

**PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN PERSONALISASI
BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI MANAJEMEN
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN
(Angkatan 2021-2023)**

**Octa Relia Silitonga¹, Nurdiana S.M Lumban Gaol², Wiji sitompul³, Disaya Gibrel⁴, Eka
Sonia Tarigan⁵, Sri Ida Royani Simanjuntak⁶
Universitas HKBP Nommensen**

e-mail: octa.relia@student.uhn.ac.id¹, nurdiana.lumban@student.uhn.ac.id²,
wiji.sitompul@student.uhn.ac.id³, disaya.gibrel@student.uhn.ac.id⁴,
eka.sonia@student.uhn.ac.id⁵, sri.simanjuntak@uhn.ac.id⁶

Abstrak – Penelitian ini mengangkat permasalahan system pembelajaran blended learning untuk mengetahui pengaruh pembelajaran blended learning terhadap motivasi belajar Mahasiswa Prodi Manajemen. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis pendekatan analisis deskripsi kuantitatif dengan penelitian explanatory research. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 84 orang Mahasiswa berdasarkan latar belakang masalah, dirumuskan 1 hipotesis. Hasil penelitian ini adalah : Sistem pembelajaran personalisasi blended learning berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi manajemen Universitas HKBP Nommensen.

Kata Kunci: Blended Learning, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia masih menghadapi banyak tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar di kalangan mahasiswa. Hal ini tampak dari rendahnya hasil belajar dan kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar termasuk ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya dan kebutuhan individu, kurangnya interaksi antara guru atau dosen dengan siswa atau mahasiswa, materi pembelajaran yang kurang menarik dan relevan, serta minimnya dukungan dari orang tua dan lingkungan sekitar. Di era digital, pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi cara pengajaran dan pembelajaran secara mendalam. Teknologi digital tidak hanya memperluas akses terhadap informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam metode pengajaran. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk memperkaya pengalaman belajar dengan berbagai sumber daya yang lebih variatif dan interaktif. Pendidikan tinggi menghadapi tantangan besar dalam menyediakan pembelajaran yang efektif dan relevan bagi mahasiswa di era digital. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah blended learning, yang menggabungkan metode pembelajaran tatap muka tradisional dengan elemen pembelajaran daring. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat belajar, serta memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu mahasiswa. Karena blended learning ini bukan hanya sebagai model pembelajaran yang inovatif dalam mengkombinasikan pelaksanaan pembelajaran, namun juga sebagai inovasi untuk mengenalkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan melalui model pembelajaran (Mendrofa, 2021).

Universitas HKBP Nommensen, sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Indonesia, terus berusaha meningkatkan mutu pembelajaran di program studi manajemen. Kemungkinan mahasiswa Program Studi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen

mengalami kendala dalam motivasi belajar mereka, yang mungkin disebabkan oleh sejumlah faktor seperti kurangnya ketertarikan terhadap materi, minimnya keterlibatan dalam proses belajar mengajar, atau kurangnya dukungan dari lingkungan akademik. Sebagai solusi, maka Universitas HKBP Nommensen mereka telah menerapkan sistem pembelajaran blended yang dipersonalisasi. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan secara substansial semangat belajar mahasiswa.

Blended learning memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Hal ini sangat berguna bagi mahasiswa yang memiliki jadwal padat atau yang tinggal jauh dari kampus. Fleksibilitas ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena mereka dapat belajar sesuai dengan ritme dan kenyamanan pribadi. Dengan adanya sistem personalisasi, setiap mahasiswa dapat menerima konten dan tugas yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat mereka. Teknologi adaptif dapat membantu dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing mahasiswa, sehingga mereka dapat menerima bimbingan yang lebih tepat sasaran. Personalisasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Blended learning tidak hanya mengandalkan kuliah tatap muka, tetapi juga memanfaatkan berbagai platform digital untuk diskusi dan kolaborasi. Ini dapat meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa serta antar sesama mahasiswa.

Blended learning memberikan mahasiswa kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran dengan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan jadwal dan lokasi yang paling nyaman bagi mereka. Keuntungan ini sangat berharga terutama bagi mahasiswa yang memiliki jadwal yang padat atau tinggal di daerah yang jauh dari kampus. Dengan fleksibilitas ini, diharapkan akan mendorong motivasi mahasiswa karena mereka memiliki kendali penuh atas waktu dan tempat belajar mereka. Sistem personalisasi memastikan bahwa setiap mahasiswa menerima materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat mereka secara individual, sementara teknologi adaptif membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan masing-masing mahasiswa untuk memberikan bimbingan yang lebih terarah. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan preferensi mereka secara pribadi. Selain dari itu, blended learning tidak hanya mengandalkan pertemuan langsung dalam kelas, tetapi juga memanfaatkan berbagai platform digital untuk meningkatkan kerjasama dan diskusi antara mahasiswa dan dosen. Hal ini dapat menciptakan interaksi yang lebih intensif dan dinamis di antara anggota komunitas akademik, memungkinkan pertukaran gagasan dan pembelajaran yang lebih beragam.

