



Laporan Penelitian Pengaruh Motivasi, Stress, dan Self-Reward Mahasiswa terhadap Pembelajaran *Blended Learning* di Perguruan Tinggi Kota Salatiga

Dwi Wijayanto

Program Studi Manajemen, STIE AMA Salatiga, Indonesia

Abstract

Received: 23 Oktober 2023
Revised: 30 Oktober 2023
Accepted: 06 November 2023

Education is a pillar in life. Education can be pursued both academically and non-academically. Motivation is a basic human drive that drives behavior so that it influences the student learning process. Stress occurs there is a discrepancy between expectations and reality that effects student in learning. Whereas Self-Reward is behavior that results from actions such as when a student has finished learning in college academic environment.

The problem that will be examined is how the influence of motivation, stress, and student self-rewards on learning Blended Method on tertiary institutions. The purpose of this study is to examine how Motivation, Stress, and Self-Reward as mediation of Blended Learning in Higher Education students in Salatiga Town. The important thing from this research is that it can expedite the college's activities in facing the new normal order after the Covid-19 pandemic hit Indonesia.

This research was conducted on active students of Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AMA Salatiga, based on a population of 1.253 students. Sampling in this study using data collection through a questionnaire. This research is a quantitative, qualitative and descriptive research using survey and literature methods. Questionnaires were distributed via electronic platforms with total 100 respondents who were distributed via social media.

Keywords: *Blended Learning, Motivation, Stress, Self Reward, College Students.*

(*) Corresponding Author: 2020101043@student.stieama.ac.ad

How to Cite: Wijayanto, D. (2023). Laporan Penelitian Pengaruh Motivasi, Stress, dan Self-Reward Mahasiswa terhadap Pembelajaran *Blended Learning* di Perguruan Tinggi Kota Salatiga. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10100663>.

PENDAHULUAN

Kebijakan pembelajaran *Online Learning* di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AMA Salatiga selama masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat membuat mahasiswa menjadi pasif dalam melakukan pembelajaran di lingkungan perguruan tinggi. Maka dari itu dalam menyambut tahun akademik 2022/2023, pihak Civitas Akademika STIE AMA Salatiga menerbitkan surat edaran No. 618/Kp.06.6/KL.7.8/ix/2022 tentang pedoman pembelajaran untuk kelas Reguler dan Non Reguler. Yang berisikan bahwa STIE AMA Salatiga melakukan metode pembelajaran *Blended Learning*.

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tradisional (*face to face*) dan pembelajaran online yang menggunakan sumber belajar secara digital (*online system learning*) (Fadhilah, 2021). Pembelajaran konvensional (*offline*) tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan, melainkan di tengah-tengah kemajuan teknologi saat ini menuntut berbagai metode yang lebih banyak memberikan kesempatan untuk belajar memanfaatkan berbagai

sumber tidak hanya lagi dari tenaga kerja maupun dosen. Akan tetapi pembelajaran *online* (*online system learning*) sebagai alat bantu pembelajaran menawarkan bantuan ketika pembelajaran konvensional itu mensyaratkan proses tatap muka antara mahasiswa dan dosen tidak dapat dilakukan (Islam et al, 2020). Penerapan *Blended Learning* dilakukan bersumber pada rancangan pembelajaran *platform* atau media pembelajaran *online*, variasi dosen dalam pelaksanaan kegiatan, kemampuan dosen dalam mengarahkan mahasiswa untuk belajar *online* dan hasil belajar mata kuliah dimana rancangan pembelajaran dilakukan yaitu 30% *offline* dan 70% *online* (Handayani & Wati, 2020). “Ketika diadakan kelas *online* mahasiswa cenderung pasif dan tidak melakukan interaksi dengan mata kuliah maupun dengan pengajar” (Barkhowa, wawancara pribadi, 13 Januari 2023).

Dalam motivasi diri, jika mahasiswa memiliki niatan dalam hal apa yang mereka pelajari, mereka lebih cenderung berkonsentrasi dalam proses pembelajaran *Blended Learning* (Anthony et al, 2022). Peserta didik cenderung merasa jenuh, tidak bersemangat, dan kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran dikarenakan pengajar hanya mengirim materi dan tugas melalui *Google Classroom* tanpa ada penjelasan yang lebih detail (Widyasari et al, 2021). Mahasiswa cenderung merasa bosan dan tidak bersemangat karena apa yang diperoleh peserta didik hanya berasal dari buku-buku pelajaran dan materi-materi yang dikirim oleh dosen yang mana mereka belajar mandiri tanpa ada penjelasan dari dosen.

Mahasiswa menunjukkan tingkat *Stress* akademik yang tinggi selama melakukan perkuliahan dalam jaringan (Putri et al, 2022). Kurangnya interaksi antara mahasiswa yang dibatasi akibat pembelajaran jarak jauh, kendala pada jaringan internet, atau sarana dan prasarana yang tidak dimiliki, serta adanya penambahan biaya misalnya dalam membeli kuota internet, kendala dalam mengerjakan tugas tidak efisien dalam tenaga dan waktu yang dimiliki mahasiswa, hal ini menimbulkan kurang minat dalam belajar sehingga mahasiswa menjadi *Stress* dan juga jenuh (Samsul, 2020). *Stress* dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa, karena *Stress* dapat dengan mudah menyebabkan kebingungan dan distorsi (Resubun, C.C, 2021). Distorsi ini dapat mengganggu pembelajaran dengan mengurangi kemampuan konsentrasi, mengurangi kemampuan mengingat, dan kemampuan menghubungkan satu hal dengan yang lain (Hasanah et al, 2020).

