

**PENGARUH MODEL BLENDED PROBLEM BASED LEARNING
BERBASIS LMS MOODLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI**

**THE INFLUENCE OF THE LMS MOODLE-BASED BLENDED
PROBLEM BASED LEARNING MODEL ON LEARNING MOTIVATION
AND LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS MAJORING IN
ACCOUNTING**

**M. Miftach Fakhri^{1*}, Anwar Wahid², Della Fadhilatunisa³,
Dewi Fatmarani Surianto⁴, Muhammad Fajar B⁵, Akmal Hidayat⁶**

^{1,4,5}Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar

²Jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri
Alauddin Makassar

⁶Program Studi Pendidikan Teknologi Pertanian, Fakultas Teknik, Universitas Negeri
Makassar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : mengetahui model blended problem based learning berbasis LMS Moodle yang berpengaruh dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar mahasiswa dan perbedaan hasil dan motivasi belajar mahasiswa yang diberikan pembelajaran model blended problem based learning berbasis LMS Moodle dengan mahasiswa yang mengikuti model blended learning. Desain penelitian yang dilaksanakan yaitu eksperimental semu (quasi experimental). Sampel penelitian terdiri dari kelas A yakni 34 orang dalam kelas eksperimen dan kelas D yakni 33 orang dalam kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Hasil penelitian menjelaskan yaitu hasil analisis inferensial dengan uji paired simple t test menjelaskan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai sig lebih kecil daripada 0.05 yang bermakna yaitu pelaksanaan model blended problem based learning dapat membantu peningkatan hasil dan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu, hasil dari uji independent simple t test menjelaskan yaitu nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai sig lebih kecil daripada 0.05 yang bermakna yaitu hasil dan motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen mempunyai perbedaan secara signifikan dengan mahasiswa kelas kontrol.

Kata kunci: Blended Problem Based Learning, LMS Moodle, Hasil Belajar, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to find out the Moodle LMS-based blended problem based learning model which has an effect in improving student learning outcomes and motivation and differences in student learning outcomes and motivation provided by blended problem based learning model learning based on Moodle LMS with students following a blended

learning model. The research design carried out is quasi-experimental (quasi-experimental). The research sample consisted of class A as many as 34 people as an experimental class and class D as many as 33 people as a control class. The sampling technique is purposive sampling. The results of the study explained that the inferential analysis with the paired simple t test explained that the t-count value is greater than the t-table with a sig value smaller than 0.05 which means that the implementation of a blended problem based learning model can help increase student learning outcomes and motivation. In addition, the results of the independent simple t test explained that the t-count value is greater than the t-table with a sig value smaller than 0.05 which is meaningful, namely the results and learning motivation of experimental class students have significant differences with control class students.

Keywords: Blended Problem Based Learning, Moodle LMS, Learning Outcomes, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang tersebar amat cepat di seluruh dunia yang sejak menyebarnya pada akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Kemudian virus Corona berkembang di 65 negara pada Februari 2020. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 2 Maret 2020. Virus Covid-19 (Yuliana, 2020). Untuk membatasi penyebaran COVID-19, banyak negara telah mengambil tindakan pencegahan dengan membatasi kontak antara warna negara mereka. Oleh karena itu, pemerintah memberikan aturan untuk membatasi jarak atau kontak fisik ((CDC), 2020; (WHO), 2020). Pada kondisi ini, kita akan melihat bagaimana teknologi, bisnis, politik, dan pendidikan berubah. Untuk meminimalisir penyebaran Covid-19 maka pemerintah segera menerapkan kebijakan physical distance atau menjaga jarak fisik. Pemerintah mengambil kebijakan untuk melaksanakan Proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan media daring (dalam jaringan), baik menggunakan telepon seluler, Personal Computer (PC), ataupun Laptop. Kondisi pembelajaran ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan di kampus (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020). Oleh karena itu, kebijakan ini diharapkan dapat membentuk komunikasi antara dosen dan mahasiswa meskipun berada pada tempat yang berbeda.

