaran *blended learning* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa, dan (3) fasilitas belajar di rumah secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dikemukakan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan metode pembelajaran *blended learning* untuk dapat meningkatkan kreatifitas berpikirnya, (2) bagi para dosen dalam proses mengajar diperkuliahan dapat menerapkan model pembelajaran *blended learning*, (3) bagi perguruan tinggi diharapkan pimpinan institusi untuk memberikan pengarahan kepada para dosen terkait model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai referensi, dan (4) bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan kajian dengan tema yang sama untuk mengembangkan variable-variabel lainnya.

**Kata-kata kunci:** *Blended Learning*, Fasilitas Belajar Di Rumah, Dan Motivasi Berprestasi, Mahasiswa PGSD

### Abstract

The purpose of this study was to determine: (1) the effect of blended learning and home learning facilities on student achievement motivation, (2) the effect of blended learning on student achievement motivation, and (3) the effect of home learning facilities on student achievement motivation. This type of research is quantitative correlational. Research location in PGSD. The research sample was 111 PGSD students. Multiple linear regression data analysis is used to determine the influence of the independent variables on the dependent variable. The results showed that: (1) blended learning and the use of learning facilities at home simultaneously (together) have a significant effect on student achievement motivation, (2) blended learning partially has a positive and significant effect on student achievement motivation, and (3) learning facilities at home partially have a positive and significant effect on student achievement motivation. Based on the results of this study, the following suggestions were put forward: (1) students are expected to be able to utilize blended learning learning methods to be able to increase their creative thinking, (2) for lecturers in the teaching process in lectures can apply blended learning learning models, (3) for tertiary institutions it is expected that institutional leaders will provide direction to lecturers regarding learning models that can be used as references, and (4) for future researchers who wish to conduct studies with the same theme to develop other variables.

**Keywords:** *Blended Learning, Learning Facilities At Home, And Achievement Motivation, PGSD Students*

## PENDAHULUAN

Kemunculan virus COVID-19 telah menghasilkan disrupsi terbesar terhadap sistem pendidikan (antara lain) secara turun-temurun. Audrey Azoulay, Direktur UNESCO, mengemukakan bahwa belum pernah ia menyaksikan disrupsi pendidikan dalam skala sebesar seperti saat ini. Menurut data dari UNESCO, 87% populasi pelajar dunia, di 165 negara, telah mengalami penutupan pembelajaran tatap muka (*offline*) di institusi mereka (UNESCO, 2020, Dorfsman & Horenczyk, 2021).

Pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease 19*) telah mengancam kehidupan manusia, karena infeksi yang ditimbulkan berakibat pada kematian (Ilpaj & Nurwati, 2020a, 2020b; Suni, 2021). Penularan Covid-19 ke manusia sangat cepat, melalui hewan atau antar manusia dari *droplet* (percikan) pernapasan atau mulut (Farokhah et al., 2020; Kuswoyo, 2021; Sianipar, 2021; Syahla, 2021). Oleh karena itu, pemerintah Indonesia menetapkan Tatanan Normal Baru (*New Normal*) dengan mengubah pola hidup masyarakat agar tetap sehat, aman, produktif serta penularan Covid-19 dapat ditekan melalui protokol kesehatan (Farokhah et al., 2020; Meher, 2021; Saifulloh & Darwis, 2020; Sianipar, 2021; Simanjuntak & Wahyanti, 2021)

Darurat Bencana Nasional Covid-19 telah menjadi disruptor terbesar pada Abad ke-21 yang tidak pernah terduga sebelumnya. Namun, hal ini tidak menghalangi pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang merupakan kewajiban perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Sementara itu, di masa Darurat Bencana Nasional Covid-19, perguruan tinggi dihadapkan pada sebuah kondisi dimana disatu pihak, perguruan tinggi harus berjuang keras agar civitas akademika tetap dapat hidup sehat dan terhindar dari Covid-19 dengan cara membatasi mobilitas, dan pada saat yang sama perguruan tinggi juga harus berjuang untuk tetap dapat memenuhi hak-hak dasar pelayanan terhadap mahasiswa.

