

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman pada saat ini serta diiringi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup mempengaruhi seluruh aspek kehidupan telah membawa perubahan terutama dalam bidang pendidikan. Seperti yang kita ketahui bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan yang semakin pesat tersebut maka tingkat persaingan akan semakin ketat pula terutama dalam memperoleh lapangan pekerjaan hal tersebut salah satu ciri-ciri berkembangnya teknologi sehingga menuntut peningkatan kompetensi dalam pendidikan. Dalam konteks ini perkembangan serta pembaharuan dalam pelaksanaan harus terus menerus dan merupakan suatu proses yang tidak akan pernah berhenti untuk dilakukan. Pendidikan dan pembelajaran yang berbasis pada kompetensi merupakan contoh dari hasil perubahan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Tujuan dan fungsi pembangunan dalam bidang pendidikan tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yakni :

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

Menindak lanjuti arti dari sistem pendidikan nasional merupakan suatu amanah yang mengandung pesan moral yang harus kita jadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan pendidikan agar segala harapan dapat dicapai. Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Medan juga memiliki harapan yang sama, yaitu menghasilkan lulusan yang merupakan tenaga terdidik, terlatih dan terampil, yang memenuhi kompetensi serta memiliki wawasan yang luas tentang dunia pendidikan sesuai syarat dalam memperoleh lapangan pekerjaan.

Dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas salah satunya ditentukan oleh bagaimana pengalaman proses pembelajaran yang dilalui peserta didik itu sendiri. Untuk mencapai kompetensi sesuai yang diharapkan maka dalam pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dengan baik salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan perkembangan IPTEK terutama pada bidang pendidikan pendidik dituntut untuk lebih cakap dalam membawakan proses pembelajaran agar harapan dalam mencapai tujuan belajar dengan baik dapat terwujud. Seperti diketahui bahwa perkembangan IPTEK, telah banyak kegiatan belajar yang memanfaatkan media belajar berbasis teknologi atau *online* seperti *e-learning*, *e-modul* ataupun *blended learning* (Sugihartini, 2017: 2).

Penelitian Mutia (2013:3) dengan judul “Kajian Penerapan *E-learning* dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi” menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran *e-learning* memiliki banyak manfaat dimana kegiatan pembelajaran tidak hanya bergantung kepada pendidik saja karena peserta didik bisa mendapat informasi dari sumber manapun sehingga pendidik hanya sebagai fasilitator saja.

Seperti diketahui bahwa menggunakan *e-learning* besar kemungkinan peserta didik memperoleh informasi apapun tanpa dibatasi oleh ruang waktu karena dapat diakses kapan pun dan dimanapun tanpa suatu hambatan namun harus memiliki koneksi internet.

Pada saat ini kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan *e-learning* yaitu dalam penerapan model pembelajaran *blended learning*. Dimana model ini menggunakan dua sistem belajar yaitu secara langsung dan *online*. Kegiatan belajar langsung dimanfaatkan untuk berinteraksi secara langsung sedangkan kegiatan belajar *online* dimanfaatkan untuk memberikan tugas ataupun menyampaikan materi tambahan. Model belajar seperti ini cukup bersifat *fleksibel* karena menerapkan kegiatan belajar tatap muka, kegiatan belajar *online* yang memanfaatkan *e-learning* (Misdalina, 2017: 156).

Blended learning dalam penerapannya terdiri dari beberapa sistem belajar. Dimana model belajar ini tidak hanya dilakukan secara tatap muka, ataupun secara *online* saja namun dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang tidak tersampaikan secara langsung pada saat belajar didalam kelas. *Google Classroom*, Edmodo, *Schoology*, *Moodle*, dan lain-lain merupakan *e-learning* yang sudah digunakan pada saat ini.

Pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran juga telah diterapkan model pembelajaran *blended learning* khususnya pada mata kuliah

Simulasi Perkantoran yang berbasiskan pada *Google Classroom*. *Google classroom* adalah aplikasi belajar yang dikeluarkan oleh *google* yang berfungsi sebagai sistem media belajar *e-learning*. *Google classroom* tersebut didesain untuk membantu para pendidik dalam membuat serta mengembangkan kegiatan pembelajaran. Dimana dalam penggunaan *google classroom* diterapkan dalam sistem *paperless*. Setiap pengguna *google classroom* harus memiliki akun *google* untuk dapat menggunakan aplikasi ini (Hakim, 2016:4).

Aplikasi *google classroom* dikeluarkan untuk membantu pendidik agar lebih mudah berinteraksi dengan peserta didiknya. Dimana pada dasarnya aplikasi ini memiliki tujuan agar peserta didik dapat lebih mengeksplor pengetahuan baik pendidik maupun peserta didik. Aplikasi juga memiliki tujuan agar tercipta kegiatan belajar yang lebih bervariasi secara aktif, efektif serta efisien (Harimurti, 2017:543). Dengan cukup banyak layanan yang ditawarkan oleh *google classroom* sehingga *google classroom* telah diasumsikan menjadi alternative dalam menjawab persoalan yang sering timbul dalam proses pembelajaran didalam kelas seperti terbatas waktu untuk melakukan tanya jawab dan terlalu banyak waktu yang dibutuhkan jika pendidik pada saat harus mengkoreki keseluruhan tugas peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pada aplikasi ini tersedia fitur yang berfungsi untuk memberikan tugas, mengumpulkan tugas, serta menilai tugas peserta didik.

