

**EFEKTIVITAS MODEL BLENDED PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JURUSAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR**

Anwar Wahid¹, Muhammad Yahya², Anas Arfandi³

Anwarwahid92@gmail.com¹, m.yahya@unm.ac.id², anas.arfandi@unm.ac.id³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

Abstract: *This study aims to: (1) knowing the blended problem based learning model based on Moodle LMS which is effective in increasing student motivation, and (2) knowing the differences in learning motivation who take part in the study blended problem based learning model based on Moodle LMS with students following the blended learning model. The research design used is quasi-experimental. The population in this study was the second semester students of the class of 2021 who studied introductory accounting courses in the accounting department with a total of 140 people. The sample of this research is class A as many as 34 people as the experimental class and class D as many as 33 people as the control class. The sampling technique used purposive sampling technique. The results showed that: (1) The implementation of the blended problem based learning model based on the Moodle LMS was effective on the learning motivation of the students of the Accounting Department, the Faculty of Economics and Islamic Business, Alauddin Islamic State University (2) The results of the inferential analysis using the paired simple t test show that the t-count value is greater than the t-table with a sig value less than 0.05, which means that the implementation of the blended problem-based model Moodle-based LMS learning effectively increases student motivation and (3) The results of the inferential analysis with the independent simple t test show that the t-count value is greater than the t-table with a sig value less than 0.05 which means that learning motivation of experimental class students has a significant difference with learning motivation of control class students.*

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

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui model blended problem based learning berbasis LMS Moodle yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, (2) mengetahui perbedaan motivasi belajar mahasiswa yang mengikuti pembelajaran model blended problem based learning berbasis LMS Moodle dengan mahasiswa yang mengikuti model blended learning. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental. Populasi pada penelitian ini mahasiswa semester 2 angkatan 2021 yang mempelajari mata kuliah pengantar akuntansi pada jurusan akuntansi dengan jumlah 140 orang. Sampel penelitian ini adalah kelas A sebanyak 34 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebanyak 33 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Implementasi model blended problem based learning berbasis LMS Moodle efektif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Islam Alauddin (2) Hasil analisis inferential dengan uji paired simple t test menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai sig lebih kecil daripada 0.05 yang berarti bahwa implementasi dari model blended problem based learning berbasis LMS Moodle secara efektif meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan (3) Hasil analisis inferential dengan uji independent simple t test menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-tabel dengan nilai sig lebih kecil daripada 0.05 yang berarti bahwa motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen memiliki perbedaan secara signifikan dengan motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol.

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

PENDAHULUAN

Virus corona atau novel Coronavirus (2019-nCoV) menyebar sangat cepat ke seluruh dunia dan mulai merebak akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Virus Corona kemudian berkembang di enam puluh lima negara pada Februari 2020. Menurut WHO (World health Organization) per Tanggal 2

Maret 2020, jumlah penderita yang terinfeksi Covid-19 mencapai 90.308, sedangkan di Indonesia ditemukan dua orang yang terinfeksi virus covid-19 (Yuliana, 2020). Untuk mengurangi penyebaran COVID-19, beberapa negara telah mengambil tindakan pencegahan dengan membatasi kontak antara warna

negaranya. Oleh karena itu, pemerintah memberikan aturan untuk pembatasan jarak atau kontak fisik (CDC, 2020 ; WHO, 2020).

Pada kondisi di atas, 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).

Model pembelajaran ini sangat membantu khususnya dalam kondisi seperti ini. Pembelajaran online merupakan langkah solutif untuk mencegah penyebaran Covid-19 di lingkungan pendidikan. Dosen dapat memberikan soal dan materi yang nantinya dikirim melalui ponsel atau laptop ke mahasiswa. Hasil pekerjaan atau tugas tersebut dikirim kembali kepada dosen melalui platform yang sudah disediakan oleh pihak kampus ataupun dapat menggunakan platform lain yang tersedia.