Peristiwa yang terjadi saat ini menuntut institusi atau organisasi menjadi lebih fleksibel. Berbagai aturan dengan adanya Covid-19 telah ditetapkan oleh pemerintah pusat ataupun pemerintah daerah. *Work From Home* menjadi bagian solusi dari hadirnya wabah Covid-19. Fleksibilitas aturan institusi atau organisasi harus hadir dalam peristiwa ini. Jika yang awalnya institusi menerapkan sistem kerja *office hour* yaitu dari Pukul 08.00 sampai Pukul 16.00, maka sistem kerja ini harus disesuaikan dengan aturan pemerintah. Perubahan peraturan ini tentunya diharapkan dapat meningkatkan kinerja dari karyawan. Oleh karenanya, sistem kompensasi bagi karyawan tetap diberlakukan (Maya & Anggresta, 2020).

Penggunaan aplikasi teknologi informasi (*e-learning*) sebagai media pembelajaran sudah semakin sering ditemui dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya bertumpu pada eksistensi guru. Menurut Clark & Mayer (2008) bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam *e-learning*, bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk *digital*, sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. *E-learning* memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (*open*) dan fleksibel (*flexible*), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan serta kepada siapa saja di lokasi mana saja (*distributed*), berbasis komunitas. Menurut Castle & McGuire (2010), *e-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar, sebab mahasiswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Dosen dapat menggunakan platform E-learning: Google Classroom, Edlink, Edmodo, Slack, Asana, Email, Whatsapp, Line, Skype, Youtube atau Zoom yang biasa digunakan di setiap perguruan tinggi. Selanjutnya, masing-masing dosen disarankan membuat kesepakatan dengan mahasiswa dalam penggunaan platform tersebut, agar proses pembelajaran

jarak jauh dapat berjalan dengan baik dan capaian mata kuliah dapat terpenuhi (Puspitorini, 2020; Subandi, et al., 2018; Andriani, Subandowo, Karyono & Gunawan, 2021).

*Blended learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai & Jordan (2004) model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*).

Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif, karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Disamping itu, menurut Jusoff & Khodabandelou (2009), *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara mahasiswa dan dosen, namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak.

Hasil observasi awal dalam perkuliahan di PGSD membuktikan bahwa dengan model pembelajaran langsung tatap muka dengan metode ceramah dan tanya jawab kurang dapat membangkitkan aktivitas dan interaksi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga banyak mahasiswa nilai matakuliahnya tidak mencapai sesuai dengan standar kualifikasi capaian kompetensi yang diharapkan.

Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menumbuhkan motivasi mahasiswa serta interaksi yang kondusif dalam perkuliahan, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar tersebut. Sebagaimana telah dijelaskan di atas, bahwa model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *blended learning*. Thorne (2013) mengatakan bahwa *blended learning* ini adalah sistem campuran yang menggabungkan dua komponen atau metode sekaligus. Campurannya adalah teknologi *e-learning* dan multimedia. Bahan pembelajaran yang digunakan streaming video, kelas virtual, teks animasi online yang mana dikombinasikan dengan bentuk pembelajaran tradisional yang ada di kelas. Model pembelajaran *blended learning* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik, sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai mata pelajaran (Khoiroh, Munoto & Anifah, 2017).

Temuan-temuan penelitian terdahulu yang terkait dengan model pembelajaran *blended learning* antara lain dilakukan oleh Khoiroh, dkk. (2017) yang membuktikan bahwa hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung; selain itu terdapat interaksi antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Temuan penelitian Syarif (2012) menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model *face-to-face learning*, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning*, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa. Demikian pula, temuan penelitian Indriani (2019) menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*), ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning*, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

Belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, oleh karena itu selama menjalani proses belajar, mahasiswa menghadapi berbagai macam problematika baik yang bersifat fisik

maupun psikis yang membawanya ke dalam suatu kesulitan belajar, sehingga mengakibatkan lemahnya semangat, prestasi menurun, atau hal-hal lain yang merugikan.