Selain *google classroom*, *e-learning* yang juga sering digunakan dalam menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *blended learning* yaitu SIPDA.

SIPDA merupakan website resmi *e-learning* Universitas Negeri Medan yang mengkombinasikan kegiatan belajar secara tatap muka dan online dengan memanfaatkan *e-learning*.

SIPDA (Sistem Dalam Jaringan) merupakan *website* yang membantu dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran *e-learning*. SIPDA ini cukup mudah dioperasikan hanya dengan menggunakan ID dan Password yang dimiliki masing-masing dosen maupun mahasiswa. SIPDA Unimed berisikan profil, kemudian mengisi materi belajar (video, file, jurnal, *ebook*, dan web). Dalam SIPDA Unimed ini juga dosen bisa melakukan *Video Confrence* dengan mahasiswa lainnya. Selain itu SIPDA juga terdapat fitur *live chat* yang dapat digunakan dosen dan mahasiswa dalam berinteraksi untuk saling tanya jawab. Kemudian SIPDA juga memiliki *fitur* untuk *mengupload, submit, unsubmit* tugas bahkan menilai tugas mahasiswa dalam SIPDA Unimed.

Kemudian sejalan dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, tingkah laku merupakan aspek yang sangat penting pula dalam pencapaian standar kompetensi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Tingkah laku merupakan suatu yang timbul dari proses pembelajaran baik tingkah lakuk yang baik maupun tidak. Dimana perubahan tingkah laku yang timbul merupakan suatu bentuk yang dihasilkan pada pelaksanaan belajar. Perilaku yang berubah seperti perubahan dari berbagai aspek mulai dari sisi pemahaman, sisi perilaku, sisi persepsi, sisi motivasi atau keseluruhan dari sisi perubahan tersebut. Seperti yang diketahui pula bahwa kualitas belajar seorang

peserta didik dapat ditentukan oleh pengalaman yang ia dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung. Dimana meliputi pada saat berinteraksi antar teman ataupun dengan pendidik serta dengan lingkungan sekitarnya. Suatu dorongan pada diri peserta didik yang terdapat dari dalam maupun dari luar dalam melakukan perubahan tingkah laku kearah lebih baik sehingga sangat berdampak pada kesuksesan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajarannya merupakan arti dari hakikat motivasi belajar. Motivasi belajar memiliki fungsi yang sangat tinggi pada kegiatan belajar, dimana motivasi berperan dalam meningkatkan kemauan peserta didik untuk mau mengikuti kegiatan belajar sehingga dengan motivasi juga dapat memperjelas tujuan belajar itu sendiri.

Kegiatan pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh keseluruhan pengalaman belajarnya. Sehingga dengan begitu pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang didapatkan selama proses pembelajaran dapat terkendalikan perilaku dan sikap peserta didik yang merasakan suatu perubahan yang baik pada proses pelaksanaan pembelajarannya. Dengan begitu motivasi belajar sangatlah penting pada kegiatan belajar agar mendapatkan peningkatan hasil belajar. Motivasi yang terdapat pada mahasiswa sering dijumpai masih tergolong kurang, terlihat pada konsentrasi mahasiswa yang tidak fokus sebab pada proses pelaksanaan pembelajaran masih banyak mahasiswa melakukan aktivitas lain diluar kegiatan belajar mengajar. Kurangnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan dampak buruk bagi hasil belajar mahasiswa. Untuk itu model pembelajaran dan

penggunaan media belajar yang tepat serta motivasi yang tinggi sangat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Simulasi Perkantoran Mahasiswa Program Studi Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 Universitas Negeri Medan ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Ketertarikan mahasiswa dalam penerapan model pembelajaran *Blended Learning*.
2. Motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 masih tergolong rendah.
3. Rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet, seperti penggunaan aplikasi belajar *google classroom* dan SIPDA sebagai media belajar
4. Tidak Semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017 memperoleh hasil belajar yang sangat baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkupnya agar penelitian ini lebih terarah,

terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan model pembelajaran yang diteliti yaitu model pembelajaran *Blended Learning* yang dibatasi pada penggunaan *e-learning google classroom* dan SIPDA yang diterapkan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017.
2. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* dan motivasi belajar pada mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Stambuk 2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?

3. Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran *blended learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata kuliah Simulasi Perkantoran mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran stambuk 2017?

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari aspek teoritis maupun aspek praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menjadi literatur atau sumber bacaan dalam kajian ilmu dalam penggunaan model *Blended Learning*, motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa.
- b. Berguna bagi para peneliti kependidikan dimasa mendatang sebagai literatur penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan yang berguna diwaktu yang akan datang.

- b. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan yang berhubungan dengan model pembelajaran yang diterapkan.

- c. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini sebagai sumbangan koleksi berupa bahan pustaka dan bahan bacaan khususnya bagi mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Universitas Negeri Medan.