Model pembelajaran ini sangat berguna, terutama dalam keadaan seperti itu. Pembelajaran online menjadi solusi pencegahan penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan. Dosen dapat mengirimkan soal dan materi yang akan dikirimkan melalui handphone atau laptop kepada siswa. Hasil pekerjaan atau tugas dikirim ke guru melalui platform yang disediakan oleh kampus atau platform lain yang tersedia dapat digunakan. Namun mengubah pola atau kebiasaan yang berlaku sangat sulit, dan wajar jika perubahan terjadi sangat cepat dan tidak terduga, seperti: (1) Guru dan siswa harus membiasakan diri menggunakan komputer atau laptop dan jaringan internet untuk menerapkannya. Proses pembelajaran, (2) guru dan siswa harus dapat mengubah gaya, strategi atau

metode belajar mengajar, (3) guru dan siswa harus dapat mengubah gaya komunikasi mereka selama pembelajaran online ini. Banyak guru yang tidak memperhatikan bagian ketiga ini, yaitu kurangnya pemahaman guru dan penerapannya dalam berkomunikasi dengan siswanya. Guru sering berkomunikasi dalam satu atau dua arah di kampus, bertemu tatap muka dan berdiskusi dan latihan bersama.

Kenyataan di atas diperoleh dari hasil observasi awal peneliti tentang persepsi mahasiswa pada pembelajaran di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Alauddin Makassar pada 7 Februari 2022 sampai dengan 9 Februari 2022 menunjukkan bahwa : (1) Pembelajaran yang masih berpusat pada dosen (*teacher centered learning*), (2) Pembelajaran yang belum memaksimalkan teknologi (*e-learning*) dalam proses pembelajaran, (3) Pemberian kuis masih secara offline dan belum menggunakan aplikasi, (4) Mahasiswa cenderung belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan (5) Mahasiswa cenderung sudah jenuh dengan pembelajaran online.

Selain itu, dilakukan juga wawancara terhadap salah satu dosen di Jurusan Akuntansi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas cenderung tenang dan tidak aktif di dalam kelas, meskipun mereka selalu didorong dan termotivasi untuk mengungkapkan pendapatnya. Keterampilan siswa masih sebatas menghafal dan menghadapi kesulitan dalam menghadapi masalah yang memerlukan analisis dan pemahaman, maka perlu diterapkan model pendidikan yang mampu mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah atau *problem-based learning*. (PBL). Untuk itu diperlukan variasi kegiatan pembelajaran yang berbeda, dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah diharapkan pembelajaran lebih aktif daripada membosankan. Sehingga nantinya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL lebih menekankan pada berpikir tingkat tinggi. Siswa harus berusaha belajar memecahkan masalah dengan mengembangkan kemampuan menganalisis dan mengolah informasi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran pada institusi pendidikan tinggi masih mengalami beberapa kendala dalam proses implementasinya. Kendala utama yang dialami adalah pembelajaran belum menerapkan konsep pembelajaran *outcome-based-education*. Pembelajaran *outcome-based-education* proses pembelajarannya adalah mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan. Pada pembelajaran ini, dosen berperan sebagai fasilitator dan motivator sehingga mahasiswa dituntut untuk berperan aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran berlangsung. Kebijakan pemerintah yang fokus pada pelaksanaan pembelajaran di rumah dan tuntutan revolusi 4.0 membuat lembaga pendidikan menerapkan beberapa inovasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, diantaranya adalah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran berbasis masalah yang dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan kritis yang

akan membuat mereka mahir dalam pemecahan masalah dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam tim. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan intelektual. Pelajari peran yang berbeda dari orang dewasa melalui partisipasi mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan pembelajaran mandiri dan mandiri. PBL memiliki kerangka didaktis, yaitu menghadapi masalah (finding problem), menganalisis masalah dan mempelajari isu (menganalisis dan belajar dari masalah), menemukan dan melaporkan (discovering and reporting), menyajikan solusi dan pemikiran (presenting solutions and ideas), gambaran umum, integrasi dan evaluasi (penyelesaian, integrasi dan evaluasi)

Hasil penelitian (Diarini et al., 2020), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran online yang pertama kali dilaksanakan di SMK PGRI 1 Badung ini mengikuti himbauan pemerintah untuk mengurangi penularan COVID-19 secara umum. Para ilmuwan. Hasil analisis data kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2 cenderung menunjukkan perkembangan yang baik, dan penerapan model Problem Based Learning (PBL) Online memberikan pengalaman baru bagi setiap siswa. Hal senada juga dikemukakan oleh Salim (2016), mengenai pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 6 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil post-test dan analisis data N-win kelompok eksperimen dan kontrol yang diuji dengan uji-t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan dan kemampuan berpikir kritis kelompok eksperimen lebih baik dari itu. dari kelompok eksperimen. . kelompok kontrol.