Menurut Syah (2010), salah satu faktor yang termasuk lingkungan non sosial yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah fasilitas belajar. Slameto (2013) mengemukakan fasilitas belajar adalah alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dan yang dipakai siswa dalam menerima bahan pelajaran yang diajarkan. Sedangkan menurut Sopiadin & Sahrani (2011), fasilitas belajar adalah merupakan sarana dan prasarana yang harus tersedia untuk melancarkan kegiatan pendidikan di sekolah. Fasilitas belajar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar baik fasilitas belajar di sekolah dan di rumah. Setiap komponen fasilitas belajar mempunyai fungsi tersendiri (Muhroji, dkk., 2004),

Kurangnya alat-alat tersebut menghambat kemajuan belajar anak. Jadi, jika siswa dalam belajarnya didukung dengan fasilitas belajar yang lengkap, maka siswa tersebut lebih mudah dalam memanfaatkannya (Ahmadi & Supriyono, 2004),

Sebagai seorang mahasiswa dalam melaksanakan sebuah pendidikan memiliki tujuan yaitu dapat meraih prestasi yang maksimal sesuai dengan kemampuannya. Menurut Hasbullah (2006) keluarga merupakan lembaga pendidikan tertua, bersifat informal, yang pertama dan utama dialami oleh anak serta lembaga pendidikan yang bersifat kodrati orang tua bertanggung jawab memelihara, merawat, melindungi dan mendidik anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik. Dengan perhatian orang tua dan penyediaan fasilitas belajar di rumah dapat meningkatkan motivasi berprestasi mahasiswa. Motivasi berprestasi sebagai keinginan untuk mencapai prestasi sesuai dengan standard yang telah ditetapkan (Degeng, 1997). Agar siswa dapat memahami materi pembelajaran sosiologi yang banyak menggali kehidupan masyarakat dari aspek kognisi tingkat tinggi, dibutuhkan motivasi berprestasi siswa. Motivasi berprestasi memberikan andil yang cukup besar untuk meraih hasil belajar yang optimal.

Menurut Cohen (1976) ada 2 aspek yang mendasari motivasi berprestasi, yaitu pengharapan untuk sukses dan menghindari kegagalan. Kedua aspek motivasi ini berhubungan dengan hal-hal/ tugas-tugas dikemudian hari. McClelland (1987) mendefinisikan motivasi berprestasi sebagai motivasi yang mendorong individu untuk mencapai sukses, dan bertujuan untuk berhasil dalam kompetisi atau persaingan dengan beberapa ukuran keunggulan (*standard of excellence*). Ukuran keunggulan itu dapat berupa prestasi sendiri sebelumnya atau prestasi orang lain.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas dan penelitian-penelitian terdahulu yang bertema pembelajaran *blended learning*, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* dan Fasilitas Belajar di Rumah terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa Prodi PGSD".

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan dalam penelitian sebagai berikut: (1) adakah pengaruh antara pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah terhadap motivasi berprestasi mahasiswa PGSD, (2) adakah pengaruh antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD, dan (3) adakah pengaruh antara fasilitas belajar di rumah dengan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD?

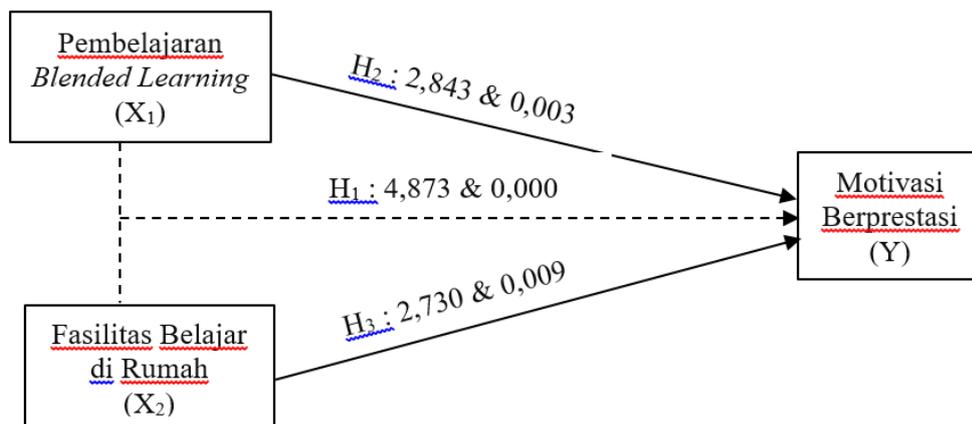
Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan serta wawasan peneliti dalam pembelajaran *blended learning*. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah: (1) menganalisis pengaruh pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah terhadap motivasi berprestasi mahasiswa PGSD, (2) menganalisis pengaruh pembelajaran *blended learning* dengan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD, dan (3) menganalisis pengaruh fasilitas belajar di rumah dengan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD.