Motivasi dan *Stress* merupakan perilaku mahasiswa dalam menghadapi pembelajaran *Blended Learning*. Ada bentuk perilaku mahasiswa setelah mereka melakukan aktivitas belajar *Blended Learning*. Perilaku tersebut diwujudkan dalam prestasi kepada diri sendiri atau disebut *Self Reward*. *Self Reward* merupakan apresiasi kepada diri sendiri karena sudah bekerja dan secara tidak sadar dilakukan secara berulang-ulang untuk kesenangan atas segala aktivitas yang mereka lakukan (Aprilia, 2021).

Berdasarkan hal tersebut maka masih dibutuhkan penelitian lebih jauh mengenai pengungkapan *Blended Learning*. Beberapa variabel yang dapat mempengaruhi perkuliahan *Blended Learning* adalah Motivasi, *Stress* dan *Self Reward*. Penelitian tentang Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* terhadap *Blended Learning* yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Widyasari & Rafsanjani., 2021), (Resubun, Clara C et al, 2021), dan Raharja et al, 2019), namun masih terdapat perbedaan dalam hasil penelitian mereka.

Melihat fenomena *Blended Learning* dan masih adanya perbedaan dalam hasil penelitian, maka penelitian Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* terhadap *Blended Learning* di Indonesia menjadi *urgent*. Permasalahan yang timbul yang timbul dalam penelitian adalah bagaimana pengaruh Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* terhadap pembelajaran *Blended Learning*? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* terhadap pembelajaran *Blended Learning*.

TELAAH PUSTAKA

Blended Learning

Blended Learning adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tradisional dengan pembelajaran daring yang menggunakan sumber belajar secara digital. Pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan melainkan di tengah-tengah kemajuan teknologi saat ini menuntut berbagai metode yang lebih banyak kesempatan untuk belajar memanfaatkan berbagai sumber tidak hanya dari tenaga kerja maupun dosen. Akan tetapi pembelajaran daring digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menawarkan bantuan. Ketika pembelajaran konvensional itu mensyaratkan proses tatap muka antara mahasiswa dan dosen tidak dapat dilakukan (Islam et al, 2020). Penerapan *Blended Learning* dilakukan bersumber pada rancangan pembelajaran, *platform* atau media pembelajaran *online*, variasi dosen dalam pelaksanaan kegiatan, kemampuan dosen dalam mengarahkan mahasiswa untuk belajar online dan hasil belajar mata kuliah dimana rancangan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan persentase tertentu.

Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik didasari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Andriani & Rasto, 2019). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam dan dari luar individu. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan faktor pendorongnya yakni motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik namun dalam penelitian ini faktor motivasi belajar intrinsik berasal dari dalam diri individu tanpa ada campur tangan orang lain maupun lingkungan diluar dirinya (Islamiyah, 2019).

Stress

Stress adalah reaksi seseorang terhadap *stressor*, seperti lingkungan atau peristiwa yang membahayakan individu tersebut dan membebani kemampuan kopingnya (Savira et al, 2021) *Stress* adalah proses emosi dan fisiologis negatif yang terjadi sewaktu orang mencoba menghadapi ancaman, dan mengganggu atau mengancam kegiatan sehari-hari apabila irang tidak merasa bahwa mereka sanggup mengatasi ancaman tersebut (Savira et al, 2021). Menurut (Sujadi, 2021), ada beberapa faktor yang menyebabkan peningkatan *Stress* pada mahasiswa. *Pertama*, mahasiswa harus membuat penyesuaian yang signifikan dalam kehidupan kampus. *Kedua*, karena ada tekanan studi, ada ketegangan yang ditempatkan pada hubungan antar pribadi. *Ketiga*, pengaturan tempat tinggal dan perubahan gaya hidup berkontribusi terhadap *Stress* yang dialami mahasiswa..

Self Reward

Perilaku mahasiswa merupakan hasil dari penyesuaian terhadap lingkungan sosialnya, sebagai hasil dari adaptasinya maka perilaku mahasiswa dapat berubah sesuai dengan apa yang ada di sekitarnya. *Self Reward* merupakan bentuk apresiasi mahasiswa kepada diri sendiri karena sudah bekerja keras, yang secara tidak sadar dilakukan mahasiswa secara berulang-ulang tanpa memikirkan seberapa banyak pengeluarannya yang penting setelahnya mereka mendapatkan kesenangan atas segala aktivitas yang mereka lakukan (Aprilia et al, 2021).

Hipotesis

Hubungan Motivasi dengan *Blended Learning*

Motivasi belajar merupakan syarat untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam pembelajaran *Blended Learning*. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Andriani et al, 2021).

H1 = Motivasi berpengaruh positif terhadap pembelajaran *Blended Learning*.