Penerapan model blended learning terbukti sangat mendukung dalam proses pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil capaian kemandirian belajar mahasiswa yang bernilai positif jika dibandingkan dengan proses pembelajaran tatap muka (Diana et al., 2020). Penerapan blended learning merupakan salah satu solusi yang tepat atas banyaknya kritik dan kekurangan e-learning serta minimnya pembelajaran tatap muka. Blended learning berarti menggabungkan banyak keunggulan multimedia berbasis internet (online e-learning) multimedia (offline e-learning) dan penggunaan teknologi mobile (mobile learning) dengan pembelajaran tatap muka untuk meningkatkan efisiensi, kreativitas dan daya. inovasi siswa dan membuat mereka dipersonalisasi (Husamah, 2013).

Model blended learning yang efektif dapat dicapai jika dipadukan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Lestari (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan model blended learning tidak hanya membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan mahasiswa. Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan pembelajaran online (e-learning). Model ini memanfaatkan aspek positif dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan waktu dan potensi mereka. Adopsi blended learning juga didukung oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Hal itu dikemukakan oleh Rapat Nasional

(Rakernas) Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi pada 24 Juni 2019, yang membahas tentang strategi dan kebijakan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi krisis industri. Revolusi 4.0, yang mencakup penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pada pengetahuan umum dan kemampuan intelektual dalam kehidupan abad 21 yang kompleks. Salah satu caranya adalah dengan mempersiapkan hasil belajar dan sistem blended atau blended learning.

Implementasi model blended learning tidak dapat lepas dari media pembelajaran online (e-learning). Diharapkan dengan pemanfaatan elearning dalam proses pembelajaran dapat memfasilitasi dosen dan mewedahi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran di luar kelas. Pemanfaatan e-learning berbasis asynchronous learning sebagai sarana pembelajaran mahasiswa di luar kelas dan menjalin komunikasi dengan dosennya. Selain itu, pada model ini, sebelum pembelajaran tatap muka, mahasiswa memperoleh gambaran materi dari pertemuan selanjutnya di website System and Application Management Open Knowledge (Syam OK) berbasis Learning Management System (LMS) Moodle sehingga diharapkan mahasiswa dapat memiliki pengetahuan terhadap materi yang akan disampaikan di pembelajaran tatap muka. Manfaat dari pengetahuan yang diperoleh dari e-learning adalah mahasiswa dapat berperan aktif di dalam kelas dengan melakukan banyak diskusi dan tugas. Model blended learning membantu dosen untuk membuat pembelajaran di kelas berjalan dengan efektif dan efisien.

Pernyataan di atas juga didukung oleh penelitian dari (Novanto, 2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran moodle memberikan dampak yang positif terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari (Sari & Zulmaulida, 2021) menjelaskan bahwa penggunaan moodle membantu dalam perkembangan hasil belajar peserta didik. Dampak positif dari moodle juga dapat dilihat dalam meningkatnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh penelitian (Mukahar, 2020) bahwa penggunaan LMS Moodle membantu meningkatkan minat belajar peserta didik karena peserta didik menunjukkan ketertarikan dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi awal dan penelitian di atas maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Alauddin Makassar tentang “Pengaruh Model Blended Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam riset dengan jenis kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimen semu dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Penelitian melibatkan 2 (dua) kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran blended problem-based learning berbasis e-learning LMS Moodle, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan pembelajaran blended learning. Tempat penelitian berlokasi di Program Studi

Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni sampai dengan bulan Juli 2022 Semester Genap 2021/2022. Adapun pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan pada kedua kelas. Populasi dalam penelitian merupakan mahasiswa semester II Angkatan 2021 Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjumlah 140 mahasiswa. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 4 kelas yaitu Kelas A sampai Kelas D dengan total mahasiswa 140 orang. Kelas eksperimen terdiri dari kelas A sebanyak 34 sedangkan kelas D sebanyak 33 orang sebagai kelompok kontrol. Pertimbangan pengambilan kelas A dan D sebagai sampel dalam penelitian ini karena jadwal mata kuliah Pengantar Akuntansi 2 pada kelas A dan D yang berbeda. Berdasarkan kondisi ini maka peneliti memilih Kelas A dan D sebagai sampel pada penelitian ini. Instrumen lembar tes essay digunakan untuk mengukur hasil belajar dan lembar angket untuk motivasi belajar. Teknik analisis data dengan uji paired sample t test untuk mengetahui pengaruh dari model blended learning dan independent sample t test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji validitas product moment ini dilakukan setelah memperoleh data hasil penelitian. Adapun uji validitas product moment ini dilakukan dengan bantuan software SPSS ver. 26. Sedangkan pengujian dengan reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Proses pengujian instrumen ini dilakukan secara statistik dengan menggunakan bantuan program SPSS 26.00 for windows. Data yang telah diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh model blended problem based learning terhadap hasil belajar dan motivasi belajar dengan uji paired sample t test dan perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar dengan uji independent sample t test. Namun, sebelum melakukan uji paired sample t test dan independent sample t test akan dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dengan test of normality sapphire wilk pada program SPSS 26.00 for windows dan pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis Leven test pada program SPSS versi 26.00. Kriteria kedua pengujian asumsi klasik adalah apabila nilai signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menjelaskan yaitu model blended problem learning mempunyai dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa dan implementasi model blended learning digunakan untuk memberikan stimulus bagi mahasiswa kelompok eksperimen yang memiliki perbedaan lebih baik daripada siswa kelompok kontrol. Namun, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian terkait agar mendapatkan hasil yang lebih baik.

Analisis statistik inferensial dilaksanakan setelah pengujian dengan asumsi klasik, yakni uji normalitas dengan . Berikut adalah hasil uji normalitas dan homogenitas data penelitian berpikir kritis dan kemampuan komunikasi siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dari Tabel 1. Terdapat data uji normalitas pada kelompok eksperimen yang dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 1. Data Normalitas Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen	Nilai Sig (p)	Kondisi	Keterangan
Hasil Belajar Awal	0.608	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Hasil Belajar Akhir	0.436	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Motivasi Belajar Awal	0.198	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Motivasi Belajar Akhir	0.095	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal

Sumber : Data Output SPSS

Selanjutnya berikut ini pada tabel 2 adalah hasil dari uji normalitas pada kelompok kontrol untuk variabel hasil belajar dan motivasi belajar

Tabel 2. Data Normalitas Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Nilai Sig (p)	Kondisi	Keterangan
Pre-test Motivasi Belajar	0.851	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Post-test Motivasi Belajar	0.762	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Pre-test Hasil Belajar	0.382	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Post-test Hasil Belajar	0.224	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal

Sumber : Data Output SPSS

Dari hasil uji normalitas kelompok kontrol pada tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa data dari masing-masing variabel terdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada seluruh nilai signifikansi dari variabel tersebut lebih dari 0.05. Selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk variabel motivasi belajar dan hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Data Homogenitas Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Motivasi belajar	Nilai Sig (p)	Kondisi	Keterangan
Pre-test Motivasi Belajar	0.822	$\rho > 0.05$	Data homogen
Post-test Motivasi Belajar	0.584	$\rho > 0.05$	Data homogen
Pre-test Hasil Belajar	0.962	$\rho > 0.05$	Data homogen
Post-test Hasil Belajar	0.457	$\rho > 0.05$	Data homogen

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan pada tabel 3 di atas tentang hasil uji homogenitas terhadap data hasil belajar dan motivasi belajar diperoleh taraf signifikansi lebih dari 0.05 yang berarti bahwa data hasil belajar dan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan control memiliki varians yang homogen.

Selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model blended problem based learning terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa dan perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Pengaruh Model Blended Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Pengujian hipotesis 1 menggunakan *ji t* paired sample test. H_a diterima jika nilai signifikansi (p) < nilai signifikansi (α) 0.05. Pengujian motivasi belajar ini dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test mahasiswa pada kelompok eksperimen yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Data Analisis Paired sample t-test Motivasi Belajar

Indikator <i>paired sample t test</i>	Hasil <i>paired sample t test</i>
t-hitung	15.563
t-Tabel	2.034
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata <i>pre-test</i>	48.79
Rata-rata <i>post-test</i>	58.71

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa model blended problem based learning berbasis LMS Moodle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata pre-test yang diukur sebelum pembelajaran model blended problem based learning sebesar 48.79. Kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan blended problem based learning, rata-rata motivasi belajar sebesar 58.71 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 9.92. Kemudian untuk melihat pengaruh model blended problem based learning pada hasil belajar dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Data Analisis Paired Sample t-test Hasil Belajar

Indikator <i>paired sample t test</i>	Hasil <i>paired sample t test</i>
t-hitung	16.380
t-Tabel	2.034
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata <i>pre-test</i>	61.65
Rata-rata <i>post-test</i>	77.18

Tabel 5 menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa model blended problem-based learning berbasis LMS Moodle efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata pre-test yang diukur sebelum pembelajaran model blended problem-based learning sebesar 61.65. Kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan blended problem-based learning, rata-rata hasil belajar sebesar 77.18 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 15.53.

Perbedaan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Antara Mahasiswa dengan Model Blended Problem Based Learning dengan Mahasiswa dengan Model Blended Learning

Pada hipotesis ketiga akan menguji perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang mengikuti model blended problem based learning berbasis LMS Moodle dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran model online. Pengujian motivasi belajar ini dapat dilihat dari hasil post-test mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis 3 menggunakan uji independence sample t test. H_a diterima jika nilai signifikansi (ρ) < nilai signifikansi (α) 0.05 yang dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Data Analisis Independent Sample t-test Motivasi Belajar

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t-hitung	4.788
t-Tabel	1.997
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.000
Rata-rata kelompok eksperimen	58.71
Rata-rata kelompok kontrol	52.85

Tabel 6 menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga diperoleh bahwa motivasi belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen dengan model blended problem based learning lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dengan model blended learning. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen yang diperoleh setelah pembelajaran model blended problem based learning sebesar 58.71. Sedangkan rata-rata nilai post-test kelompok kontrol yang diperoleh setelah pembelajaran model konvensional sebesar 52.85 artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 5.86. Kemudian untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Data Analisis Independent sample t-test Hasil Belajar pada nilai post-test

Indikator <i>independent sample t test</i>	Hasil <i>independent sample t test</i>
t-hitung	2.875
t-Tabel	1.997
<i>Sig (2-tailed)</i>	0.005
Rata-rata kelompok eksperimen	77.18
Rata-rata kelompok kontrol	70.97

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran mixed-problem based lebih baik daripada kelompok kontrol dengan model tradisional. Hal ini terlihat pada rata-rata skor post-test kelompok eksperimen yang diperoleh setelah pembelajaran model pembelajaran campuran berbasis masalah sebesar 77,18. Sedangkan rata-rata nilai post-test kelompok kontrol yang diperoleh setelah pembelajaran model tradisional adalah 70,97 yang berarti terjadi peningkatan rata-rata sebesar 6,21.

Integrasi pembelajaran tatap muka berbasis problem based learning dengan pembelajaran online berbasis LMS Moodle membantu mahasiswa dalam

membentuk dan mengembangkan motivasi belajar. Aktivitas belajar synchronous berbasis problem based learning memberikan orientasi masalah kepada mahasiswa sebagai pengantar dalam mata kuliah sehingga mahasiswa dituntut untuk berperan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran langsung di kelas maupun secara tidak langsung di LMS Moodle. Mahasiswa dituntut untuk menemukan berbagai literatur tentang topik masalah yang diberikan oleh dosen. Kemudian mahasiswa dengan kolaborasi bersama teman-temannya dapat saling berbagai informasi literatur terkait masalah tersebut sehingga mahasiswa diharapkan dapat menemukan dan mengintegrasikan berbagai informasi untuk menyelesaikan masalah dengan efektif dan efisien.