Namun, mengubah pola atau kebiasaan yang sudah berjalan sangatlah sulit, dan merupakan hal wajar ketika terjadi perubahan yang sangat cepat dan tidak terduga, seperti : (1) dosen dan mahasiswa harus terbiasa menggunakan peralatan komputer atau laptop dan jaringan internet untuk melakukan proses pembelajaran, (2) dosen dan mahasiswa harus mampu merubah gaya, strategi atau metode mengajar dan belajar, (3) dosen dan mahasiswa harus mampu mengubah gaya komunikasinya selama pembelajaran daring ini. Banyak dosen yang tidak memperhatikan bagian yang ketiga ini, yaitu kurangnya pemahaman dan penerapan dosen dalam berkomunikasi dengan mahasiswanya. Dosen biasanya berkomunikasi satu atau dua arah di kampus, dengan bertatap muka secara langsung melakukan diskusi dan latihan secara bersama – sama.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran terjadi interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan

sebelumnya. Inti dari proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas yang ada pada peserta didik. Pembelajaran memiliki peran yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas, baik proses maupun lulusan pendidikan.

Proses Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang dapat menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah. Artinya pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan dosen dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Tidak semua dosen memiliki kemampuan dalam hal menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Akibatnya pembelajaran dilakukan asal jalan, asal materi disampaikan dan asal materi habis, soal peserta didik memahami materi atau tidak, kurang mendapatkan perhatian dari dosen.

Peningkatan keberhasilan belajar peserta didik dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dosen sangat berperan penting selaku pengelola kegiatan peserta didik, dosen juga diharapkan dapat membantu dan membimbing peserta didik dalam mengolah materi pelajaran.

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. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu dosen di Jurusan Akuntansi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas cenderung pendiam, tidak aktif di dalam kelas meski sudah diberikan dorongan dan motivasi untuk selalu mengemukakan pendapat. Kemampuan mahasiswa masih terbatas pada hafalan dan mengalami kesulitan jika dihadapkan pada soal yang membutuhkan analisis dan pemahaman,

maka perlu diterapkan sebuah model pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Untuk itu diperlukan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* diharapkan menjadi lebih aktif dan tidak menjenuhkan.

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 memfokuskan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah dan tuntutan revolusi 4.0 tersebut membuat lembaga-lembaga pendidikan melaksanakan berbagai inovasi dalam melaksanakan proses belajar mengajar, termasuk melaksanakan pembelajaran dengan model *problem based learning*.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang dirancang agar siswa mendapat pengetahuan penting yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki kecakapan dalam berpartisipasi dalam tim. PBL mempunyai skema pembelajaran adalah *meeting the problem* (menemukan masalah), *problem analysis and learning issues* (analisis dan pembelajaran permasalahan), *discovery and reporting* (penemuan dan pelaporan), *solution presentation and reflection* (presentasi solusi dan refleksi), *overview, integration and evaluation* (menyimpulkan, mengintegrasikan dan evaluasi)

Rachmah (2019) berpendapat bahwa model *blended learning* adalah salah satu bentuk komunikasi dalam pendidikan yang menggunakan sumber media alternatif seperti

media cetak, multimedia, video, audio, online dan offline serta interaksi tatap muka konvensional berdasarkan aturan pembelajaran yang di tetapkan. 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, 2020). Implementasi *blended learning* menjadi salah satu solusi yang dianggap tepat atas berbagai kritik dan kekurangan *e-learning* dan ketertinggalan pembelajaran tatap muka (*face to face*). *Blended learning* berarti menggabungkan berbagai ciri keunggulan pembelajaran berbasis internet (*e-learning online*) berbasis multimedia (*e-learning offline*) dan pemanfaatan teknologi mobile (*mobile learning*) dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) guna meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan daya inovasi peserta didik serta menjadikan peserta didik berkarakter (Husamah, 2013).

Terwujudnya model *blended learning* yang efektif dapat tercapai apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran *problem based learning*. Hal ini dijelaskan oleh Perdana (2019), bahwa model pembelajaran *problem based learning* sangat cocok diintegrasikan dengan kemampuan berpikir analisis dan argumentasi ilmiah. Baik kemampuan berpikir analisis, argumentasi ilmiah dan kemampuan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21.

Berdasarkan observasi awal dan penelitian terkait, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian di Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Alauddin Makassar tentang “Efektivitas Model *Blended Problem Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar”.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi *experimental* 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 4 kali pertemuan pada kedua kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 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.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk motivasi belajar. Instrumen yang digunakan adalah lembar instrument untuk mengukur motivasi belajar. Teknik analisis data dengan uji *paired sample t test* untuk mengetahui efektifitas dari model *blended learning* dan *independent sample t test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *blended problem learning* secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan implementasi dari model *blended learning* ini juga bermanfaat pada motivasi belajar mahasiswa kelompok

eksperimen yang memiliki perbedaan yang lebih baik dibandingkan mahasiswa kelompok eksperimen. Namun hal ini, perlu dilakukan kajian lebih lanjut dengan membandingkan hasil penelitian ini dengan penelitian relevan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Analisis statistik inferential dapat dilakukan setelah melakukan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan homogenitas pada data hasil penelitian dari keterampilan berpikir kritis dan komunikasi mahasiswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Data Normalitas Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen	Nilai Sig (ρ)	Kondisi	Keterangan
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

Berikut pada tabel 2 adalah hasil dari uji normalitas pada kelompok kontrol.

