

# ANALISA PENGARUH *BLENDED LEARNING* DAN MOTIVASI TERHADAP KEBERHASILAN STUDI DAN PERILAKU MAHASISWA PASCA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS: MAHASISWA STT WASTUKANCANA)

*Analysis Of The Effect Of Blended Learning And Motivation On Study Success And Student Behavior Post Covid-19 Pandemic  
(Case Study: Students Of Wastukancana Stt)*

Esa Ariani<sup>1</sup>, Iman Toriq<sup>2</sup>, Sri Suhartini<sup>3</sup>, Asep Hermawan<sup>4</sup>

Manajemen Industri, Teknik Industri Sekolah Tinggi Teknologi Wastukancana

Email : [esaariani@icloud.com](mailto:esaariani@icloud.com), [iman@wastukancana.ac.id](mailto:iman@wastukancana.ac.id), [sri@wastukancana.ac.id](mailto:sri@wastukancana.ac.id), [asep@wastukancana.ac.id](mailto:asep@wastukancana.ac.id)

## Abstrak

Pandemi *Corona Virus Diseases-19* (COVID-19) memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi, tidak terkecuali dunia pendidikan. Saat ini pemerintah Indonesia terus menerus mengalami peningkatan jumlah kasus positif COVID-19. Pemerintah sudah mengizinkan kegiatan belajar tatap muka untuk sekolah-sekolah yang berada di zona hijau dan kuning, *blended learning* muncul sebagai jawaban atas kendala pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Saat ini, *blended learning* merupakan pembelajaran yang paling baik digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *blended learning* dan motivasi terhadap keberhasilan studi dan perilaku mahasiswa pasca pandemi covid-19 di Sekolah Tinggi Teknologi Wastukancana. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Dengan jumlah sampel penelitian ini sebanyak 100 responden yaitu mahasiswa-mahasiswi sekolah tinggi teknologi wastukancana. Pengumpulan data nya menggunakan kuesioner yang di sebarakan melalui google form dengan perhitungannya diolah menggunakan SPSS. Hasil dalam penelitian ini variabel *blended learning* tidak berpengaruh terhadap keberhasilan studi dengan nilai t hitung 1,026 < t tabel 1,660 dan sign 0,307 > 0,05. *Blended Learning* juga tidak berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dengan nilai t hitung 0,950 < t tabel 1,660 dan sign 0,344 > 0,05. Sedangkan untuk variabel motivasi berpengaruh terhadap keberhasilan studi dengan nilai t hitung 4,409 > t tabel 1,660 dan nilai sign 0,000 < 0,05, motivasi juga berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dengan nilai t hitung 2,155 > t tabel 1,660 dan nilai sign 0,034 < 0,05. Sedangkan untuk variabel keberhasilan studi berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dengan nilai t hitung 8,953 > t tabel 1,660 dan nilai sign 0,000 < 0,05.

**Kata Kunci : Blended Learning, Motivasi, Keberhasilan Studi, Perilaku Mahasiswa, Regresi Linear Berganda.**

## Abstract

The *Corona Virus Disease-19* (COVID-19) pandemic has forced all sectors to stop operating, not the world of education. Currently, the Indonesian government continues to experience an increase in the number of positive cases of COVID-19. The government has allowed face-to-face learning activities for schools located in the green and yellow zones, *blended learning* emerged as an answer to the obstacles of face-to-face learning and bold learning. Currently, *blended learning* is learning that is best used during the transition to a normal state, this learning combines face-to-face learning with bold learning. This study aims to determine the effect of *blended learning* and motivation on the success of studies and student behavior after the COVID-19 pandemic at Wastukancana High School of Technology. This type of research is quantitative. With the number of samples in this study as many as 100 respondents, namely students of Wastukancana Technology High School. The data collection uses a questionnaire distributed through a google form with the calculations processed using SPSS. The results in this study that the *blended learning* variable has no effect on the success of the study with a t count value of 1.026 < t table 1.660 and a sign of 0.307 > 0.05. *Blended Learning* also has no effect on student behavior with a t