Dosen sebagai fasilitator memiliki peran untuk mendampingi mahasiswa dalam proses menemukan literatur yang sesuai dan memberikan arahan kepada mahasiswa selama proses berdiskusi dalam menganalisis permasalahan yang ditemukan dan mengevaluasi solusi dari permasalahan tersebut. Selain itu, dosen juga berperan dalam memberikan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar baik secara synchronous maupun asynchronous. Tercapainya peran dosen sebagai fasilitator dan motivator mewujudkan tercapainya peran dosen sebagai guide on the stage pada pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa.

Implementasi dari model blended problem based learning pada kelompok eksperimen dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa karena model blended learning sebagai strategi pembelajaran yang mengkombinasikan antara belajar secara live event (tatap muka) berbasis model problem based learning dengan belajar secara online (e-learning), diharapkan membantu mahasiswa dalam melatih keterampilannya dalam memahami suatu permasalahan yang tidak diketahui pada proses pembelajaran di kelas. Integrasi pembelajaran tatap muka (live event) berbasis masalah dengan pembelajaran online juga dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan dalam menafsirkan informasi yang diperoleh kemudian menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang dilakukan dan mengkategorikan atau mengklasifikasikan informasi yang diperoleh sesuai dengan kebutuhannya. Mahasiswa pada kelompok eksperimen dengan peningkatan motivasi belajarmenunjukkan rasa ingin tahu dan peduli atas informasi yang diterima melalui pembelajaran di kelas baik pada aktivitas diskusi ataupun tanya jawab individu dan kelompok sehingga mahasiswa akan memiliki tingkat fleksibilitas yang baik dalam proses pembelajaran di kelas dan di media e-learning yang bermanfaat pada kehidupan pekerjaannya.

Manfaat dari pembelajaran kombinasi dengan konsep blended learning dapat dilihat pada penelitian dari (Fadhilatunisa, Fakhri, et al., 2020; Fadhilatunisa, Rosidah, et al., 2020; Fakhri et al., 2022; Hasanah et al., 2020) yang menunjukkan bahwa model blended learning yang merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dimana pembelajaran tatap muka dapat mengadopsi berbagai jenis model pembelajaran seperti problem based learning dan project based learning dan pembelajaran online berbasis LMS Moodle, Edmodo dan sebagainya yang mampu meningkatkan berbagai keterampilan seperti hasil belajar, motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan setiap kompetensi yang

dimilikinya dengan berbagai macam aktivitas di dalam model blended learning ini.

Bekal pengetahuan dari pembelajaran online di e-learning LMS Moodle membuat peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa mampu mengidentifikasi pengetahuan yang diperoleh di kelas dan membandingkannya dengan pengetahuan yang diperoleh di e-learning LMS Moodle sehingga mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan terkait dengan perbedaan pengetahuan yang tidak diketahui. Setelah memperoleh jawaban dari kesenjangan dari pengetahuan di kelas dengan pengetahuan dari e-learning, mahasiswa dapat mensintesis dan membuat hubungan antara informasi yang diperoleh dengan pengetahuan yang diperoleh di kelas.

Manfaat dari pembelajaran model blended learning ini juga terdapat pada penelitian dari Dwiyogo (2018) yang menunjukkan bahwa implementasi pada pengembangan model blended learning menunjukkan hasil yang positif pada keterampilan memecahkan masalah. Hal ini dapat dilihat dari 97% responden memiliki pendapat (feedback) positif atas implementasi blended learning dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah peserta didik. Blended learning membantu peserta didik dalam memaksimalkan kompetensi yang dimilikinya, hal ini dapat dilihat pada aktivitas peserta didik di kelas mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Fleksibilitas merupakan salah satu karakter yang dimiliki oleh model blended learning bermanfaat bagi mahasiswa untuk dapat belajar tidak terbatas ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses, membaca, diskusi dan melakukan aktivitas lain bersama pendidik dan peserta didik lain dimanapun dan kapanpun. Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Tsai (2017) yang menunjukkan bahwa peningkatan pada sikap pemecahan masalah akan memungkinkan peserta didik untuk merespon lebih baik berbagai masalah yang dihadapi di kemudian hari.