Tabel 2. Data Normalitas Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen	Nilai Sig (ρ)	Kondisi	Keterangan
Motivasi Belajar Awal	0.851	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal
Motivasi Belajar Akhir	0.762	$\rho > 0.05$	Data terdistribusi normal

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan pada tabel 1 dan tabel 2 diperoleh bahwa data motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdistribusi normal. Hal ini diperoleh dari nilai *sig* yang lebih besar dibandingkan 0.05 sehingga dapat di asumsikan bahwa data motivasi belajar mahasiswa berada pada kategori normal. Berikut pada tabel 3 merupakan hasil uji homogenitas untuk data motivasi belajar mahasiswa.

Tabel 3. Data Homogenitas

Keterampilan	Nilai Sig	Kondisi	Keterangan
--------------	-----------	---------	------------

	(p)		
Motivasi Belajar Awal	0.822	$\rho > 0.05$	Homogen
Motivasi Belajar Akhir	0.584	$\rho > 0.05$	Homogen

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *sig* yang lebih besar dibandingkan 0.05 sehingga diasumsikan bahwa data berada pada kategori homogen atau variasi dari data motivasi belajar memiliki varians yang sama. Setelah melakukan uji asumsi klasik dapat dilakukan analisis statistik inferensial yaitu uji *paired sample t test* dan *independent sample t test*.

Efektivitas Model *Blended Problem Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model *blended learning*, motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 58.71. Sedangkan motivasi belajar mahasiswa sebelum penerapan model *blended learning* memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 48.79. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Akan tetapi untuk mengetahui peningkatan secara signifikan dari motivasi belajar dengan uji *paired sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil Uji *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

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dibandingkan 0.05 dan nilai t-titung yang lebih besar dibandingkan t-tabel sehingga dapat diasumsikan bahwa model *blended learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Perbedaan Motivasi Belajar Mahasiswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa setelah penerapan model *blended learning*, motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata

(*mean*) sebesar 58.71. Sedangkan keterampilan mahasiswa kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata (*mean*) sebesar 52.85. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Akan tetapi untuk mengetahui perbedaan secara signifikan dari motivasi belajar dengan uji *independent sample t test* yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Uji *Independent sample t-test* Keterampilan Berpikir Kritis

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

Sumber : Data Output SPSS

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *sig* lebih kecil dibandingkan 0.05 dan nilai t-titung yang lebih besar dibandingkan t-tabel sehingga dapat diasumsikan bahwa mahasiswa kelompok eksperimen dengan model *blended learning* memiliki motivasi belajar lebih baik dibandingkan mahasiswa kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pada hasil uji *independent sample t test* pada keterampilan motivasi belajar mahasiswa ditunjukkan bahwa mahasiswa kelompok eksperimen dengan model *blended learning* memiliki motivasi belajar lebih baik dibandingkan mahasiswa kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Penerapan model *blended learning* sebagai solusi meningkatkan keterampilan komunikasi mahasiswa adalah langkah yang tepat dilakukan dalam perkembangan teknologi di abad 21. Perkembangan teknologi di abad 21 menuntut seluruh orang untuk dapat mengakses seluruh kebutuhannya baik data pekerjaan, data kuliah dan tugas kuliah atau pekerjaan di internet.

Pembahasan

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 berbagi 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. 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 dikelas 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. Penelitian ini juga didukung oleh Sujanem (2016) menunjukkan bahwa model blended learning, peserta didik dilatih untuk mengamati, bertanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Hal ini membuat peserta didik secara aktif membangun sendiri pengetahuan dan pemahaman.

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. Penelitian yang menunjukkan aspek fleksibilitas model blended problem based learning pada diskusi mahasiswa yaitu penelitian dari Sudiarta (2016) yang

menunjukkan bahwa diskusi online pada model blended problem based learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melakukan diskusi mengenai materi pembelajaran secara bebas. Hal ini tentunya memberikan wadah tersendiri bagi peserta didik untuk mengutarakan pikiran, pendapat, perasaan, maupun masalah-masalah yang dihadapi berkaitan dengan materi pelajaran.