value of  $0.950 < t \text{ table } 1.660$  and a sign of  $0.344 > 0.05$ . Meanwhile, the motivation variable has an effect on learning success with a  $t$ -count value of  $4.409 > t \text{ table } 1.660$  and a sign of  $0.000 < 0.05$ , motivation also affects student behavior with a  $t$ -count value of  $2.155 > t \text{ table } 1.660$  and a sign value of  $0.034 < 0.05$ . Meanwhile, the study success variable has an effect on student behavior with a  $t$  value of  $8.953 > t \text{ table } 1.660$  and a sign value of  $0.000 < 0.05$ .

**Keywords: Blended Learning, Motivation, Study Success, Student Behavior, Multiple Linear Regression.**

---

## 1 Pendahuluan

Pandemi *Corona Virus Diseases-19* (COVID-19) memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi, tidak terkecuali dunia pendidikan. Saat ini pemerintah Indonesia terus menerus mengalami peningkatan jumlah kasus positif COVID-19. Pemerintah sudah mengizinkan kegiatan belajar tatap muka untuk sekolah-sekolah yang berada di zona hijau dan kuning, dengan serangkaian langkah-langkah persiapan dan protokol kesehatan yang ketat. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid 19 menganjurkan untuk melaksanakan proses pembelajaran dari rumah atau menggunakan *e-learning*.

Untuk merespon situasi seperti ini, dunia pendidikan memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi dengan menggunakan *blended learning*. *Blended learning* menurut Husamah menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita agar tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi. Dikutip dari [sibatik.kemendikbud.go.id](http://sibatik.kemendikbud.go.id), Yane Henadrita mengungkapkan bahwa model pembelajaran *blended learning* adalah salah satu model yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar. Sebenarnya, metode ini sudah mulai dirancang dan diterapkan awal abad ke 21. Namun seiring dengan merebaknya wabah Covid-19, metode yang satu ini dikaji lebih dalam lagi karena dinilai bisa menjadi salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk peserta didik di Indonesia.

Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta mulai menerapkan metode *Blended Learning* pada tahun 2021. Komposisi dari metode *blended learning* yang disediakan kampus ini yakni kuliah tatap muka dan kuliah online yang masing-masingnya 50 persen dan diberlakukan sistem ganjil genap berdasarkan ruangan. Dalam penggunaan pola tersebut tergantung dari analisis kompetensi yang dibutuhkan, tujuan mata kuliah, karakteristik dan kemampuan pebelajar dan sumber data yang tersedia. Namun pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran yaitu penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pebelajar agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

## 2 Kajian Pustaka

### a. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran secara umum adalah suatu cara yang dipilih oleh guru dan pendidik untuk dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar yang kemudian bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode pembelajaran juga bisa diartikan lebih singkat lagi sebagai cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Abdurrahman Ginting Metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Berikut merupakan beberapa ciri-ciri dan karakteristik metode pembelajaran secara umum dan lengkap :

1. Bersifat luwes, fleksibel dan memiliki daya yang sesuai dengan watak murid dan materi
2. Bersifat fungsional dalam menyatukan teori dengan praktik dan mengantarkan murid pada kemampuan praktis.
3. Tidak mereduksi materi, bahkan sebaliknya mengembangkan materi.
4. Memberikan keleluasaan pada murid untuk menyatakan pendapat.
5. Mampu menempatkan guru dalam posisi yang tepat, terhormat dalam keseluruhan proses pembelajaran.