Peneliti telah mengidentifikasi rendahnya tingkat motivasi belajar yang dialami oleh mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas HKBP Nommensen Medan sebagai masalah utama. Berdasarkan kesadaran akan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan apakah penggunaan sistem pembelajaran personalisasi yang berbasis Blended Learning dapat meningkatkan tingkat motivasi belajar mahasiswa di Program Studi Manajemen Universitas HKBP Nommensen Medan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi apakah penerapan sistem pembelajaran personalisasi berbasis Blended Learning dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di Program Studi Manajemen Universitas HKBP Nommensen Medan..

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini ,peneliti menggunakan metode kuantitatif . Jenis pendekatan

yang peneliti gunakan adalah jenis pendekatan analisis deskripsi kuantitatif dengan penelitian explanatory research (Kuncoro, 2007) . Dalam penelitian ini ,metode deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai variabel sistem pembelajaran personalisasi blended learning ,motivasi belajar . Metode explanatory merupakan metode penelitian yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya melalui pengujian Hipotesis .Dalam penelitian ini metode explanatory digunakan untuk mengetahui Sistem pembelajaran personalisasi blended learning berpengaruh positif secara signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi manajemen Universitas HKBP Nommensen .

Populasi 680 dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 87 orang mahasiswa pada universitas HKBP nommensen . Metode pengumpulan data melalui metode observasi, kuisisioner, dan studi dokumentasi. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis regresi sederhana (simple regression) dengan menggunakan program statistik SPSS (Statistical Package for Social Sciences). Uji-uji yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji Validitas,Uji Reliabilitas,Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas, dan Uji Heterokedastisitas. Untuk menguji hipotesis menggunakan Uji Parsial (Uji t), Uji Serempak (Uji F), dan Koefisien determinasi (R²). Pengukuran variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Adapun Skor bagi penelitian kuesioner dapat dihitung dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Skor penelitian kuisisioner

Alternatif jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Uji Statistik : Analisis Linear Sederhana

Tabel 2. Hasil Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.540	2.882		2.269	.026
	TOTAL_X	.887	.062	.842	14.389	.000

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: Hasil diolah dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 2, maka persamaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 6,540 + 0,887X + e$$

Hasil dapat dilihat dari keterangan sebagai berikut:

1. Pada model regresi ini, nilai konstantan yang tercantum adalah 6,540 .Artinya, jika variabel bebas dalam model diasumsikan sama dengan nol, secara rata-rata variabel diluar model tetap akan meningkatkan Motivasi belajar tetap sebesar 6,540 satu-satuan

atau dengan kata lain jika variabel Sistem pembelajaran blended learning tidak ditingkatkan, maka Motivasi belajar masih sebesar 6,540.

2. Nilai besaran koefisien regresi b adalah 0,887. Artinya, Ketika Sistem pembelajaran blended learning (X) mengalami peningkatan sebesar satu-satuan, maka akan meningkatkan Motivasi belajar sebesar 0,887.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Hasil pengujian hipotesis pertama secara parsial data dilihat pada table berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.540	2.882		2.269	.026
TOTAL_X	.887	.062	.842	14.389	.000

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: Diolah dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 3 diatas diperoleh hasil sebagai berikut:

Nilai signifikansi untuk variabel Motivasi Belajar (0,000) lebih kecil dibandingkan dengan alpha 5% (0,05) atau $t_{hitung} = 14.389 > t_{tabel} 1,988$ ($n-k = 87-2=85$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka menolak H_0 dan menerima H_a untuk variabel Sistem pembelajaran blended learning. Dengan demikian, secara parsial bahwa variabel Sistem pembelajaran blended learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi belajar Pada Universitas HKBP Nommensen prodi Manajemen (2021-2023).

Uji Simultan (Uji F)

Hasil pengujian F pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	7454.366	1	7454.366	207.030	.000 ^a
	Residual	3060.531	85	36.006		
	Total	10514.897	86			

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X

b. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: Hasil diolah dengan SPSS

Pada hasil regresi dalam penelitian ini, diketahui nilai signifikansi adalah 0,000. Dimana diisyaratkan nilai signifikan F lebih besar dari 5% atau 0,05 atau nilai $F_{hitung} = 207.030 > F_{tabel} = 3,95$ ($df_1 = k-1 = 2-1 = 1$) sedangkan $df_2 = n-k$ ($87-2=85$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel independen yaitu Sistem pembelajaran Blended Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi belajar Pada Universitas HKBP Nommensen prodi Manajemen (2021-2023).