Pernyataan di atas juga didukung oleh penelitian dari Ambar Ningsih et al. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran online yang dilakukan setelah pembelajaran tatap muka dapat bermanfaat karena diskusi dapat bermanfaat pada kemampuan siswa dalam memberikan jawaban yang tepat dan informasi yang didapatkan serta jawaban yang dimiliki dapat dipertanggungjawabkan. Hal di atas 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.

Implementasi model blended learning terhadap keterampilan kreativitas mahasiswa tidak selamanya berjalan sesuai yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa kendala yang ditemukan saat proses penelitian. Salah satunya adalah belum maksimalnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran online. Hal ini juga terdapat dalam penelitian Hermawati (2018) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik sudah mulai terjadi peningkatan tetapi belum optimal. Hal ini dapat dilihat pada hasil tes HOTS yang menunjukkan pada kategori cukup dengan presentase 37.03%. Hal ini berarti peserta didik belum mengalami peningkatan yang cukup optimal. Hal ini karena peserta didik belum memanfaatkan secara baik media online *google classroom* yang telah diberikan oleh pendidik karena aktivitas peserta didik dalam pembelajaran online yang tidak berperan aktif dalam diskusi dan tanya jawab terkait pembelajaran.

Solusi atas kendala di atas dapat diselesaikan dengan kerja sama dari berbagai pihak di institusi pendidikan tinggi. Dosen sebagai pendidik perlu menjadi seorang fasilitator yang mendampingi dan membantu peserta didik dalam proses pengembangan kompetensinya. Selain itu, media e-learning yang disediakan sebaiknya berbasis jejaring sosial. E-learning berbasis jejaring sosial membantu mengalihkan fokus mahasiswa yang lebih aktif di jejaring sosial ke pembelajaran online berbasis jejaring sosial. Aktivitas dalam pembelajaran online seharusnya didampingi dan difasilitasi oleh berbagai pihak yaitu dosen sebagai pendidik, ketua program studi atau jurusan dan orangtua. Hal ini untuk memantau dan memandu mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas tatap muka dan online.

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 dari blended problem based learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar juga sejalan dengan penelitian dari Banditvilai (2016) menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar diperoleh dari membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengukur manfaat dari e-learning yang berbasis teknologi untuk mengembangkan keterampilan bahasa peserta didik. Adapun hasil penelitian adalah pembelajaran online berbasis masalah memiliki manfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, selain itu pembelajaran online berbasis masalah ini juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran.

Selain itu, pada pembelajaran online berbasis masalah ini, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan hal-hal positif terkait dengan aktivitas pembelajaran. Pendidik yang menjelma sebagai fasilitator berperan untuk memotivasi peserta didik untuk semakin berpartisipasi aktif dalam pembelajaran online. Peserta didik dapat belajar dan berkomunikasi dengan pendidik dan peserta didik lain dimana saja dan kapan saja melalui media e-learning sehingga terjalinlah komunikasi yang efektif antar peserta didik dengan seluruh elemen di kelas. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian dari Astuti (2019) yang memperoleh hasil bahwa pada proses pembelajaran dengan kombinasi tatap muka dan online, peserta didik dibiasakan untuk saling berinteraksi, berdiskusi, bertukar pendapat atau ide mengenai permasalahan tertentu. Dengan berbagai aktivitas ini, tentunya peserta didik akan berlatih untuk mengembangkan kemampuan yaitu kemampuan memahami, menginterpretasikan dan mengevaluasi ide-ide matematis baik secara lisan, tulisan maupun bentuk visual lainnya.

Pembelajaran dengan memanfaatkan model blended problem based learning selain dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan employability skills yang dimilikinya, mahasiswa juga memperoleh manfaat dalam meningkatnya hasil belajarnya. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis paired sample t test yang menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar pada mahasiswa

kelompok eksperimen dengan penerapan model tersebut. Manfaat dari model blended problem based learning terhadap hasil belajar tercantum dalam penelitian dari Mihram (2017) yang menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi pembelajaran blended problem based learning lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang relevan dengan di atas juga dilakukan oleh Mutaqin (2016) yang menunjukkan bahwa hasil nilai ujian akhir kelas blended problem based learning lebih baik dibandingkan daripada kelas biasa disebabkan mahasiswa kelas blended learning rajin mengerjakan pekerjaan rumah daripada kelas biasa. Tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa harus diketik dan diunggah melalui LMS. Hal ini memberikan kesempatan mahasiswa belajar lebih banyak karena tugas yang diketik lebih membutuhkan waktu lama daripada tulis tangan. Selain itu, tugas yang diketik menyebabkan mahasiswa beberapa kali melakukan penyuntingan tulisan yang membuat mereka membaca ulang tugas tersebut.