Hubungan *Stress* dengan *Blended Learning*

Stress berasal dari bahasa Latin yang artinya tegang atau genting, secara harfiah, *Stress* dapat didefinisikan stimulus atau situasi yang menciptakan tuntutan fisik dan psikis pada individu dalam menghadapi ancaman (Jannah et al, 2021). Mahasiswa perguruan tinggi memiliki resiko tinggi terjadi *Stress* dan terpapar dengan berbagai *stressor*. *Stress* yang dialami oleh mahasiswa disebut dengan *Stress* akademik (Andiarna et al, 2020). Permasalahan *Stress* akademik yang dialami oleh mahasiswa dapat menyebabkan mempengaruhi hal-hal yang lain (Sujadi, 2021), seperti Motivasi belajar pada pembelajaran *Blended Learning*.

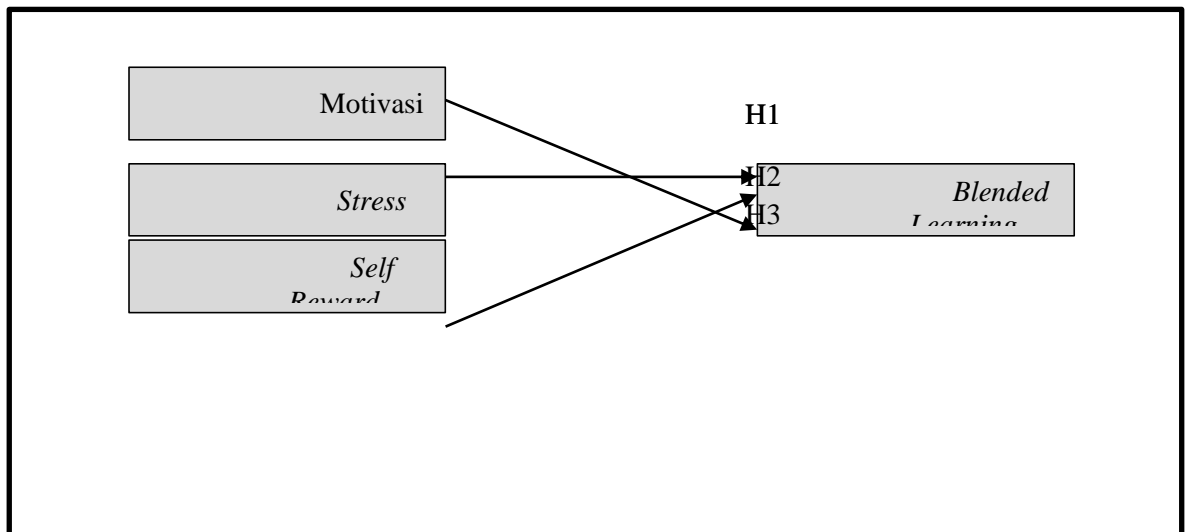
H2 = *Stress* berpengaruh negatif terhadap pembelajaran *Blended Learning*.

Hubungan *Self Reward* dengan *Blended Learning*

Usaha dalam memberikan apresiasi kepada diri sendiri (*Self Reward*) yang tanpa disadari membentuk motivasi sebagai alasan supaya lebih semangat dalam menjalani pembelajaran dalam *Blended Learning*.

H3 = *Self Reward* berpengaruh positif terhadap pembelajaran *Blended Learning*,

Model Penelitian



METODE PENELITIAN**Definisi Konsep dan Definisi Operasional****Tabel 1. Definisi Konsep, Operasional dan Pengukuran Variabel**

No	Variabel Penelitian	Definisi Konsep	Indikator	Skala
1.	Motivasi (X1)	Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. (Uno H.B, 2021)	Rangsangan (<i>Stimulation</i>) Dorongan (<i>Encouragement</i>) Harapan (<i>Hope</i>) Kebutuhan (<i>Need</i>) Kebiasaan (<i>Habit</i>) Lingkungan Belajar (<i>Learning Environment</i>)	Skala Likert 1-4
2.	Stress (X2)	<i>Stress</i> adalah suatu kondisi yang disebabkan adanya ketidaksesuaian antara situasi yang diinginkan dengan keadaan biologis, psikologi, atau sistem sosial individu. (Barseli et al, 2020)	Ekspektasi diri (<i>Self Expectations</i>) Keputusasaan (<i>Despair</i>) Tekanan Belajar (<i>Study Pressure</i>) Kekhawatiran (<i>Worries</i>) Beban Tugas (<i>Task Load</i>)	Skala Likert 1-4
3.	Self Reward (X3)	<i>Self Reward</i> ialah salah sari bentuk penghargaan untuk diri sendiri dalam arti mencintai diri sendiri yang dapat membangkitkan semangat, motivasi, baik untuk kesehatan mental, membuat pikiran selalu positif, melepas stress, serta	Rasa Percaya Diri (<i>Convident</i>) Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving</i>) Kesadaran Diri (<i>Self Awareness</i>) Penghargaan Diri (<i>Self Appreciation</i>) Manfaat Diri (<i>Self Benefit</i>) Sikap Positif (<i>Positive Attitude</i>) Kesungguhan (<i>Seriousness</i>)	Skala Likert 1-4

		mencintai diri sendiri. (Unilever, 2021)	Kemauan (Willness)	
			Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menumbuhkan sikap belajar mandiri. Menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan sikap aktif dalam proses pembelajaran. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Menjadikan Proses belajar menjadi lebih efisien.	
4.	<i>Blended Learning</i> (Y)	<i>Blended Learning</i> adalah pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka (<i>face to face learning</i>) dan secara virtual (<i>E-learning</i>). (Wahyuni & Hurhayati, 2019)		Skala Likert 1-4

Jenis dan Sumber Data

Dalam riset ini, jenis data yang diperlukan dalam riset adalah data primer. Data primer ialah data yang dikumpulkan melalui wawancara atau kuisisioner (Ghozali, 2018). Kuisisioner diberikan kepada mahasiswa di Kota Salatiga khususnya STIE AMA yang menjadi sampel dari riset ini.

Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan (Augusty, 2018) populasi menjadi fokus peneliti karena merupakan gabungan dari semua elemen dari suatu kejadian hal, bentuk individu dengan karakteristik yang sama dan dianggap sebagai alam semesta riset. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa perguruan tinggi yang terdaftar di website DATAKU. Metode yang digunakan dalam penentuan sampel adalah metode *purposive sampling* yaitu berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan. Berdasarkan kriteria didapatkan 1253 mahasiswa. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang didapatkan dari dataku.salatiga.go.id. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan sampel dari populasi yang ada. Sampel merupakan subset dari populasi, terdiri dari

beberapa anggota populasi. Dalam kebanyakan kasus, tidak mungkin untuk menyelidiki semua anggota populasi, Jadi subset ini dipilih. Oleh karena itu terbentuklah populasi yang *representative* (Augusty, 2018). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin (Sujarweni 2019).

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi (1.253 mahasiswa)

e = Batas kesalahan maksimal yang ditolerir dalam sampel (10%)

Maka,

$$n = \frac{1.253}{1+1.253(0,1)^2} = 92,60 \text{ (93)}$$

Teknik pengambilan sampel menggunakan *snowball sampling* yaitu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil kemudian membesar (Sujarweni, 2015).

Teknik Analisis Data

Data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Karena digunakan data primer berupa data kuantitatif. Maka, digunakan analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan peneliti jika ingin membedah topik dengan melakukan pengukuran. Dalam riset ini, pengolahan data dilakukan dengan aplikasi *Statistical Package Social Science (SPSS)* for Windows. Dalam pengujian hipotesis terdapat 4 alat ukur data yang berupa analisis linier regresi berganda, uji kebaikan model, uji hipotesis serta melalui uji validitas dan uji reliabilitas atau Uji Regresi Linier Berganda merupakan model regresi yang mencantumkan lebih dari satu variabel independen. Analisis linier berganda dilakukan untuk memahami arah dan seberapa besar dampak variabel independen terhadap variabel dependen.

Dengan persamaan jalurnya :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan :

Y = Variabel Dependen (Pembelajaran *Blended Learning*)

a = Konstanta

b₁,b₂,b₃ = Koefisien Regresi

X₁ = Variabel Independen (Motivasi)

X₂ = Variabel Independen (*Stress*)

X₃ = Variabel Independen (*Self Reward*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Responden

Tabel 2. Deskripsi Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Program Studi	Jumlah	Kelas	Jumlah	Semester	Jumlah
Perempuan	7	S	6	R	7	1	1
	1	1	2	eguler Pagi	5		

		Manaje men					
Lak i-laki	2 9	D 3	2	R eguler Sore	1 9	2	4
		Manaje men					
		S 1	2 8	N on Regule r	6	3	5
		Akunta nsi					
		D 3	8			4	2
		Akunta nsi					
						5	1
							5
						6	4
							3
						7	3
						8	7
Tot al	1 00	T otal	1 00	T otal	1 00	T otal	1 00

Sumber : Data Primer yang diolah (2023)

Berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa jenis kelamin laki-laki sebanyak 29 responden dan responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 71 responden. Berdasarkan program studi menunjukkan bahwa responden dengan program studi D3 Manajemen sebanyak 2 responden, responden dengan program studi D3 Akuntansi sebanyak 8 responden, responden dengan program studi S1 Akuntansi sebanyak 28 responden, responden dengan program studi S1 Manajemen sebanyak 62 responden. Jumlah responden berdasarkan jenis kelas menunjukkan bahwa responden dengan kelas Non Reguler sebanyak 6 responden, responden dengan kelas Reguler Sore sebanyak 19 responden, responden dengan kelas Reguler Pagi sebanyak 75 responden. Jumlah responden berdasarkan semester menunjukkan bahwa responden dengan semester 1 sebanyak 1 orang, responden dengan semester 2 sebanyak 4 orang, responden dengan semester 3 sebanyak 5 responden, responden dengan semester 4 sebanyak 22 responden, responden dengan semester 5 sebanyak 15 responden, responden dengan semester 6 sebanyak 43 responden, responden dengan semester 7 sebanyak 3 responden, responden dengan semester 8 sebanyak 7 responden.