#### **b. Blended Learning**

Menurut Todaro (2007) *Blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan kedua bentuk pembelajaran yang berbeda yakni antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran dalam jaringan (*e-learning*). Penerapan blended learning dapat dijadikan alternatif solusi bagi dosen untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran blended learning dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. *Blended learning* merupakan solusi dari kelemahan-kelemahan dari pembelajaran online karena menggabungkan *online*, *offline* dan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran online terdiri dari media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang digunakan oleh pengguna (*user*) sehingga pengguna (*user*) dapat mengakses adapun media *offline* tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna (*user*) yang tidak perlu terkoneksi dengan jaringan internet misalnya materi bentuk tutorial dalam bentuk CD atau media yang sudah dibuat melalui aplikasi yang bisa digunakan oleh siswa tanpa terkoneksi pada jaringan internet. Pada awalnya istilah *blended learning* juga dikenal dengan konsep pembelajaran *hiprida* yang memadukan pembelajaran tatap muka, online dan offline namun akhir ini berubah menjadi blended learning. Blended artinya campuran atau kombinasi sedangkan learning adalah pembelajaran. Pendapat pula dinyatakan oleh Graham bahwasannya blended learning merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi.

#### **c. Motivasi**

Motivasi dapat diartikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dan perbuatannya. Pada proses pembelajaran motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Sardiman, 2000:75).

#### **d. Keberhasilan Studi**

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada seseorang yang asalnya tidak tahu menjadi tahu, yang asalnya tidak mempunyai keterampilan menjadi mempunyai keterampilan, dan yang asalnya tidak dapat mengerjakan sesuatu menjadi bisa 2 mengerjakan sesuatu yang semuanya itu merupakan hasil dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan yang dilakukan secara sengaja. Dengan demikian, perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut merupakan hasil dari belajar atau dengan kata lain disebut hasil belajar. Sejalan dengan itu, Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam (2001: 26) mengatakan bahwa keberhasilan belajar dapat diukur dengan perubahan, karena keberhasilan suatu program pembelajaran dapat diukur berdasarkan perbedaan cara berpikir, merasa, berbuat sebelum dan berbuat sesudah memperoleh pengalaman belajar dalam menghadapi situasi yang serupa. Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006: 105) menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dapat dikatakan berhasil apabila Tujuan Instruksional Khusus (TIK)-nya dapat dicapai oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar merupakan kecakapan dari suatu usaha atau latihan pengalaman dalam bentuk perubahan tingkah laku yang mengandung

pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap (afektif) serta nilai-nilai yang konstruktif (*value*).

#### e. Perilaku Mahasiswa

Perilaku adalah cara bertindak yang menunjukkan tingkah laku seseorang dan merupakan hasil kombinasi antara pengembangan anatomis, fisiologis dan psikologis (Kast dan Rosenzweig,1995). Terdapat tiga komponen yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif.

1. Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia.
2. Komponen afektif merupakan aspek emosional.
3. Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.

Unsur perilaku terdiri atas perilaku yang tidak nampak seperti pengetahuan (*cognitive*) dan sikap (*affective*), serta perilaku yang tampak seperti keterampilan (*psychomotor*) dan tindakan nyata (*action*). Pola perilaku setiap orang bisa saja berbeda tetapi proses terjadinya adalah mendasar bagi semua individu, yakni dapat terjadi karena disebabkan, digerakkan dan ditunjukkan pada sasaran (Kast dan Rosenzweig, 1995).

Perilaku mahasiswa adalah aktivitas atau kegiatan mahasiswa yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku mahasiswa dapat meliputi berbagai aspek antara lain perilaku dalam kehidupan sehari-hari, perilaku kesehatan, perilaku dalam hubungan antar teman, perilaku dalam perkuliahan dan lain-lain. Perilaku mahasiswa dalam perkuliahan meliputi tingkat kehadiran, tingkat keaktifan dalam kelas ketika kuliah berlangsung, kunjungan ke perpustakaan, pengerjaan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen dan lain-lain.

#### f. Regresi Linear

Analisis regresi digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Apabila hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, maka regresi tersebut dinamakan regresi linear sederhana (Juliandi, Irfan, & Manurung, 2014). Sebaliknya, apabila terdapat lebih dari satu variabel bebas atau variabel terikat, maka disebut regresi linear berganda. Regresi linear berganda merupakan model regresi yang melibatkan lebih dari satu variabel independen. Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2018).