## METODE

Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif korelasional. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu variabel bebas pembelajaran *blended learning* ( $X_1$ ), fasilitas belajar di rumah ( $X_2$ ) dan variabel terikat yaitu motivasi berprestasi ( $Y$ ). Populasi penelitian ini adalah mahasiswa PGSD sejumlah 118 mahasiswa. Sampel penelitian berjumlah 111 mahasiswa PGSD. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner (Sugiyono, 2013) untuk merekam data tentang pembelajaran *blended learning*, fasilitas belajar dan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD. Analisis data menggunakan *analysis of varians* (Anava) 2 jalur. Pengujian hipotesis nihil (hipotesis nol) dilakukan pada taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Semua analisis statistika menggunakan bantuan Program SPSS 24 for Windows. Analisis statistika ini juga sekaligus digunakan untuk mengetahui kedua faktor, yaitu pembelajaran *blended learning* dan motivasi berprestasi (Tuckman, 1999). Analisis data regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis simultan (uji F) dan parsial (uji t), maka dapat dibuatkan kerangka hasil penelitian sebagai berikut.



Gambar 1 Kerangka Hasil Penelitian

### Keterangan:

- ▶ : Pengaruh parsial (uji t)
- - - - -▶ : Pengaruh simultan (uji F)

### A. Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* dan Fasilitas Belajar di Rumah terhadap Motivasi Berprestasi

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis untuk pengaruh simultan diketahui bahwa variabel pembelajaran *blended learning* dan pemanfaatan fasilitas belajar di rumah memiliki nilai  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  ( $4,873 \geq 3,080$ ) dengan nilai signifikan 0,000 ( $p \text{ value} \leq 0,05$ ), sehingga hipotesis  $H_1$  diterima, yang menunjukkan secara simultan (bersama-sama) variabel pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa PGSD. Hasil analisis regresi berganda juga menunjukkan nilai *R Square* ( $R^2$ ) sebesar 0,541 yang berarti bahwa kontribusi pengaruh variabel pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah terhadap motivasi berprestasi sebesar 54,1% dan sisanya sebesar 0,459 (45,9%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti seperti aspirasi mahasiswa, kemauan mahasiswa, kondisi

mahasiswa, kondisi lingkungan mahasiswa, dan unsur-unsur lain yang memiliki hubungan dengan proses pembelajaran mahasiswa PGSD.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran *blended learning* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan juga fasilitas belajar di rumah yang mendukung kegiatan belajar mahasiswa dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk memupuk semangat belajarnya. Penelitian Pramesti & Harimurti (2016) membuktikan model pembelajaran *blended learning* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer. Demikian juga, penelitian Yugiswara, Sukidin & Kartini (2019) menunjukkan dalam temuan penelitiannya bahwa fasilitas belajar yang terdiri dari indikator ruang, media informasi, dan buku berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kraksaan Probolinggo.

Penerapan model pembelajaran *blended learning* akan mendorong mahasiswa untuk aktif sehingga mahasiswa tidak hanya diam dan mendengar penjelasan dosen, akan tetapi mahasiswa juga berusaha untuk mempelajari materi yang diajarkan kemudian menterjemahkan dalam bahasanya sendiri dan menjelaskan kepada teman-teman di dalam kelas. Penggunaan metode pembelajaran *blended learning* ini tentu sangat bermanfaat, karena mahasiswa akan berusaha untuk memahami materi berdasarkan gambaran yang ada di pikirannya sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Penggunaan metode pembelajaran *blended learning* dalam mendorong motivasi mahasiswa untuk belajar juga tentu didukung dengan fasilitas belajar penunjang yang ada di rumah, seperti ruang kelas yang memadai, bangku dan kursi yang nyaman, kondisi ruangan yang bersih, ketersediaan alat peraga dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, dan kelengkapan buku-buku di perpustakaan tentu sangat berperan penting dalam mendorong mahasiswa untuk mememanfaatkannya sebaik mungkin dengan lebih giat belajar. Fasilitas belajar mahasiswa di rumah ikut berperan penting dalam membangun semangat belajar mahasiswa. Khususnya ketersediaan fasilitas buku tentu sangat berguna bagi mahasiswa.