Uji Validitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Blended Learning		r hitung	r tabel	Signifi kan	Keteran gan
N o	Indika tor Pertanyaan				

1	Indikator 1	0.7 65	0.19 66	0.000	Valid
2	Indikator 2	0.8 09	0.19 66	0.000	Valid
3	Indikator 3	0.8 44	0.19 66	0.000	Valid
4	Indikator 4	0.8 03	0.19 66	0.000	Valid
5	Indikator 5	0.8 26	0.19 66	0.000	Valid
6	Indikator 6	0.8 13	0.19 66	0.000	Valid
7	Indikator 7	0.8 14	0.19 66	0.000	Valid
8	Indikator 8	0.3 63	0.19 66	0.000	Valid
Motivasi					
N o	Indikator Pertanyaan	r hitung	r tabel	Signifi kan	Keteran gan
9	Indikator 1	0.7 15	0.19 66	0.000	Valid
0	Indikator 2	0.7 07	0.19 66	0.000	Valid
1	Indikator 3	0.6 80	0.19 66	0.000	Valid
1	Indikator 4	0.7 65	0.19 66	0.000	Valid
2	Indikator 5	0.5 52	0.19 66	0.000	Valid
3	Indikator 6	0.4 73	0.19 66	0.000	Valid
4	Indikator 6	0.4 73	0.19 66	0.000	Valid
Stress					
N o	Indikator Pertanyaan	r hitung	r tabel	Signifi kan	Keteran gan
1	Indikator 1	0.7 45	0.19 66	0.000	Valid
5	Indikator 2	0.7 55	0.19 66	0.000	Valid
6	Indikator 3	0.7 91	0.19 66	0.000	Valid
7	Indikator 4	0.7 76	0.19 66	0.000	Valid
8	Indikator 5	0.4 48	0.19 66	0.000	Valid
9	Indikator 5	0.4 48	0.19 66	0.000	Valid

Self Reward					
No	Indikator Pertanyaan	r hitung	r tabel	Signifikan	Keterangan
0	2 Indikator 1	0.835	0.1966	0.000	Valid
1	2 Indikator 2	0.740	0.1966	0.000	Valid
2	2 Indikator 3	0.643	0.1966	0.000	Valid
3	2 Indikator 4	0.819	0.1966	0.000	Valid
4	2 Indikator 5	0.857	0.1966	0.000	Valid
5	2 Indikator 6	0.827	0.1966	0.000	Valid
6	2 Indikator 7	0.829	0.1966	0.000	Valid

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Hasil uji validitas dari *Blended Learning*, Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* di atas pada tampilan *output* SPSS terlihat bahwa pada korelasi masing-masing indikator terhadap total skor konstruk (pertanyaan) menunjukkan hasil yang signifikan dan hitung lebih besar daripada r tabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Jadi dapat disimpulkan masing-masing indikator pertanyaan adalah valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Ketentuan	Cronbach Alpha	Keterangan
<i>Blended Learning</i> (Y)	> 0.700	0.892	Reliabel
Motivasi (X1)	> 0.700	0.713	Reliabel
<i>Stress</i> (X2)	> 0.700	0.757	Reliabel
<i>Self Reward</i> (X3)	> 0.700	0.900	Reliabel

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa untuk indikator-indikator dari seluruh poin total pertanyaan dari *Blended Learning*, Motivasi, *Stress* dan *Self Reward* bahwa *Cronbach Alpha* lebih besar dari nilai *Cronbach Alpha* yang ditentukan yaitu lebih besar (> 0.70). Dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel tersebut adalah reliabel.

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 5. Tanggapan Responden dari Variabel *Blended Learning*

No	Pernyataan	Skala	Jumlah	Skor	Kriteria
----	------------	-------	--------	------	----------

1	Metode pembelajaran <i>Blended Learning</i> lebih menyenangkan.	301502001306	Tingg
2	Metode <i>Blended Learning</i> menjadikan saya lebih mandiri dalam belajar.	3094400199	Tingg
3	Metode <i>Blended Learning</i> membuat saya termotivasi dalam belajar.	301000191	Tingg
4	Demikian metode <i>Blended Learning</i> membuat saya kreatif dalam belajar.	37190100188	Tingg
5	Demikian metode <i>Blended Learning</i> saya aktif dalam belajar	40250100183	Tingg

Den gan metode <i>Blended</i> Learning proses belajar menjadi efektif	4	2	2	4	0	00	1	2	Ti nggi
Den gan metode <i>Blended</i> Learning saya belajar dengan efisien	3	5	1	6	0	00	1	2	Ti nggi
Ujia n <i>Online</i> efektif untuk pembelaja ran <i>Blended</i> <i>Learning</i> .	1	1	1	7	0	00	1	3	Sa ngat Tinggi
Rata-rata							100	2	Ti nggi

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Tabel 6. Tanggapan Responden dari Variabel Motivasi

No	Per nyataan	Skala					J umlah	S kor	K riteria
		S TS	S	3	4	S			
1	Saya ingin berhasil walaupun mengguna kan metode pembelaja ran <i>Blended</i> <i>Learning</i> .	2	3	1	3	2	00	2	Ti nggi
2	Saya senang	3	8	5	4	0	00	3	Ti nggi

dengan adanya model pembelajaran *Blended Learning*, karena dapat meningkatkan keterampilan belajar saya.

Saya mampu menggapai cita-cita yang saya impikan walaupun dengan metode pembelajaran *Blended Learning*.

	3	2	3	8	4	6	00	1	2	Ti nggi
--	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---------

Saya mendapat pujian dari teman dan dosen walaupun pembelajaran dilakukan dengan *Blended Learning*.