#### g. Analisis Jalur

Analisis jalur merupakan perluasan dari model regresi, yang digunakan untuk menguji matriks korelasi pada model kausal yang dibandingkan oleh peneliti (Garson, 2006). Seperti halnya regresi, analisis jalur mempunyai manfaat prediktif. Model disajikan dengan panah berarah tunggal yang menyatakan sebab akibat. Pembobotan regresi diprediksi oleh model yang dibandingkan dengan matriks korelasi dari data observasi dan kemudian dihitung kecocokan modelnya (*goodness of fit*). Selanjutnya model terbaik dipilih oleh peneliti untuk pengembangan teori. Analisis jalur dikembangkan sebagai metode untuk mempelajari pengaruh secara langsung dan secara tidak langsung dari variabel bebas terhadap variabel tergantung. Analisis ini merupakan salah satu pilihan dalam rangka mempelajari ketergantungan sejumlah variabel dalam model (Ari Wibowo, 2004). Analisis ini merupakan metode untuk menerangkan dan mencari hubungan kausal antar variabel. Analisis jalur digunakan untuk menelaah hubungan antara model kausal yang telah dirumuskan peneliti atas dasar pertimbangan teoritis dan pengetahuan tertentu. Hubungan kausal selain didasarkan pada data, juga didasarkan pada pengetahuan, perumusan hipotesis, analisis logis. Dengan demikian analisis jalur dapat digunakan untuk menguji seperangkat hipotesis kausal serta menafsirkan hubungan tersebut.

## h. SPSS

SPSS adalah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan untuk analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah dipahami untuk cara pengoperasiannya. Beberapa aktivitas dapat dilakukan dengan mudah yaitu dengan menggunakan *pointing* dan *clicking mouse* SPSS banyak digunakan dalam berbagai riset pemasaran, pengendalian dan perbaikan mutu (*quality improvement*), serta riset-riset sains. SPSS pertama kali muncul dengan versi PC (bisa dipakai untuk komputer desktop) dengan nama SPSS/PC+ (versi DOS). Tetapi dengan mulai populernya sistem operasi windows. SPSS mulai mengeluarkan versi *windows* (mulai dari versi 6.0 sampai versi terbaru sekarang). SPSS merupakan salah satu program aplikasi yang paling banyak digunakan untuk analisis statistik dalam ilmu sosial. Hal ini digunakan oleh peneliti pasar, perusahaan survei, peneliti kesehatan, pemerintah, peneliti pendidikan, organisasi pemasaran dan lain-lain. SPSS asli manual (Nie, Bent & Hull, 1970) telah digambarkan sebagai salah satu “buku sosiologi yang paling berpengaruh”. Selain analisis statistik, manajemen data (kasus seleksi, file yang membentuk kembali, membuat data turunan) dan data dokumentasi (sebuah meta data kamus disimpan di data file) adalah fitur dari perangkat lunak dasar

## 3. Metode

Penelitian ini menggunakan sampel 100 orang dari populasi 1515 orang. Mengingat populasi lebih dari 100 maka penelitian ini menggunakan rumus slovin yaitu dengan mengambil sampel 10% dari seluruh populasi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner kepada seluruh mahasiswa STT Wastukencana sebanyak 100 orang. Teknis analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif, analisis jalur regresi linear berganda.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Analisis Jalur digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh pada suatu hubungan variabel yang dilakukan dari hasil menyebar kuesioer. Berdasarkan perhitungan analisis jalur dengan program spss 26.00 dan diperoleh hasil .