Koefisien Determinasi (R²)

Hasil Uji determinasi dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.842 ^a	.709	.706	6.001	1.907

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X

b. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: Hasil Diolah dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 5 Diperoleh

1. Nilai regresi korelasi adalah sebesar 0,842, Artinya secara Bersama-sama Sistem pembelajaran Blended Learning untuk meningkatkan Motivasi belajar Pada Universitas HKBP Nommensen prodi Manajemen (2021-2023) memiliki kontribusi pada taraf yang kuat.
2. Untuk variabel bebas lebih dari satu baik menggunakan Adjusted R Square. Dimana nilai (R^2) sebesar 0,706 (70,6%). Sehingga dapat dikatakan bahwa 70,6% variasi variabel terikat yaitu Sistem pembelajaran Blended Learning pada model dapat menjelaskan variabel Motivasi belajar Pada Universitas HKBP Nommensen prodi Manajemen (2021-2023) sedangkan sisanya sebesar 29,4% dipengaruhi variabel lain diluar model. Adapun variabel lain yang mempengaruhi Motivasi belajar yaitu Sistem pembelajaran Blended Learning dan sebagainya.
3. Standar Error Of The Estimated adalah ukuran kesalahan prediksi. Standar Error Of The Estimated disebut dengan standar deviasi. Dalam penelitian ini nilainya sebesar 6,001. Semakin kecil standard deviasi berarti model semakin baik.

PEMBAHASAN

Pengaruh Sistem Pembelajaran Blended Learning terhadap Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel Sistem pembelajaran Blended Learning (0,000) lebih kecil dibanding dengan alphas 5% (0,05) atau $t_{hitung} = 14,389 > t_{tabel} 1,988$ ($n-k= 87-2=85$). Berdasarkan hasil yang diperoleh maka menolak H_0 dan menerima H_a untuk variabel Sistem pembelajaran Blended Learning. Dengan demikian, secara parsial bahwa variabel Sistem pembelajaran Blended Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi belajar Pada Universitas HKBP Nommensen prodi Manajemen (2021-2023). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Siahaan & Pramana, 2020) yang mengatakan implementasi strategi pembelajaran blended learning memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Motivasi, Hasil dan Mutu Belajar. (Utami & Sofya, 2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya dengan penerapan metode belajar, salah satu metode belajar yaitu blended learning, dimana pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan online dengan menggunakan aplikasi google Classroom. (Hima, 2017) (Penerapan pembelajaran bauran (blended learning) ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan uji validitas hasil penelitian yang didapat bahwa item pernyataan kuesioner dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil uji reliabel hasil penelitian yang didapat bahwa seluruh item pernyataan kuesioner dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach Alpha berada diatas batas reliabel.
2. Secara simultan diketahui bahwa pengaruh dari variabel Sistem Pembelajaran Blended Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar.
3. Hasil determinasi diperoleh Sistem Pembelajaran Blended Learning dapat menunjukkan hubungan yang kuat terhadap Motivasi Belajar.

SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini, yaitu :

Memingat masih ada faktor lain yang berpengaruh terhadap Motivasi Belajar maka bagi peneliti selanjutnya hal ini dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya agar lebih diketahui tentang faktor-faktor lain yang dapat berpengaruh terhadap Motivasi Belajar..

DAFTAR PUSTAKA

- Akkoyunlu, B., & Yılmaz-Soylu, M. (2008). Development of a scale on learners' views on blended learning and its implementation process. *The Internet and Higher Education*, 11(1), 26–32.
- Astutik, W. (1995). Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 8–44.
- Donald, M. (2012). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi siswa pada materi relasi dan fungsi. *JIPMat*, 2(1).
- Husamah, H. (2014). Pembelajaran bauran (Blended learning). Research Report.
- Kuncoro, M. (2007). Metode kuantitatif: Teori dan aplikasi untuk bisnis dan ekonomi.
- Mendrofa, N. K. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 651–657.
- Mortera-Gutiérrez, F. (2005). Quality Issues in the Blended Learning and E-learning Instructional Model of " Tecnológico de Monterrey", Mexico City Campus: A Mexican Case Study. *EdMedia+ Innovate Learning*, 554–559.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan pembelajaran blended learning pada generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
- Semler, S. (2005). Use blended learning to increase learner engagement and reduce training cost. On-Line) Dalam [Http://Www. Learningsim. Com/Content/Lsnews/Blended_learning1. Html](http://www.learningsim.com/content/Lsnews/Blended_learning1.html). Diunduh, 11.
- Siahaan, S. D. N., & Pramana, D. (2020). Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi, Hasil, dan Mutu Belajar Mahasiswa. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 97–109.
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014). *Essentials for blended learning: A standards-based guide*. Routledge.
- Suryabrata, S. (2003). *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). Syah, Muhibbin.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya, Analisis di bidang pendidikan*.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. PT. Bumi

Aksara.

Uno, H. B. (2012). Teori motivasi dan pengukurannya, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Utami, P. R., & Sofya, R. (2022). Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA N 1 Salimpaung. *Jurnal Ecogen*, 5(4), 626–636.

Wasty, S. (2006). Psikologi pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.