

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membawa perubahan yang positif dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki generasi penerus suatu bangsa agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam UU RI No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab”.

Dengan adanya pendidikan, manusia dapat menjadi lebih mengerti serta tanggap akan perubahan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini pula semakin menuntut perkembangan sumber daya manusia agar mampu mengikuti persaingan yang semakin kompetitif di era globalisasi saat ini. Untuk itu dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan nilai atau angka dari hasil evaluasi setelah proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mellyna dan Lucy (2019:56) yang menyatakan hasil belajar ditunjukkan dengan nilai hasil tes atau angka yang diberikan pengajar sebagai hasil dari usahanya. Hasil capaian yang baik tentu menjadi harapan atau tujuan yang selalu diinginkan oleh masing-masing individu setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah prestasi belajar mahasiswa yang diikuti pada satu semester.

Berikut data perolehan Indeks Prestasi Semester (IPS) mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 yang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Observasi Daftar Persentase IPS Mahasiswa**  
**Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018**

No	indeks prestasi	Jumlah		persentase		grade
		sem3	sem 5	sem 3	sem 5	
1	0,00 – 1,50	2	2	1,98%	<b>1,98%</b>	E
2	1,51 – 2,50	0	0	0%	<b>0%</b>	C
3	2,51 – 3,50	41	<b>68</b>	40,60%	<b>67,32%</b>	B
4	3,51 – 4,00	58	<b>31</b>	57,42%	<b>30,70%</b>	A
Jumlah		101	101	100%	100%	

Sumber: *BAK Unimed*

Berdasarkan tabel 1.1 perolehan Indeks Prestasi Semester (IPS) pada semester III (tiga) mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 diatas dengan jumlah mahasiswa 101 orang diketahui bahwa sebanyak 41 mahasiswa yaitu 40,60% memperoleh nilai dengan kategori grade B dan sebanyak 58 mahasiswa yaitu 57,42% memperoleh nilai dengan kategori grade A.

Namun perolehan Indeks Prestasi Semester (IPS) pada semester V (lima) mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 diatas terlihat jelas adanya penurunan besar persentase nilai yang diperoleh mahasiswa, dimana menjadi sebanyak 68 mahasiswa yaitu 67,32% memperoleh kategori grade B dan 31 mahasiswa yaitu 30,70% memperoleh kategori grade A. Hal ini menunjukkan besarnya pengaruh yang diberikan kepada mahasiswa ketika perkuliahan dilakukan secara daring dibanding pada saat tatap muka di satu ruangan. Banyak mahasiswa yang mengalami penurunan pada hasil belajar yang diperoleh, dimana sebelumnya persentase hasil mahasiswa pada kategori grade A dengan nilai antara 3,51 – 4,00 sebanyak 57,42% menurun menjadi 30,70% pada pembelajaran daring.

Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor mengingat kemampuan antar mahasiswa yang berbeda-beda. Keadaan tersebut semakin buruk akibat dari pandemik yang mulai merajalela di Indonesia, dimana para pendidik harus mencari strategi yang tepat untuk diaplikasikan kepada mahasiswa di perguruan tinggi. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik.

Menurut Slameto (2013: 54) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal meliputi: faktor jasmaniah, faktor psikologis, faktor kebugaran badan baik secara jasmani maupun badan secara rohani serta faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor yang terdapat dalam diri individu, dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu

faktor psikis dan faktor fisik. Dan faktor yang ada diluar individu yang disebut sebagai faktor sosial antara lain faktor keadaan keluarga, pendidik dan cara mengajar, metode belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial. Dari penjelasan tersebut sesuai dengan permasalahan yang ditemukan berdasarkan observasi yang penulis lakukan maka variabel yang dipilih yang mempengaruhi tingkat hasil belajar sebagai faktor eksternal yaitu mengenai metode belajar dimana metode belajar yang dipilih dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *blended learning* dan faktor dari diri individu (internal) yaitu kreativitas belajar mahasiswa.