	3	5	1	1	1	1	00	1	2	Ti nggi
--	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---------

Kegiatan belajar Pembelajaran *Blended Learning*

	0	8	1	8	0	4	00	1	2	Ti nggi
--	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---------

sangat menarik. Ling kungan di STIE AMA Salatiga € kondusif untuk pembelaja ran <i>Blended Learning.</i>	3	2	3	1	4	00	1	2	Ti nggi
Rata-rata							100	287,6	Ti nggi

Sumber : Data *primer* yang diolah, 2023

Tabel 7. Tanggapan Responden dari Variabel *Stress*

No	Pernyataan	Skala					Jumlah	Skor	Kriteria
		5	4	3	2	1			
1	Saya tidak mampu bersaing ketika pembelajaran dilakukan secara <i>Blended Learning.</i>	0	7	6	1	1	00	262	Tinggi
2	Saya sudah putus asa dengan tugas dan materi yang dibebankan selama pembelajaran <i>Blended Learning.</i>	0	6	7	1	1	00	263	Tinggi
3	Dengan	0	2	2	4	1	00	256	Tinggi

beratnya pembelaja ran <i>Blended Learning</i> saya tidak mampu memenuhi tuntutan dari orang tua untuk mendapatk an nilai maksimal. Saya takut jika nilai saya tidak memuaska n karena adanya metode pembelaja ran <i>Blended Learning.</i> Peke rjaan rumah dalam bentuk tugas membeban i saya ketika pembelaja ran <i>Blended Learning.</i>	4	9	1	3	1	00	1	2	60	Ti nggi
	4	5	2	1	1	00	1	2	92	Ti nggi
	Rata-rata						100	2	66,6	Ti nggi
Sumber : Data <i>primer</i> yang diolah, 2023										
Tabel 8. Tanggapan Responden dari Variabel <i>Self Reward</i>										
o	l	Per	S	Skala	J	S	K	J	S	K
		nyataan	TS	S	S	umlah	kor	riteria		

1	Saya menunjukkan rasa percaya diri terhadap kemampuan belajar pada pembelajaran <i>Blended Learning</i> .	0	4	1	9	0	7	0	1	00	3	03	Ti nggi
2	Saya yakin bahwa diri saya dapat memecahkan masalah pada saat pembelajaran <i>Blended Learning</i> .	0	4	1	4	0	2	0	1	00	3	08	Ti nggi
3	Saya sadar akan kekuatan dan kelemahan diri saya dalam melakukan pembelajaran <i>Blended Learning</i> .	0	7	5	0	8	0	0	1	00	3	21	Ti nggi
4	Saya menghargai diri sendiri ketika berhasil mencapai target dalam belajar	1	6	1	7	0	6	0	1	00	2	98	Ti nggi

an <i>Blended Learning.</i> Saya dapat menunjukkan rasa percaya diri bahwa saya bermanfaat untuk teman dan pengajar dalam pembelajaran	0	8	3	9	00	1	11	3	Ti nggi		
<i>Blended Learning.</i> Saya dapat menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran	0	6	1	0	4	00	1	98	2	Ti nggi	
<i>Blended Learning.</i> Saya dapat menunjukkan kesungguhan dalam memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran	1	0	1	6	0	3	00	1	15	3	Ti nggi
<i>Blended Learning.</i>	Rata-rata					00	1	07,7	3	Ti nggi	

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Keterangan :

Teknik skoring yang dilakukan dalam *research* ini menggunakan skala likert dengan skor minimum 1 dan skor maksimum 4, maka perhitungan indeks jawaban responden dilakukan dengan rumus berikut :

$$\text{Skor} = (F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4)$$

Dimana:

F1: adalah frekuensi responden yang menjawab 1 dan skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan.

F2: adalah frekuensi responden yang menjawab 2 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan.

F3: adalah frekuensi responden yang menjawab 3 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan.

F4: adalah frekuensi responden yang menjawab 4 dari skor yang digunakan dalam daftar pertanyaan.

Rumus:

- Jumlah Responden : 100 Responden
- Skor tertinggi (Jumlah Responden x 4 (Sangat Setuju)) = 400
- Skor terendah (Jumlah responden x 1 (Sangat Tidak Setuju)) = 100
- Range (R) = (Skor Tertinggi – Skor Terendah) = 300
- Interval (I) = (Range/4(Skala Likert)) = 300/4 = 75

Maka angka indeks yang dihasilkan akan berangkat dari angka 100 hingga 400 dengan rentang sebesar 300, tanpa angka 0. Dengan menggunakan kriteria 4 kotak, maka rentang sebesar 300 dibagi 4 akan menghasilkan rentang sebesar 75 yang akan digunakan sebagai dasar interpretasi nilai skor (Augusty,208) yaitu:

- Nilai Skor 100-175 = Sangat Rendah
- Nilai Skor 176-250 = Rendah
- Nilai Skor 251-325 = Tinggi
- Nilai Skor 326-400 = Sangat Tinggi

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 9. Hasil Uji Analisis Linier Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.389	1.748		1.366	,175
Motivasi	1.304	.122	.843	10.698	,000
Stress	-.195	.096	-.139	-2.038	,044
Self Reward	.073	.085	.062	.855	,394

a. Dependent Variable: Blended Learning

Sumber : Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat diketahui bahwa hasil estimasi model regresi dan hasil pengujian statistik adalah sebagai berikut:

$$Y = 2,389 + 1,304x_1 - 0,195x_2 + 0,073x_3 + e$$

1. Bahwa variabel Motivasi memiliki koefisien regresi positif sebesar 2.389 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Motivasi berpengaruh positif pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa Motivasi berpengaruh negative terhadap *Blended Learning* **DITERIMA**.
2. Bahwa variabel *Stress* memiliki koefisien regresi negatif yaitu sebesar -0.195 dengan nilai signifikansi sebesar 0,044. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Stress* berpengaruh negatif pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa *Stress* berpengaruh negatif terhadap *Blended Learning* **DITERIMA**.
3. Bahwa variabel *Self Reward* memiliki koefisien regresi positif yaitu sebesar 0,073 dengan nilai signifikansi sebesar 0,394. Hal ini menunjukkan variabel *Self Reward* tidak berpengaruh pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa *Self Reward* berpengaruh positif terhadap *Blended Learning* **TIDAK DITERIMA**.