Model blended problem-based learning dengan gabungan dari pembelajaran tatap muka berbasis masalah dengan pembelajaran online adalah salah satu pilihan yang tepat dalam mengembangkan keterampilan kreativitas mahasiswa. Peran dosen pada model problem-based learning adalah sebagai fasilitator atau guide on the side. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas pembelajaran dimana dosen menjadi pemandu pada setiap aktivitas pembelajaran di kelas baik pada pembelajaran diskusi maupun secara individu di kelas maupun di e-learning sehingga mahasiswa pada pembelajaran di kelas dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab. Manfaat yang diperoleh dari aktivitas ini adalah mahasiswa mengetahui dapat menemukan solusi atas permasalahan yang ditemui dan dapat mensintesis pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan pengetahuan yang diperoleh di luar kelas yang dapat menghasilkan ide-ide yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen.

Strategi model blended problem-based learning menawarkan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian dari Singh (2017) yang menunjukkan bahwa fleksibilitas dalam e-learning adalah peserta didik dapat berinteraksi dengan media ajar (e-book dan video tutorial), teman kelas dan pendidik dimanapun dan kapanpun, tidak terbatas ruang dan waktu. Hal ini membuat peserta didik dapat memaksimalkan waktu

yang dimilikinya untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Selain itu karakter lain dari e-learning adalah easy to use and occupation oriented adalah media yang mudah digunakan sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik.

Paduan antara model pembelajaran online dan pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan motivasi dan hasil belajar dengan bekal pengetahuan dan kepercayaan diri yang dibangun di pembelajaran di kelas berbasis model problem based learning dan di online berbasis LMS Moodle. Aspek positif pembelajaran campuran berbasis masalah terhadap stimulasi belajar dan hasil belajar juga sejalan dengan penelitian Banditvilai (2016) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar diperoleh dari perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengukur manfaat pembelajaran. e-learning berbasis teknologi berbasis pengembangan keterampilan - Pembelajaran Bahasa. Hasil penelitian adalah pembelajaran berbasis masalah online memiliki manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu pembelajaran berbasis masalah online juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pembelajaran.

Pernyataan di atas juga didukung oleh hasil penelitian Bibi (2015) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan tingkat pemahaman yang signifikan antara siswa dengan pembelajaran campuran berbasis masalah dan siswa dengan pembelajaran tradisional. Kemudian, terdapat peningkatan motivasi dan tingkat pemahaman siswa kelas mixed problem-based learning dibandingkan dengan siswa pada kelompok kontrol. Manfaat model blended learning berbasis masalah terhadap hasil belajar juga dijelaskan oleh penelitian Ningsih et al (2017) yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model blended learning lebih besar daripada untuk siswa yang diajar. Penggunaan pembelajaran normal secara umum dan berdasarkan tingkat kemampuan matematis awal (tinggi, sedang dan rendah) serta kemandirian belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran campuran lebih tinggi daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran normal. Penerapan model blended problem-based learning memperoleh respon yang positif karena mahasiswa mengalami peningkatan motivasi dan daya tarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh dosen. Hal ini terlihat pada setiap aktivitas di kelas dimana mahasiswa cenderung pasif sebelum penerapan model ini.

Berdasarkan data aktivitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model blended problem-based learning membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran karena aktivitas dari mahasiswa dengan bantuan dosen sebagai fasilitator, membantu mahasiswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini karena pembelajaran blended problem-based learning adalah pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student centered learning). Hasil sebaliknya terdapat pada kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional, aktivitas mahasiswa cenderung tidak mengalami kenaikan tetapi mengalami penurunan.

Penelitian dari Wardani (2018) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas tatap muka (face to face) dengan konsep klasik telah kehilangan daya Tarik pada peserta didik di abad 21. Hal ini terjadi karena peserta

didik lebih banyak menghabiskan waktu sehari-harinya di media sosial ataupun mengakses jejaring sosial lainnya sehingga mengakibatkan peserta didik semakin menurun perhatiannya terhadap pembelajaran di kelas. Pendidik memiliki tugas yang penting atas permasalahan ini dengan menyediakan sebuah solusi untuk mengatasi kejenuhan dan rasa malas yang menghinggapi peserta didik. Pendidik dapat menyediakan pembelajaran online berbasis jejaring sosial yang membuat peserta didik merasa tertarik dan mau belajar di pembelajaran online.