Pernyataan di atas juga didukung oleh hasil penelitian dari Bibi (2015) yang mengemukakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada motivasi belajar dan tingkat pemahaman antara mahasiswa dengan blended problem based learning dengan mahasiswa pembelajaran konvensional. Kemudian terdapat peningkatan motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa blended problem based learning di kelompok eksperimen dibandingkan mahasiswa di kelompok kontrol. Manfaat model blended problem based learning terhadap hasil belajar juga dijelaskan oleh penelitian dari Ningsih et al (2017) yang menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model blended problem based learning lebih tinggi dari mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran biasa baik secara keseluruhan maupun berdasarkan level kemampuan awal matematika (tinggi, sedang dan rendah) dan peningkatan kemandirian belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model blended problem learning lebih tinggi dari mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran biasa.

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. Namun setelah diberikan model ini, kegiatan atau aktivitas yang terjadi di kelas mengalami peningkatan yang cukup baik karena mahasiswa aktif dalam tanya jawab dan diskusi kelompok. Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian dari Kusmiati (2018) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran tatap muka memberikan peserta didik stimulus untuk aktif dalam pembelajaran dengan diberikan permasalahan terkait materi yang akan dihadapi yaitu soal dengan studi kasus. Hal ini merangsang peserta didik untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan tambahan pembelajaran online, peserta didik dengan bekal pengetahuan sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran tentunya dengan informasi-informasi yang dikaitkan dengan informasi yang diperoleh di kelas tatap muka. 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi model blended problem based learning berbasis LMS Moodle efektif terhadap motivasi belajar mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Islam Alauddin Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan terhadap rata-rata motivasi belajar mahasiswa yang didapatkan setelah penerapan model pembelajaran blended problem based learning.

Motivasi 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.

Adapun saran pada penelitian ini yaitu implementasi dari model blended problem based learning berbasis LMS Moodle telah efektif dalam pembelajaran di mata pelajaran pengantar akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. Namun, penerapan model blended problem based learning ini masih hanya terbatas di beberapa dosen saja. Oleh karena itu, pihak institusi pendidikan tinggi perlu membuat kebijakan dan pelatihan untuk mengembangkan kemampuan dosen dalam penerapan model blended learning ini sehingga diharapkan institusi pendidikan tinggi mampu menghasilkan mahasiswa dengan kompetensi yang dibutuhkan di abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- (CDC), C. for D. C. and P. (2020). *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*.
- (WHO), W. H. O. (2020). *Coronavirus*.
- Allen, I. E., Seamen, J., & Garrett, R. (2007). Blending in: The extent and promise of blended education in the United States. USA: The Sloan Consortium. *Blending in: The Extent and Promise of Blended Education in the United States. USA: The Sloan Consortium., January, 1–29*.
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi Belajar*. IKIP Semarang Press.