### 1. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif STT Wastukencana Purwakarta yang berjumlah 1515 orang.

#### b. Sampel

Penentuan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan tingkat kesalahan yang disesuaikan 10% (0,1) karena jumlah populasinya yang besar. Berikut ini perhitungannya :

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

$$n = \frac{1515}{1+1515(0.1)^2} = \frac{1515}{1+1515 (0,01)}$$

$$= \frac{1515}{15,16} = 100 \text{ orang}$$

**c. Gambaran Karakteristik Responden**

Dalam penelitian ini karakteristik dilihat dari jurusan dan angkatan.:

**1. Jurusan**

NO	Jurusan	Frekuensi	Presentasi
1	Teknik informatika	17	17%
2	Teknik Industri	15	15%
3	Teknik Mesin	12	12%
4	Manajemen industri	53	53%
5	Teknik tekstil	3	3%
	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

Sumber : Pengolahan Data Kuesioner Penelitian, 2022

**2. Angkatan**

NO	Angkatan	Frekuensi	Presentasi
1	2016	1	1%
2	2017	1	1%
3	2018	8	8%
4	2019	50	50%
5	2020	14	14%
6	2021	26	26%
	<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

umber : Pengolahan Data Kuesioner Penelitian, 2022

**d. Uji Validitas**

Berikut ini hasil validitas dan reliabilitas dari 30 responden yang dilakukan peneliti :

a. Hasil uji validitas variabel blended learning (x1) selengkapnya disajikan pada tabel dibawah ini :

NO	INDIKATOR	PERNYA TAAN	R TABEL	R HITUNG	KETERAN GAN
1	Pemahaman dan kesiapan guru dalam melaksanakan tahap demi tahap sesuai dengan aturan pada penerapan model blended learning	1	0,361	0,549	VALID
2	Pemahaman dan kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pemahaman dan kesiapan terhadap setiap tahap kegiatan pembelajaran dengan model blended learning sangat penting agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai	1	0,361	0,625	VALID
3	Tersedianya waktu yang cukup untuk melaksanakan langkah-langkah model blended learning. Terutama dalam penjadwalan pembelajaran online yang harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan juga guru	1	0,361	0,639	VALID
		2	0,361	0,450	VALID
		3	0,361	0,573	VALID
		4	0,361	0,475	VALID
		5	0,361	0,415	VALID
4	Ketersediaan fasilitas dan bahan ajar yang dibutuhkan pada saat menerapkan model blended learning.	1	0,361	0,496	VALID

b. Hasil Uji validitas variabel Motivasi (x2) selengkapnya pada tabel dibawah ini:

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	R TABEL	R HITUNG	KETERANGAN
1	Hasrat dan kemngnan berhasil,	1	0,361	0,590	VALID
2	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar,	1	0,361	0,573	VALID
3	Harapan dan cita-cita masa depan	1	0,361	0,570	VALID
4	Penghargaan dalam belajar,	1	0,361	0,746	VALID
5	Kegiatan yang menarik dalam belajar, dan	1	0,361	0,647	VALID
6	Lingkungan belajar yang kondusif.	1	0,361	0,497	VALID
		2	0,361	0,446	VALID

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

c. Hasil Uji validitas variabel Keberhasilan Studi (y1) selengkapnya pada tabel dibawah ini :

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok	1	0,361	0,516	VALID
		2	0,361	0,600	VALID
2	Perilaku yang digantikan dalam tujuan pengajaran instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.	1	0,361	0,472	VALID

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

d. Hasil Uji validitas variabel Perilaku Mahasiswa (y2) selengkapnya pada tabel dibawah ini :

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	R TABEL	R HITUNG	KETERANGAN
1	Komponen kognitif merupakan aspek intelektual yang berkaitan dengan apa yang diketahui manusia.	1	0,361	0,769	VALID
2	Komponen afektif merupakan aspek emosional.	1	0,361	0,731	VALID
3	Komponen konatif adalah aspek volisional yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.	1	0,361	0,596	VALID

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

e. Hasil reliabilitas antara Blended learning, motivasi, keberhasilan studi dan Perilaku mahasiswa selengkapnya disajikan pada tabel dibawah ini :