Setelah diumumkannya Corona Virus Diseases (Covid-19) sebagai wabah pandemik global oleh WHO pada pertengahan Maret 2020, Indonesia pun mulai merasakan dampak hadirnya Covid-19. Hal tersebut pula yang memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan atau pembelajaran secara tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No 1 tahun 2020). Banyak Universitas dengan cepat merespon intruksi pemerintah, tidak terkecuali Universitas Negeri Medan (UNIMED) juga menerbitkan surat edaran perihal tentang tindakan pencegahan penyebaran covid-19. Maka dari itu, baik dosen maupun mahasiswa tidak perlu melakukan kontak fisik dan bepergian kekampus, mahasiswa juga dapat langsung belajar dirumah melalui laptop atau

smartphone yang terkoneksi dengan internet. Penerapan kuliah daring tersebut dapat juga disebut dengan pembelajaran *blended learning*.

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan suatu mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. *Blended learning* merupakan peluang untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional (Thorne, 2003).

Zhao (2008:162) juga menjelaskan bahwa: *Blended e-Learning offers a new learning approach for combining different delivery modes, normally is online and face-to-face teaching to two remote sites by means of Blended eLearning, a combination of face-to-face and distance learning.*

Pernyataan dari Zhao juga menekankan pendekatan pembelajaran terbaru tapi penyampaian pesan yang dikombinasikan melalui dua cara online dan mengajar tatap muka pada tempat yang berjauhan dengan cara blended e-learning, suatu kombinasi tatap muka dan pendidikan jarak jauh. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi dari karakteristik pembelajaran tatap muka baik online maupun *offline* dan lingkungan pembelajaran elektronik, seperti pembelajaran berbasis *web*, streaming video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*. Berbagai alternatif yang digunakan dalam penggunaan *blended learning* ini yaitu Google Meet aplikasi *video conference* sebagai media interaksi tatap muka antara dosen dan mahasiswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selain itu juga Google Classroom aplikasi yang digunakan dalam hal pemberian materi, tempat

untuk memberi dan mengumpulkan tugas dan juga tempat dosen dalam memberikan modul pembelajaran yang dapat diunggah mahasiswa secara langsung.

Dalam rangka mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran *blended learning*, Unit Pelaksana Teknis Pusat Komputer (UPT Puskom) Universitas Negeri Medan membangun sistem *E-learning* atau yang kini diperbaharui menjadi SIPDA (Sistem Pembelajaran Daring). Pembaharuan ini disesuaikan dengan perkembangan teknologi terkini, yaitu dimana aplikasi yang digunakan berbasis *opensource* dan sudah mendukung perangkat mobile. Sistem ini sudah berfungsi sebagaimana mestinya dan dapat diakses melalui URL: <http://sipda.unimed.ac.id>. Kegunaan SIPDA ini sama seperti kegunaan aplikasi virtual lainnya yaitu untuk memberikan materi baik berbentuk dokumen maupun link video, sebagai media pemberian dan pengumpulan tugas serta untuk proses pembelajaran tatap muka virtual dimana dosen dan mahasiswa dapat saling berinteraksi secara langsung melalui layar komputer, laptop ataupun *gadget* yang digunakan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terdapat penggunaan Blended Learning pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
**Pembelajaran Blended Learning**  
**Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
		%	%
1	Penggunaan internet mempermudah saya dalam mencari informasi tambahan mengenai materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran blended learning.	60	40
2	Koneksi yang buruk menjadi salah satu penghambat saya dalam melakukan pembelajaran daring	70	30
3	Penguasaan perangkat atau media untuk belajar mempermudah saya dalam pembelajaran blended learning	25	75

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer Tahun 2021*

Dari hasil observasi yang dilakukan pada 30 mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 secara random seperti pada gambar di Tabel 1.2 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 60% mahasiswa memilih penggunaan internet mempermudah dalam mencari informasi tambahan mengenai materi yang sedang dibahas dalam pembelajaran dan 40% lainnya memilih tidak, 70% mahasiswa memilih koneksi yang buruk menjadi salah satu penghambat dalam melakukan pembelajaran daring dan 30% lainnya memilih tidak, sebanyak 25% mahasiswa memilih penguasaan perangkat atau media untuk belajar mempermudah saya dalam pembelajaran blended learning 75% lainnya memilih tidak. Jadi dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa masih terdapat masalah bagi mahasiswa saat pembelajaran *blended learning*. Beberapa penyebab yang membuat kurangnya ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran blended learning yaitu koneksi internet yang kurang baik sehingga terlambat joint ke kode kelas yang sudah diberikan dosen, masih terdapat mahasiswa yang tidak fokus

didalam pembelajaran virtual dan kurangnya kreativitas yang dimiliki mahasiswa dalam belajar.