- Arends, D., & Kilcher, A. (2010). Teaching for Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher - Dick Arends, Ann Kilcher - Google Buku. In *Routledge*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=d2ONAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=P1&dq=Teaching+for+student+learning:+Becoming+an+accomplished+teacher&ots=ED0xWpzKdQ&sig=fHdm9G1KfRhRwtuZDug_ZXfvBOg&redir_esc=y#v=onepage&q=Teaching+for+student+learning%3A+Becoming+an
- Chaeruman, U. A. (2017). PEDATI: Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. In *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15595.90408>
- Chikungwa, M. T., & Jonsson, K. (2002). The need for peri-operative supplemental oxygen. In *Central African Journal of Medicine* (Vol. 48, Issues 5–6).
- Christensen, C. M., Horn, M. B., & Staker, H. (2013). Is K-12 Blended Learning Disruptive? *Clayton Christensen Institute for Disruptive Innovation*, May, 1–48. <https://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2014/06/Is-K-12-blended-learning-disruptive.pdf>
- Creswell, & Jhon W. (2016). “Pendekatan Metode Kualitatif, Research Design: Kuantitatif, dan Campuran.” dalam *desain Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Destyana, V. A., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 1000–1009. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- 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.
- Dr. Hj. Binti Maunah, M. P. I. (2014). *Psikologi Pendidikan* (p. 225). Lingkar Media Yogyakarta.
- Drs. M. Ngalm Purwanto, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Drs. Mudjiono, D. D. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning. *Tojet - The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1), 51–61.
- Dwiyogo, W. D., & Radjah, C. L. (2020). Effectiveness, efficiency and instruction appeal of blended learning model. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 16(4), 91–108. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v16i04.13389>
- Farisi, A., Hamid, A., & Fisika, P. (2017). / 283 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor. 283–287.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Handoko Eko Putro. (2010). *Penerapan metode pembelajaran problem based learning (PBL) sebagai upaya Meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 8 Surakarta*.
- Hartina, A. K. (2020). pelajaran instalasi tenaga listrik kelas XII program. 11(1), 76–93.

- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hosnan, D. M. (2014). *PENDEKATAN SAINTIFIK DAN KONTEKSTUAL DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21*. Ghalia Indonesia.
- Howard, L., Remenyi, Z., & Pap, G. (2006). Adaptive blended learning environments. *International Conference On*, 23–28.
http://w3.isis.vanderbilt.edu/Projects/VaNTH/papers/icee_2006_p1.pdf
- Husamah. (2013). Pembelajaran Bauran. *Prestasi Pustaka Publisher*, 9, 37.
<http://library.usd.ac.id/web/index.php?pilih=search&p=1&q=0000136856&go=Detail>
- Joyce, Bruce., Weil, Marsya., Calhoun, & Emily, K. (2009). *Models of teaching, model-model pengajaran*. Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–87.
- 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.
www.hukumonline.com/pusatdata
- Kevin Fortner, C., Kershaw, D. C., Bastian, K. C., & Lynn, H. H. (2015). Learning by doing: The characteristics, effectiveness, and persistence of teachers who were teaching assistants first. *Teachers College Record*, 117(11), 1–30.
<https://doi.org/10.1177/016146811511701104>
- Leonardus Baskoro Pandu. (2013). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Komputer (Kk6) Di Smk N 2 Wonosari Yogyakarta. In *Fakultas Teknik Elektro UNY* (Vol. 3).
- Lestari, D. D., Ansori, I., & Karyadi, B. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53.
<https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53>
- Model, E., Problem, P., Learning, B., Multimedia, B., Kemampuan, T., Masalah, P., & Syahril, H. M. (2019). *Vol. 11 No. 2. 11(2)*, 43–48.
- Monsicha Pongpom. (2016). A comparison of learning achievement of mathayomsuksa 4 students between study by cooperative learning and blended learning with cooperative learning. *Veridian E-Journal*.
- 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.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Nismawati, N., Nindiasari, H., & Mutaqin, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Lingkungan. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 78–93.
<https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4856>
- 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.

- Purba, R. A. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media E-Learning Dengan Moodle Dalam Menjaga Mutu Pembelajaran Saat Belajar Dari Rumah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 188–194. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2424>
- Purnomo, H. (2019). Psikologi Pendidikan. In *Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta* (Vol. 66).
- Rachmah, H. (2019). Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan? *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 673–679. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Salim, A. H., Santosa, S., & Fatmawati, U. (2016). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mipa 2 Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Bio-Pedagogi*, 4(2), 15–19.
- Sari, D. D., & Zulmaulida, R. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis MOODLE terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII*. 7(2), 75–84.
- Satrio Wulang Jiwo, D., & Andhyka Kusuma, W. (2021). Penggunaan Moodle LMS UMM dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. *Jurnal Health Sains*, 2(9), 1653–1662. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.310>
- Septian, A., & Komala, E. (2019). Kemampuan Koneksi Matematik Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem-Based Learning (Pbl) Berbantuan Geogebra Di Smp. *Prisma*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.35194/jp.v8i1.438>
- Slameto. (2003). *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Edisi Kedua. *UNY Press*, 1–185.
- Trilling, Bernie & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills Learning for life in our Times*. John Willey & Sons, Inc.
- wikipedia. (2020). Learning Management System - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. In *Wikipedia*. https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology (Active Learning Edition)* (10th ed.).
- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur. *Wellness and Healthy Magazine*, 187–192.