Penerapan metode pembelajaran *blended learning* dan fasilitas belajar di rumah tentu merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, artinya bahwa penerapan metode pembelajaran *blended learning* didukung dengan fasilitas penunjang belajar mahasiswa yang baik, maka akan mampu untuk mencapai visi/misi dan tujuan perguruan tinggi, yaitu menciptakan sumber daya mahasiswa yang memiliki daya saing tinggi. Penerapan metode pembelajaran *blended learning* dan pemanfaatan fasilitas dapat menjadikan mahasiswa yang aktif dan kreatif dalam menemukan ide/gagasan terkait pelajaran yang diperoleh. Penerapan metode pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat membentuk karakter mahasiswa yang mandiri dalam mengekspresikan pengetahuan yang didapat di dalam perkuliahan.

## **B. Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Motivasi Berprestasi**

Berdasarkan hasil analisis yang telah disajikan dalam penelitian ini diketahui bahwa variabel pembelajaran *blended learning* memiliki nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2,843 \geq 1,982$ ) dengan nilai signifikan 0,003 ( $p\ value \leq 0,05$ ), sehingga hipotesis  $H_2$  diterima, yang menunjukkan bahwa secara parsial variabel pembelajaran *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi pada mahasiswa PGSD. Hasil penelitian pada analisis regresi linier berganda juga diperoleh nilai koefisien positif, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif variabel pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi berprestasi, artinya semakin banyak frekuensi pembelajaran *blended learning*, maka semakin besar pula peningkatan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD.

Hasil penelitian tersebut di atas, sesuai juga dengan temuan penelitian Agustina & Widyastika (2022) menunjukkan bahwa ada hubungan antara *blended learning* dengan motivasi belajar mahasiswa Universitas Nasional Karangturi Semarang pada masa Pandemi Covid 19, menunjukkan hasil R square sebesar 0,144 sehingga pengaruh *blended learning* dengan motivasi belajar mahasiswa sebesar 14,4 % dalam penelitian ini

dan 85,6% dipengaruhi faktor-faktor lain di luar penelitian ini. Demikian juga temuan penelitian Ilham, Risprawati, Fauzan & Herianto (2022) menunjukkan bahwa pelaksanaan *blended learning* disesuaikan dengan komponen utama *blended learning*. Motivasi berprestasi di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas control yaitu nilai pengaruh eksperimen (0,383) atau 38,8 persen pengaruh *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa. Dan didapat pengaruh dan dikelas kontrol (0,305) atau 30,5 persen pengaruh *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *blended learning* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan metode pembelajaran *blended learning* berperan penting dan memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa, hal ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran *blended learning* dapat memberikan dorongan kepada mahasiswa untuk berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam perkuliahan, dan hal ini tentu akan membuat mahasiswa untuk menemukan konsep/gagasan untuk memberikan respon terhadap materi yang dipelajari dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Mahasiswa yang berperan aktif dalam proses belajar di perkuliahan tentu memberikan kreatifitas tersendiri sesuai dengan apa yang dipikirkan dan hal-hal nyata yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan metode pembelajaran *blended learning* juga dapat membentuk kerjasama antar tim/kelompok belajar, sehingga hal ini mendorong mahasiswa untuk memiliki semangat untuk menemukan wawasan yang lebih terkait materi perkuliahan yang dipelajari dalam perkuliahan.

### C. Pengaruh Pemanfaatan Fasilitas Belajar di Rumah terhadap Motivasi Berprestasi

Berdasarkan hasil analisis yang telah disajikan dalam penelitian ini diketahui bahwa variabel fasilitas belajar di rumah memiliki nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2,730 \geq 1,982$ ) dengan nilai signifikan  $0,009$  ( $p \text{ value} \leq 0,05$ ), sehingga hipotesis  $H_3$  diterima, yang menunjukkan bahwa secara parsial variabel fasilitas belajar di rumah berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi pada mahasiswa PGSD. Hasil analisis regresi berganda diperoleh nilai koefisien positif, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh positif variabel fasilitas belajar di rumah terhadap motivasi berprestasi, artinya semakin banyak memanfaatkan fasilitas belajar di rumah berdampak pada peningkatan motivasi berprestasi mahasiswa PGSD.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti fasilitas belajar. Diantaranya adalah penelitian Khairunnisa, Aslindah & Rahmadana (2019), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh fasilitas belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 001 Samarinda Utara, hal ini dibuktikan dengan ditolaknya  $H_0$  dan diterimanya  $H_a$  yang diajukan karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $0,325 > 0,268$  pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden (N) sebanyak 54, dan (2) berdasarkan nilai R Square yang diperoleh, maka besarnya pengaruh fasilitas belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN 001 Samarinda Utara yaitu sebesar 0,106 atau 10,6%. Demikian juga penelitian Yugiswara, A., Sukidin & Kartini, T. (2019) Hasil analisis menunjukkan  $F_{hitung} = 470,104 > F_{tabel} = 3,93$  dengan  $\sigma = 0,05 > \text{Sig } F 0,000$  artinya variabel bebas Fasilitas Belajar yang terdiri dari indikator ruang, media informasi, dan buku berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kraksaan Probolinggo.