Selain faktor eksternal *blended learning* yang dijelaskan diatas, Slameto juga menjelaskan faktor internal sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang memuat faktor psikologi mengenai intelegensi mahasiswa yaitu kretivitas belajar mahasiswa. Dalam hal ini mahasiswa yang kreatif diharapkan mampu memperoleh hasil belajar yang baik dari mahasiswa yang kurang kreatif. Mahasiswa yang kreatif adalah mahasiswa yang mempunyai rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya (Munandar, 2004).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018, sesuai dengan hasil penyebaran angket kepada 30 mahasiswa secara random, yang dapat dilihat pada tabel 1.3 dibawah:

**Tabel 1.3**  
**Angket Mengenai Kreativitas Belajar**  
**Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018**

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
		%	%
1	Saat akan melakukan presentasi, saya membuat ppt semenarik mungkin	25	75
2	Dalam membahas suatu materi saya tidak hanya mengacu pada buku yang disarankan dosen tetapi juga mencari referensi dari berbagai sumber lain	40	60
3	saya menyisipkan beberapa video untuk ditampilkan sebagai pendukung materi yang akan saya presentasikan	15	85

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer Tahun 2021*

Dari hasil observasi seperti yang ada pada Tabel 1.3 di atas dapat dilihat bahwa respon mahasiswa Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 sebanyak 25% mahasiswa memilih saat akan melakukan presentasi akan membuat ppt semenarik mungkin dan 75% lainnya memilih tidak, sebanyak 40% memilih dalam membahas suatu materi tidak hanya berpacu pada buku yang disarankan dosen tetapi juga mencari referensi dari berbagai sumber lain dan 60% lainnya memilih tidak dimana hanya mengikuti buku panduan yang disarankan dosen, sebanyak 15% mahasiswa memilih menyisipkan beberapa video untuk ditampilkan sebagai pendukung materi yang akan dipresentasikan dan 85% lainnya memilih tidak. Berdasarkan data di atas terlihat bahwa tidak banyak mahasiswa yang menjawab ya, hal tersebut pula menggambarkan rendahnya kreativitas yang dimiliki mahasiswa sehingga berdampak pula pada pencapaian belajar yang belum optimal.

Kenyataannya memang setiap mahasiswa memiliki potensi kreatif yang perkembangannya tidak sama bagi setiap orang, namun jika mendapat pembinaan yang tepat tentu akan sangat memungkinkan untuk mahasiswa mampu mengembangkan kemampuannya secara utuh dan optimal. Semakin tinggi kreativitas dalam diri mahasiswa, maka semakin tinggi pula upaya dan usaha yang dilakukannya, sehingga semakin tinggi prestasi belajar yang akan diperolehnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Irwan Sumidral 2018 Universitas Islam Sultan Syarif Kasim dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kuok” yang menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018 Universitas Negeri Medan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembaharuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberi tantangan tersendiri bagi pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar
2. Terjadi penurunan perolehan hasil belajar yang dimiliki mahasiswa pada semester III dan semester V
3. Proses pembelajaran *Blended Learning* kurang maksimal digunakan dalam belajar
4. Kurangnya kreativitas yang dimiliki mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan menjawab permasalahan yang ada. Dalam penulisan penelitian ini masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini dibatasi dengan:

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran blended learning yaitu pembelajaran yang dilakukan secara online dan tatap muka online terhadap hasil belajar
2. Mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar
3. Mengetahui pengaruh pembelajaran blended learning dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah Pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018?
2. Apakah Kreativitas Belajar berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018?
3. Apakah Pembelajaran *Blended Learning* dan Kreativitas Belajar berpengaruh terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018?

### 1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018
2. Untuk mengetahui pengaruh Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018
3. Untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2018

### 1.6 Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan pengetahuan tentang Pembelajaran *Blended Learning* dan Kreativitas Belajar terhadap hasil belajar mahasiswa.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian–penelitian yang akan datang. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri dan menambah wawasan serta meningkatkan pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Universitas

Dapat memberi informasi tambahan mengenai pengaruh pembelajaran *blended learning* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar mahasiswa.

### b. Peneliti

Merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan peneliti.