NO	VARIABEL	HASIL RELIABILITAS	KETERANGAN
1	Blended Learning	0,707	Reliabel
2	Motivasi	0,732	Reliabel
3	Keberhasilan Studi	0,606	Reliabel
4	Perilaku Mahasiswa	0,775	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

**e. Analisis Regresi Linear Variabel (x1) dan Motivasi(x2) Terhadap Keberhasilan Studi (y1)**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,491 <sup>a</sup>	0,241	0,225	1,10521

a. Predictors: (Constant), MOTIVASI, BLENDED LEARNING

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan tabel model *summary* tersebut pada kolom R square yaitu menghasilkan 0,241 jika dipresentasikan ke dalam % (persen) maka 24.1% atau jika dibulatkan 24% artinya pengaruh blended learning dan motivasi terhadap keberhasilan studi adalah sebesar 24%. Sisanya adalah 76% dipengaruhi oleh pengaruh lain diluar penelitian ini.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	37,626	2	18,813	15,402	,000 <sup>b</sup>
	Residual	118,484	97	1,221		
	Total	156,110	99			

a. Dependent Variable: KEBERHASILAN STUDI  
b. Predictors: (Constant), MOTIVASI, BLENDED LEARNING

Jika nilai < 0,05 maka variabel independen berpengaruh signifikan, berdasarkan tabel diatas bahwa nilai sign yaitu 0,000 < 0,05 , sehingga variabel blended learning dan motivasi memiliki pengaruh terhadap keberhasilan studi.

Berdasarkan tabel diatas F hitung memiliki nilai 15,402 sedangkan F tabel yang diperoleh yaitu 3,09, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa F hitung 15,402 > F tabel 3,09, sehingga variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std Error			
1	(Constant)	7,054	1,039	Beta	6,658	0,000
	BLENDED LEARNING	0,029	0,028	0,102	1,026	0,307
	MOTIVASI	0,169	0,038	0,437	4,409	0,000

a. Dependent Variable: KEBERHASILAN STUDI

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022.

Berdasarkan hasil pada tabel diatas :

1. Variabel *blended learning* nilai t hitung 1,026 < t tabel 1,660 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *blended learning* tidak terlalu berpengaruh terhadap keberhasilan studi dan dinyatakan tidak signifikan karena nilai Sig 0,307 > 0,05.
2. Variabel motivasi nilai t hitung 4,409 > t tabel 1,660 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi berpengaruh terhadap keberhasilan studi dan dinyatakan signifikan karena nilai Sig 0,000 < 0,05.

**f. Analisis Regresi Linear variabel blended learning (x1), motivasi (x2) dan keberhasilan studi (x1) terhadap variabel perilaku mahasiswa (y2)**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,780 <sup>a</sup>	0,608	0,596	0,93608

a. Predictors: (Constant), KEBERHASILAN STUDI, BLENDED LEARNING, MOTIVASI

Berdasarkan tabel model summary tersebut pada kolom R square yaitu menghasilkan 0,608 jika dipresentasikan ke dalam % (persen) maka 60,8 % atau jika dibulatkan 61% artinya pengaruh *blended learning*, motivasi dan keberhasilan studi terhadap perilaku mahasiswa adalah sebesar 61%. Sisanya adalah 39% dipengaruhi oleh pengaruh lain diluar penelitian ini.

**ANOVA**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	130,631	3	43,544	49,694	,000 <sup>b</sup>
	Residual	84,119	96	0,876		
	Total	214,750	99			

a. Dependent Variable: PERILAKU MAHASISWA  
b. Predictors: (Constant), KEBERHASILAN STUDI, BLENDED LEARNING, MOTIVASI

Jika nilai < 0,05 maka variabel independen berpengaruh signifikan, berdasarkan tabel diatas bahwa nilai sign yaitu 0,000 < 0,05 , sehingga variabel blended learning, motivasi dan keberhasilan studi memiliki pengaruh terhadap perilaku mahasiswa.

