



# Analisis Strategi *Blended Learning* di STKIP Pembangunan Indonesia

Eka Fitriana Hamsyah<sup>1\*</sup>, Gustina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Patempo, Indonesia  
[ekhafitriana61@gmail.co.id](mailto:ekhafitriana61@gmail.co.id)

---

## INFO ARTIKEL

### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 26-05-2024

Disetujui: 08-06-2024

---

### *Kata Kunci:*

Analisis;  
Strategi Pembelajaran;  
Blended Learning.

---

### *Keywords:*

Analysis;  
Learning Strategy;  
Blended Learning.

---

## ABSTRAK

**Abstrak:** Jenis penelitian yakni deskriptif kualitatif. Pelaksanaan penelitian pada bulan Juni – Agustus 2022. Tujuan penelitian yakni menganalisis proses pembelajaran di STKIP Pembangunan Indonesia menggunakan strategi Blended learning. Pemilihan sampel secara purposive sampling dengan alasan mahasiswa tersebut pernah melalui pembelajaran offline sebelum covid-19 dan online pada saat covid-19. Sampel penelitian adalah mahasiswa semester enam prodi Pendidikan Biologi. ... Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan melalui google form untuk memudahkan penelitian mengingat kondisi kampus yang masih melakukan pembelajaran terbatas. Sebelum digunakan, kuesioner di validasi isi oleh tiga validator dan berada pada kategori sangat baik. Ada tiga tahap analisis data. Pertama, mengumpulkan seluruh data yang ada kemudian merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, serta membuang yang tidak diperlukan. Kedua, menyajikan data dalam bentuk uraian singkat yang bersifat naratif atau bagang. Ketiga, adalah penarikan kesimpulan.. Hasil penelitian menunjukkan 44,44% mahasiswa mengatakan google classroom merupakan aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran Blended learning. Hasil ini lebih besar dari pada aplikasi WhatsApp dan Learning Management System. Google Classroom dapat diakses kapan dan dimana saja. Pemberian materi dan pengumpulan tugasnya juga mudah dan terarah. 71,11% mahasiswa mengatakan strategi Blended learning efektif untuk diterapkan khususnya selama masa perkuliahan terbatas dengan penerapan protokol kesehatan. Mahasiswa masih bisa tetap ke kampus untuk bertatap muka sehingga dapat menanyakan hal-hal yang kurang dipahami. 55,56% mahasiswa mengatakan dalam kondisi yang normal tanpa adanya pembatasan-pembatasan dan protokol kesehatan pembelajaran Blended learning tidak efektif untuk diterapkan di kelas. Kendala yang umum dihadapi dalam pembelajaran Blended learning adalah kuota dan jaringan internet. 88,89% mahasiswa menginginkan pembelajaran tatap muka full dan 11,11% menginginkan kombinasi pembelajaran tatap muka dan online. Tatap muka langsung memungkinkan interaksi antara dosen dan mahasiswa serta penerimaan materinya juga akan lebih maksimal ketika bertemu secara langsung.

**Abstract:** The type of research is descriptive qualitative. The research will be carried out in June - August 2022. The aim of the research is to analyze the learning process at STKIP Pembangunan Indonesia using a blended learning strategy. The sample was selected using purposive sampling on the grounds that these students had gone through offline learning before covid-19 and online learning during the covid-19 outbreak. The research sample was sixth semester students in the Biology Education study program. The data collection technique uses a questionnaire. The questionnaire was given via google form to facilitate research considering the condition of the campus where learning is still limited. Before use, the questionnaire was content validated by three validators and was in the very good category. There are three stages of data analysis. First, collect all existing data then summarize, select the main things, focus on the important things, and throw away what is not needed. Second, present the data in the form of a short narrative and detailed descriptions. The third, is drawing conclusions. The research results showed that 44.44% of students said Google Classroom was an application that was suitable for use in blended learning. This result is greater than the WhatsApp application and learning Management System. Google classroom can be accessed anytime dan anywhere. Providing materials and collecting assignments is also easy and directed. 71.11% of students said the Blended learning strategy was effective to apply, especially during limited lecture periods with the implementation of health protocols. 55.56% of students said that under normal conditions without restrictions and health protocols, blended learning was not effective in the classroom. Common obstacles faced in blended learning are quotas and internet networks. 88.89% of students want full face-to-face learning and 11.11% want a combination of face-to-face and online learning. Direct face to face interaction allows interaction between lecturers and students, the reception of the material will also be maximized when meeting in person.

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan yang layak dari bangku SD hingga SMA. Pemerintah juga telah memberikan pendidikan gratis sehingga setiap anak diharapkan bisa memperoleh pendidikan yang layak.