Dengan demikian hasil penelitian tersebut di atas, didukung oleh teori yang telah dikemukakan oleh Arsyad (2013) bahwa pemanfaatan sarana belajar dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan dan menggairahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi. Hal ini karena penelitian ini menunjukkan bahwa nilai R Square adalah sebesar 30.17 atau pengaruhnya sebesar 30.1%. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningrum (2015) yang menyimpulkan bahwa besarnya pengaruh fasilitas belajar terhadap motivasi belajar mahasiswa tergolong lemah dengan koefisien R sebesar 17.76.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, maka dapat dipahami bahwa fasilitas belajar di rumah ikut berperan dalam proses pembentukan motivasi berprestasi mahasiswa dalam belajar. Fasilitas belajar di rumah dalam penelitian ini adalah berbicara tentang sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di rumah, seperti semua perangkat peralatan, bahan, dan perabotan yang secara langsung digunakan untuk proses kegiatan belajar di rumah, meliputi ruang belajar, media belajar, meja kursi dan buku-buku referensi. Ketersediaan fasilitas belajar di rumah memberikan rasa aman dan nyaman bagi mahasiswa selama kegiatan belajar di rumah, sehingga ketika rasa aman dan nyaman itu tercapai, maka mahasiswa termotivasi untuk belajar lebih belajar secara baik. Mahasiswa yang belajar secara dengan nyaman dan dapat membangkitkan semangatnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan-simpulan sebagai berikut: (1) pembelajaran *blended learning* dan pemanfaatan fasilitas belajar di rumah secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap motivasi berprestasi mahasiswa PGSD, (2) pembelajaran *blended learning* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi pada mahasiswa PGSD, dan (3) fasilitas belajar di rumah secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi berprestasi para mahasiswa PGSD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M.T. & Widyastika, A.R. (2022). Blended learning dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Nasional Karangturi Pada Masa Pandemi Covid-19. *PSIKOBORNEO: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Volume 10 Nomor 3 September 2022: 620-628.
- Ahmadi, A. & Supriono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H. & Gunawan, W. (2021). *Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang Tahun 2021
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Castle, SR. & McGuire, CJ. (2010). An Analysis of Student Self Assessment of online, Blended, and Face to Face Learning Environments: Implication for Sustainable Education Delivery. (versi elektronik). *Journal of International Education Studies*, Volume 3 Nomor 3, 36.
- Clark, R.C., Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and The Science of Instruction. 2nd Ed*. San Francisco: Pfeiffer.
- Cohen, L. (1976). *Educational Research in Classroom and Schools A Manual of Materials an Methods*. San Francisco: Harper & Row Publishers
- Degeng, I.N.S. (1997). *Strategi Pembelajaran, Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*. Malang: IKIP Malang bekerja sama dengan Biro Penerbitan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan.
- Dorfsman, M., & Horenczyk, G. (2021). The Coping of Academic Staff with An Extreme Situation: The Transition from Conventional Teaching to Online Teaching. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10675-0>.
- Farokhah, L., Ubaidillah, Y., & Yulianti, R. A. (2020). *Penyuluhan Disiplin Protokol Kesehatan Covid-19 Di Kelurahan Gandul Kecamatan Cinere Kota Depok*. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ.
- Hall, C. & Lindsey, G. (1985). *Introduction to Theories of Personality*. New York: Jhon Wiley and Sons.
- Hasbullah. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ilham, M., Rispawati, Fauzan, A. & Herianto, E. (2022). Pengaruh Model *Blended Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 9 Mataram. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Volume 6, Nomor 2, Desember 2022.
- Ilpaj, S. M., & Nurwati, N. (2020a). Analisis Pengaruh Tingkat Kematian Akibat Covid-19. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(1).
- Ilpaj, S. M., & Nurwati, N. (2020b). Analisis Pengaruh Tingkat Kematian Akibat Covid-19 Terhadap Kesehatan

Mental Masyarakat Di Indonesia. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/focus.v3i1.28123>.