Uji Statistik (F)

Tabel 10. Hasil Uji Statistik (F) ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	907.478	3	302.493	65.321	0.000 ^b
Residual	444.562	96	4.631		
Total					

Total 1352. 9
040 9

- a. Dependent Variable: Blended Learning
 - b. Predictors: (Constant), Self Reward, Stress, Motivasi
- Sumber : Data *primer* yang diolah, 2023

Pada tabel 10 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji statistik F adalah 65,321 dan nilai signifikannya adalah 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa persamaan variabel *independent* yaitu Motivasi, *Stress*, dan *Self Reward* secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel *dependent* yaitu *Blended Learning* karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 atau ($0,000 < 0,05$). Hasil uji statistic (f) disimpulkan bahwa model dalam penelitian ini baik.

Uji Statistik (t)

Tabel 11. Hasil Uji Statistik (t)

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficient	t	Significance	Collinearity Statistics	Tolerance	VIF
1 (Constant)	,389	,748	,366	,175			
Motivasi	,304	,122	0,8	,698	,000	0,551	,814
Stress	-0,195	0,096	-0,139	2,740	,044	0,740	,352
Self Reward	,073	,085	0,062	,651	,394	0,651	,536

Sumber : Data *primer* yang diolah, 2023

Pada tabel 11 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji statistik t adalah variabel motivasi nilai t sebesar 1,698 dengan signifikansi 0,000. Untuk variabel *stress* nilai t sebesar -2,740 dengan signifikansi 0,044. Sedangkan untuk variabel *self reward* nilai t sebesar 0,0651 dengan signifikansi 0,395. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa variabel motivasi diterima karena taraf signifikansinya dibawah 0,05 dan bernilai positif. Lalu untuk variabel *stress* dapat diterima karena taraf signifikansinya masih dibawah 0,05 dan bernilai negatif. Sedangkan untuk variabel *self reward* tidak dapat diterima karena taraf signifikannya melebihi 0,05.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 8 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary^b

Model	R	R.Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,819 ^a	0,671	0,661	2,152

a. Predictors: (Constant), Self Reward, Stress, Motivasi

b. Dependent Variable: Blended Learning

Sumber : Data *primer* yang diolah, 2023

Nilai koefisien determinasi (R^2) pada tabel 8 menunjukkan nilai Adjusted R^2 sebesar 0,661. Hal tersebut memiliki arti bahwa variabel terikat (*dependent*) yaitu *Blended Learning* dapat dijelaskan oleh variabel bebas (*independent*) yang terdiri dari Motivasi, *Stress* dan *Self Reward* sebesar 66,1% sedangkan sisanya 33,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti.

PEMBAHASAN

Hasil pengujian hipotesis memperlihatkan bahwa motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap *blended learning* sehingga hasil ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam riset ini. Motivasi memicu mahasiswa dalam melakukan variasi keterampilan dalam belajar dalam pembelajaran *blended learning*. Hal ini karena penggabungan beberapa metode yang menuntut agar mahasiswa adaptif terhadap situasi dan kondisi yang sedang berlaku. Namun yang perlu diperhatikan ialah kondisi lingkungan yang perlu lebih dikondusifkan lagi agar tidak ada distraksi antara apa yang sedang dipelajari dengan hal-hal yang bersifat mengganggu dan menurunkan motivasi mahasiswa. Hal itu berarti semakin baik motivasi, maka akan semakin baik *blended learning*, dan sebaliknya. Selain itu, tingkat motivasi yang tinggi memiliki dampak yang lebih besar.

Hasil riset ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh (Anthony B. et al, 2020) dalam penelitiannya bahwa motivasi berpengaruh positif dalam melakukan pembelajaran *blended learning*. Dalam penelitian oleh (Raharja U. et al, 2019) Motivasi juga berpengaruh positif terhadap pembelajaran *blended learning* dan berpengaruh secara positif dimana semakin tinggi tingkat motivasi maka semakin bagus tingkat *blended learning*nya.

Hasil dari jawaban responden ditemukan bahwa dengan adanya motivasi, mahasiswa semakin terampil dalam mengambil teknik belajar yang paling efektif untuk mereka terapkan. Timbulnya motivasi dalam wujud keterampilan belajar mahasiswa tersebut juga berpengaruh efektif terhadap kegiatan ujian online pada pembelajaran *blended learning*. Hal tersebut harus dipertahankan, sehingga minat belajar di lingkungan kampus akan baik dan pembelajaran *blended learning* maksimal.