Pendidikan ialah segenap pengalaman belajar yang berproses sepanjang hayat dan mewariskan dampak positif pada pertumbuhan setiap manusia dalam segala lingkungan dan situasi. Dalam arti sempit, pendidikan ialah ikhtiar hasil yang dilakukan oleh lembaga (sekolah/kampus/tempat pelatihan atau kursus) terhadap peserta didik untuk membuat mereka mahir dan menyadari hubungan dan masalah sosial. (Pristiwanti et al., 2022).

Pelaksanaan pendidikan tingkat Paud hingga perguruan tinggi dilaksanakan secara tatap muka di sekolah/kampus. Komponen pendidikan sekolah mencakup tujuan pendidikan, peserta didik, orang tua, guru, pemimpin Masyarakat, dan isi Pendidikan. Di Tingkat perguruan tinggi/universitas mencakup dosen maupun tenaga kependidikan, pengelola kampus, lingkungan kampus, interaksi edukatif, tujuan serta materi pendidikan, dan sistem informasi kampus.

Sistem pendidikan di kampus berjalan dengan baik, sebelum adanya penyakit Covid-19. Covid-19 yang masuk di Indonesia pada bulan Maret 2020, membuat sistem pendidikan mengalami perubahan yang drastis. Sistem pembelajaran mengalami perubahan dari yang dahulunya bertatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan atau *online*. Proses pembelajaran *online* berlangsung selama dua tahun dan mulai menunjukkan angin segar untuk melakukan proses pembelajaran terbatas dengan berbagai catatan-catatan/protokol kesehatan yang harus diterapkan.

STKIP adalah salah satu kampus yang menerapkan sistem pembelajaran terbatas. Sistem pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk para mahasiswa melakukan pembelajaran secara langsung. Meskipun secara langsung tetapi tetap tidak boleh berkumpul atau berkerumung serta harus tetap menerapkan protokol kesehatan.

Kebijakan yang dikeluarkan oleh kampus ialah melakukan pembagian kelas. Kampus membagi dengan sebagian kelas melakukan pembelajaran *online* dan sebagian lagi secara *offline*. Sehingga jumlah mahasiswa dan dosen yang hadir di kampus tidak terlalu banyak. Tetapi bagi kelas *online* tetap diperbolehkan untuk melakukan tatap muka di kampus dengan berbagai

kebijakan yang harus dilaksanakan. Demikian juga bagi kelas *offline*, dapat melakukan pembelajarannya secara *online*. Sehingga sistem pembelajaran di STKIP Pembangunan Indonesia mengkombinasikan pembelajaran *offline* dan *online*.

Sistem pembelajaran ini sesuai dengan strategi *Blended learning*. *Blended learning* yakni strategi yang mengkombinasikan pembelajaran bertatap muka dengan belajar maya yang selaras dengan teknologi (Amalia, 2022).

Sistem pembelajaran *blended learning*, di STKIP PI memungkinkan mahasiswa untuk melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka dan online. Mahasiswa bisa tetap bertemu dengan teman dan dosennya serta di lain waktu melakukan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pemanfaatan teknologi dalam strategi *Blended learning* bisa memberikan kesempatan mahasiswa untuk bisa memanfaatkan waktu luangnya.

Seorang pendidik dapat memanfaatkan situs internet semisal web atau aplikasi pendukung lainnya yang bisa diakses kapan saja oleh peserta didik di luar jam pelajarannya. Dengan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi ini kita dapat mengerjakan aktivitas pembelajaran tanpa harus bertemu secara langsung. Kegiatan ini sangat sinkron untuk dilakukan selama masa tatap muka terbatas (Rahayu et al., 2022).

Teknologi internet juga memberikan kesempatan kepada pelajar untuk menelusuri sumber-sumber belajar secara online. Dengan teknologi, mereka juga dapat melakukan interaksi secara live menggunakan *platform* digital yang berkembang di tengah masyarakat (Rifelino et al., 2023).

Strategi *blended learning* dapat mengurangi permasalahan pembelajaran konvensional yang tidak dapat memfasilitasi berbagai macam kepribadian peserta didik. Selain itu, *Blended learning* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik demi belajar yang sepadan dengan kegesitan mereka sendiri. Penggunaan *Blended learning* saat ini dianggap efektif karena dapat mewariskan inovasi kepada peserta didik (Al Aslamiyah et al., 2019).

Pembelajaran *Blended learning* dapat memaksimalkan peran mahasiswa dalam mengorganisasikan kegiatan belajar. Dengan mengoptimalkan kemampuan pengelolaan kegiatan belajar diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan kemandirian belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan prestasi belajarnya juga Zisca Diana et al., 2020).