- Indriani, D. (2019). *Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Volume 3 Tahun 2019, hal 851 - 854 <http://semnasfis.unimed.ac.id> 2549-435X (printed) 2549-5976 (online)
- Jusoff, K. & Khodabandelou, R. (2009). Preliminary Study on The Role of Social Presence in Blended Learning Environment in Higher Education. (versi elektronik). *Journal of International Education Studies*, Volume 2 Nomor 4, 82.
- KBBI. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (Online, diakses tanggal 30 Oktober 2022).
- Khairunnisa, R., Aslindah, A. & Rahmadana, A.F. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN 001 Samarinda Utara. *Jurnal Pendas Mahakam*. Volume 4 (2). 146-151. Desember 2019
- Khoiroh, N., Munoto & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Volume 10, Nomor 2, September 2017.
- Kuswoyo, D. (2021). Pencegahan Penularan Covid-19 dengan Pemberlakuan Perilaku 3M. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.37287/jpm.v3i2.502>
- Maya, S., & Anggresta, V. (2020). Analisis Variabel yang Membentuk Kinerja pada Masa Covid 19. *Sosio E-Kons*, 12(3). <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v12i3.7700>.
- McClelland, D.C. (1987). *Human Motivation*. New York: Cambridge University Press.
- Meher, C. (2021). Gambaran Perilaku Masyarakat Kota Medan Terkait Pelaksanaan Protokol Kesehatan Covid 19. *Jurnal Kedokteran STM (Sains Dan Teknologi Medik)*, 4(1).
- Muhroji, dkk. (2004). *Manajemen Pendidikan: Pedoman bagi Kepala Sekolah dan Guru*. Surakarta: University Muhammadiyah Press.
- Pramesti, N.M.G.A. & Harimurti, R. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X TKJ. *Jurnal IT-Edu* Volume 01 Nomor 02 Tahun 2016, 76–81.
- Puspitorini, F. (2020). Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1). <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.274>
- Rovai, A.P. & Jordan, H.M. (2004). Blended Learning and Sense of Community: a Comparative Analysis with Traditional and Fully online Graduate Courses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Volume 5, Number 2, 1492-3831, diunduh 25 Agustus 2011, dari <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/articledetail/viewFile/192/795>.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2). <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sianipar, Y. (2021). Persepsi Masyarakat Tentang Covid-19 Yang Sering Membuat Melanggar Protokol Kesehatan. *Jurnal Bahana Kesehatan Masyarakat (Bahana of Journal Public Health)*, 3(2).
- Simanjuntak, S. T., & Wahyanti, C. T. (2021). Analisis Kinerja Dosen Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus di Universitas Kristen Satya Wacana. *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 5(1). <https://doi.org/10.32493/jjsdm.v5i1.13144>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopiatun, P. & Sahrani, S. (2011). *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Subandi, Choirudin, Mahmudi, Nizaruddin, & Hermanita. (2018). Building Interactive Communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.13), 460–463
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suni, N. S. P. (2021). Tingginya Kasus Aktif dan Angka Kematian Akibat Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*, 13(3).
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung:

Remaja Rosdakarya

- Syahla, N. (2021). Peran Keluarga dalam Pencegahan Penularan Covid- 19. *Jurnal Kesehatan*.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 2, Nomor 2, Juni 2012.
- Thorne, K. (2013). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. USA: Kogan Page Limited.
- Tuckman, B.W. (1999). *A Tripartite Model of Motivation for Achievement: Attitude/Drive/Strategy*. Available on <http://dennislearningcenter.osu.edu/all-tour/apa99paper.htm>. Accessed on April 2nd, 2022.
- UNESCO. (2020). *Coronavirus Disease 2020 (COVID-19): Situation Report, 59*.
- Wahyuningrum, K. (2015). *Pengaruh Fasilitas Belajar di Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dabin IV Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo*. Tesis, tidak dipublikasikan. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.
- Yugiswara, A., Sukidin & Kartini, T. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar terhadap Motivasi Belajar Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kraksaan Probolinggo Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | Volume 13 Nomor 1 (2019).