Hasil pengujian hipotesis juga memperlihatkan bahwa *stress* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *blended learning* sehingga hasil ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam riset ini. Hal itu berarti semakin rendah *stress*, maka akan semakin baik *blended learning*, dan sebaliknya. Selain itu, tingkat *stress* yang rendah memiliki dampak yang lebih besar.

Hasil riset ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh (Barseli M. et al, 2020) dimana *stress* berpengaruh negatif terhadap pembelajaran *blended learning*. Jika tingkat *stress* rendah maka akan semakin baik pembelajaran dan sebaliknya apabila tingkat *stress* itu tinggi, maka pembelajaran *blended learning* yang dialami akan semakin rendah.

Hasil dari jawaban responden ditemukan bahwa tuntutan hasil belajar dari orang tua begitu tinggi sehingga mempengaruhi tingkat *stress* mahasiswa. Tugas dan materi yang terlalu berlebihan juga menyebabkan tekanan bagi mahasiswa. Dengan adanya ujian online pada pembelajaran *blended learning* mahasiswa lebih

lancar mengerjakannya karena tidak ada tekanan dari orang tua akan tuntutan nilai yang maksimal. Yang harus diperhatikan ialah banyaknya pekerjaan rumah yang menyebabkan tingkat *stress* mahasiswa menjadi tinggi sehingga berdampak proses pembelajaran *blended learning* yang belum efektif.

Hasil pengujian juga memperlihatkan bahwa *self reward* tidak secara tidak signifikan tidak berpengaruh terhadap *blended learning*. Kesadaran mahasiswa akan kekuatan dan kelemahan diri dalam melakukan pembelajaran tidak mempengaruhi ujian online dalam pembelajaran *blended learning*. Sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan hipotesis dan menunjukkan bahwa *self reward* tidak berpengaruh pada *blended learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi secara statistika berpengaruh positif terhadap metode pembelajaran *Blended Learning*. Sedangkan *Stress* secara statistika berpengaruh negatif terhadap metode pembelajaran *Blended Learning*. Namun, *Self Reward* secara statistika tidak berpengaruh terhadap *Blended Learning*, dikarenakan mahasiswa membedakan proses belajar dengan penghargaan diri pada diri mereka. Maka dari itu diperlukan penelitian penelitian lebih lanjut untuk menemukan hasil yang lebih baik. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah batas kesalahan maksimal yang ditolerir dalam sampel adalah sepuluh persen yang menjadikan jumlah sampel belum maksimal. Saran untuk penelitian selanjutnya agar mencari objek penelitian lain dan meningkatkan jumlah sampel.

DAFTAR PUSTAKA

Andiarna, F., & Kusumawati, E. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap stres akademik mahasiswa selama pandemic Covid-19. *Jurnal psikologi*, 16(2), 139-149.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)*, 4(1), 80-86.

Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A.F.M., Phon, D.N.A., Abdullah, A., & Ming, G.L. (2020). Blended learning adoption and implementation in higher education: A theoretical and systematic review. *Technology, Knowledge and Learning*, 1-48.

Aprillia, S.N.T., Damaiyanti, V.P., & Hidayah, S. (2021). Gaya Hidup Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 129-136.

Barseli, M., Ifdil, I., & Fitria, L. (2020). Stress akademik akibat Covid-19. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 5(2), 95-99.

Fadhilah, M.N. (2021). Peran Literasi Digital dalam Model Pembelajaran Blended Learning Mahasiswa PGMI. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 13-24.

Handayani, S., & Wati., A.P. (2020). Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19 melalui Penerapan Blended learning pada Mata Kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar di Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 152-164.

Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufron, M. I., el Iq Bali, M., Wijaya, M., & Marzuki, I. (2018, November). To boost students' motivation and achievement through blended learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012046). IOP Publishing.

Islamiyah, N. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan EKonomi 2017 Universitas Negeri Surabaya *JPEKA: Jurnal Pendidikan ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 3(1), 23-32.

Jannah, R., & Santoso, H. (2021). Tingkat stress mahasiswa mengikuti pembelajaran daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1) 130-146.

Putri, P. K., Risnawati, E., & Ayati, P. (2022). STRESS AKADEMIK MAHASISWA SEMESTER AWAL DAN MAHASISWA SEMESTER AKHIR: STUDI KOMPARATIF DALAM SITUASI PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 20(2).

Raharja, U., Lutfiani, N., Handayani, I., & Suryaman, F. M. (2019). Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Metode Pembelajaran Online iLearning+ Pada Perguruan Tinggi. *Sisfotenika*, 9(2), 192-202.

Resubun, C. C. (2021). Respon Terhadap Pembelajaran Blended Learning Di Era Pandemi Covid 19 Dengan Tingkat Stres Pada Mahasiswa. *Media Husada Journal Of Nursing Science*, 2(3), 154-166.

Savira, L.A., Setiawati, O.R., Husna, I., & Pramesti, W. (2021). Hubungan stress dengan motivasi belajar mahasiswa disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 183-188.

Sujadi, E. (2021). Stres Akademik dan Motivasi Belajar Mahasiswa Mengikuti Pembelajaran Daring selama Pandemi COVID-19. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 4(1). 29-41.

Sujarweni, V.W. (2019) Statistik untuk bisnis dan Ekonomi.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Wahyuni, R., & Nurhayati, N. (2019). Kemandirian belajar mahasiswa melalui blended learning pada mata kuliah matematika ekonomi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 3(2). 76-81.