Pada penelitian ini, terdapat keterbatasan yaitu pembelajaran ini hanya terfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa, peneliti belum sempat melakukan penelitian tentang aktivitas belajar mahasiswa karena aktivitas dapat dilihat dengan melakukan pengamatan pada setiap pertemuannya. Selain itu, peneliti belum sempat menilai perspektif dosen tentang model blended learning. Selain itu, pembelajaran ini hanya memanfaatkan media LMS saja tanpa adanya media dengan konsep gamification yang membantu peningkatan minat belajar mahasiswa terhadap mata kuliah.

KESIMPULAN

Penerapan model blended problem-based learning berbasis LMS Moodle mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Islam Alauddin Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan terhadap rata-rata dari hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa yang didapatkan setelah penerapan model pembelajaran blended problem-based learning. Selain itu, signifikansi penerapan model ini dapat dilihat dengan penggunaan uji statistik yaitu uji t dengan paired sample t test yang menunjukkan hasil positif yaitu terdapat peningkatan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dengan penerapan model blended problem-based learning memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan mahasiswa kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran blended learning dengan konsep pembelajaran tatap muka dengan teacher centered learning. Oleh karena itu, sebagai riset selanjutnya bagi peneliti lain maka dapat menggabungkan penelitian dengan konsep model blended learning dengan berbagai macam model pembelajaran dan media seperti model project-based learning dan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti kahoot dan quizziz.

DAFTAR PUSTAKA

- (CDC), C. for D. C. and P. (2020). Coronavirus Disease 2019 (COVID-19).
Banditvilai, C. (2016). Enhancing Students' Language Skills through Blended Learning. 14(3), 10.
Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>

- Diana, P. Z., Wirawati, D., & Rosalia, S. (2020). Blended Learning dalam Pembentukan Kemandirian Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 9(1), 16. <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.763>
- Diarini, I. G. A. A. S., Ginting, M. F. B., & Suryanto, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Melalui Pembelajaran Daring Untuk Mengetahui Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 253–265.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 11.
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93–106. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i2.35345>
- Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., & Fakhri, M. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE BLENDED LEARNING MODEL ON THE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS AND LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING DEPARTMENT. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 23(2), 194–208.
- Fakhri, M. M., Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., Satnur, M. A., & Fajrin, F. (2022). Pengaruh Media E-Learning Berbasis LMS Moodle dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Chemistry Education Review (CER)*, 5(2), 157–16.
- Hasanah H., Jamaluddin J., & FAKHRI M. M. (2020). EFEKTIVITAS MODEL BLENDED-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN KERJASAMA MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI UIN ALAUDDIN MAKASSAR [(Doctoral dissertation,]. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.
- Husamah. (2013). *Pembelajaran Bauran*. Prestasi Pustaka Publisher, 9, 37.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Surat Edaran Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2020 tentang Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) di Perguruan Tinggi. 1–2.
- Mukahar, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran (Moodle Mobile Learning, LKS) dan Minat Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Server. *Teknologi Dan Kejuruan: Jurnal Teknologi, Kejuruan, Dan Pengajarannya*, 43(1), 11–19.
- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., & Marhamah, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 155. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1633>
- Novanto, A. (2016). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Moodle Terhadap Motivasi Belajar Siswa XII TKJB SMKN 2 Surakarta Pada Kompetensi

- Mengadministrasi Server Jaringan Tahun Pelajaran 2015/2016. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 11(1), 68–77.
- Sari, D. D., & Zulmaulida, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis MOODLE terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII. 7(2), 75–84.
- Singh, A., & Singh, L. B. (2017). E-Learning for Employability Skills: Students Perspective. *Procedia Computer Science*, 122, 400–406. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.386>
- Tsai, M.-H., & Tang, Y.-C. (2017). Learning attitudes and problem-solving attitudes for blended problem-based learning. *Library Hi Tech*, 35(4), 615–628. <https://doi.org/10.1108/LHT-06-2017-0102>
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (n.d.). *DAYA TARIK PEMBELAJARAN DI ERA 21 DENGAN*. 6.
- (WHO), W. H. O. (2020). *Coronavirus*.
- Yuliana. (2020). *Corona Virus Diseases (Covid-19) ; Sebuah Tinjauan Literatur*. *Wellness and Healthy Magazine*, 187–192.