Berdasarkan tabel diatas F hitung memiliki nilai 49,694 sedangkan F tabel yang diperoleh yaitu 2,70, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa F hitung 15,402 > Ftabel 2,70, sehingga variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen.

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	0,258	1,083		0,238	0,812
	BLENDED LEARNING	0,023	0,024	0,068	0,950	0,344
	MOTIVASI	0,077	0,036	0,169	2,155	0,034
	KEBERHASILAN STUDI	0,770	0,086	0,636	8,953	0,000

a. Dependent Variable: PERILAKU MAHASISWA

Sumber : Hasil Pengolahan Data SPSS, 2022

Berdasarkan hasil pada tabel diatas:

1. Variabel blended learning nilai t hitung 0,950 < t tabel 1,660 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel blended learning tidak terlalu berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dan dinyatakan tidak signifikan karena nilai Sig 0,344 > 0,05.
2. Variabel motivasi nilai t hitung 2,155 > t tabel 1,660 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dan dinyatakan signifikan karena nilai Sig 0,034 < 0,05.
3. Variabel keberhasilan studi nilai t hitung 8,953 > t tabel 1,660 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel keberhasilan studi berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa dan dinyatakan signifikan karena nilai Sig 0,000 < 0,05.

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat di simpulkan bahwa :

1. Hasil tanggapan responden terhadap pernyataan variabel blended learning, motivasi, keberhasilan studi dan perilaku mahasiswa, seluruh varibel tersebut berada pada titik garis

kontinum dengan kategori baik, dimana respon setiap pertanyaan untuk setiap variabel di jawab dengan baik oleh seluruh mahasiswa.

2. Metode blended learning tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan studi dan perilaku mahasiswa, sedangkan motivasi berpengaruh langsung secara signifikan terhadap keberhasilan studi dan perilaku mahasiswa. Sedangkan keberhasilan studi itu sendiri berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa. Variabel blended learning dan motivasi terhadap keberhasilan studi berpengaruh sebesar 24% dan variabel blended learning, motivasi dan keberhasilan studi berpengaruh sebesar 61%. Sisanya dipengaruhi oleh pengaruh lain diluar penelitian ini.

## REFERENSI

- Abdullah, W. (2018). *Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran*. Jawa Timur: Fikrotuna.
- Bibi, S. (2015). EFEKTIVITAS PENERAPAN BLENDED LEARNING TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MAHASISWA MATA KULIAH ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*.
- Kurnia, A. M. (2013). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja dan Prestasi Kerja Karyawan. *Jurnal Administrasi Bisnis*.
- Mutiara, R. (2016). *Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Rumah (Studi Kasus: PT. Bumi Jaya Propertindo)*. Purwakarta. Purwakarta: STT. Wastukencana Purwakarta.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Nugroho, A. (2013). *Pengaruh Motivasi dan Minat Terhadap Prestasi Siswa pada Mata Diklat Keselamatan dan Kesehatan Kerja di SMK Negeri 1 Sedayu*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suciati, I. D. (2021). *Penerapan Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Ma'arif Mayak Ponorogo*. Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Ulum, B. (2013, 02 24). *Keberhasilan Belajar Siswa*. Dipetik Mei 11, 2022, dari [blogeulum.blogspot.com](http://blogeulum.blogspot.com): [http://blogeulum.blogspot.com/2013/02/keberhasilan-belajar-siswa\\_24.html](http://blogeulum.blogspot.com/2013/02/keberhasilan-belajar-siswa_24.html)
- Yuliara, I. M. (2016). *Modul Regresi Linear Berganda*. Bali: Universitas Udayana.
- Zakky. (2020, Februari 23). *Pengertian Metode Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Diambil kembali dari [Zonareferensi.com](https://www.zonareferensi.com): <https://www.zonareferensi.com/pengertian-metode-pembelajaran/>