Keuntungan pembelajaran *Blended learning* ialah bahwa ia memberikan stigma unik kepada peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar langsung. Integrasi pembelajaran tatap muka dengan berbagai situs online serta konsep sosial media LMS, memungkinkan

peserta didik aktif serta mudah mengakses bahan ajar serta berkomunikasi dengan guru dan peserta didik (Fadhilatunisa et al., 2020).

Pelaksanaan pembelajaran secara *blended learning* yang sudah berjalan hampir satu semester di STKIP Pembangunan Indonesia perlu untuk dianalisis. Dosen harus mengetahui pandangan mahasiswa tentang pelaksanaan pembelajarannya. Aplikasi pembelajaran online yang sebaiknya digunakan, kapasitas pertemuan tatap muka dan onlinenya, kendala yang dihadapi selama penerapan pembelajaran offline dan online, seberapa efektif pembelajaran jika dikombinasikan antara pembelajaran offline dan online. Hal-hal ini bisa menjadi dasar pertimbangan ketika kita akan menerapkan strategi *Blended learning* baik dalam masa transisi pembelajaran terbatas maupun ketika pembelajaran sudah berlangsung seperti sedia kala serta melakukan perbaikan-perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian, Tempat, dan waktu Pelaksanaan

Jenis penelitian yakni deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan di STKIP Pembangunan Indonesia pada bulan Juni – Agustus 2022.

### 2. Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa semester enam kelas A dan B prodi pendidikan Biologi STKIP Pembangunan Indonesia. Dasar pemilihan sampel karena mahasiswanya pernah melakukan pembelajaran secara offline sebelum pandemi Covid 19 dan *online* pada saat terjadinya Covid 19.

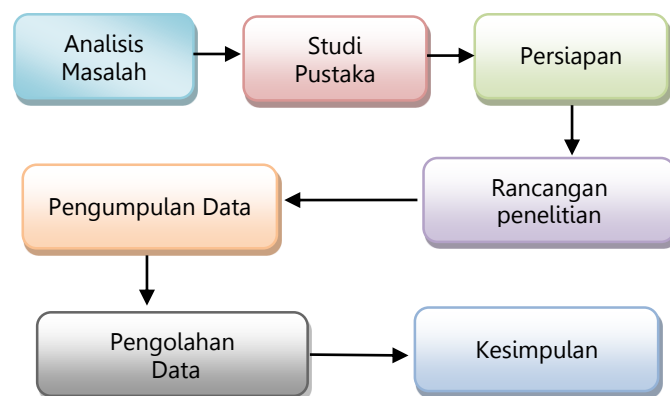
### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuisisioner yang di isi secara online oleh mahasiswa melalui aplikasi *google form*. Link kuisisioner dibagikan melalui grup *WhatsApp* di masing-masing kelas. Sebanyak 20 item pertanyaan yang harus di isi oleh mahasiswa. Pertanyaan diberikan dalam bentuk essay untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis setiap item pertanyaan secara deskriptif dan beberapa nomor item pilihan. Kisi-kisi instrumennya adalah strategi pembelajaran, faktor pendukung dan faktor penghambat, persepsi, kesulitan, dan efisiensi pembelajaran *blended learning*.

Validasi isi dilakukan terlebih dahulu sebelum menggunakan kuisisioner. Validitas isi meliputi format instrument, bahasa, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mengandung makna ganda, dan metode sajian. Rerata hasil validasi isi dari tiga orang ahli yang bergelar doktor di bidang pendidikan termasuk ke dalam kategori sangat baik.

## 4. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian terdiri dari tujuh tahapan kegiatan. Melakukan analisis masalah untuk menilik hal-hal apa saja yang terjadi dikelas khususnya terkait dengan implementasi pembelajaran di tengah masa transisi pandemi Covid 19. Mengingat strategi *blended learning* adalah hal yang baru, tentunya ini menimbulkan berbagai pandangan-pandangan yang berbeda dari mahasiswa. Sehingga, penting untuk menganalisisnya. Selanjutnya, melakukan studi pustaka untuk mencari literatur pendukung strategi pembelajaran *blended learning*. Setelah mengumpulkan literatur, peneliti melakukan persiapan-persiapan penelitian dengan menyiapkan kisi-kisi dan instrument penelitian serta menyusun rancangan penelitian. Setelah semua sudah selesai, melakukan penelitian, mengumpulkan data, mengolah data, dan terakhir memberikan kesimpulan. Adapun prosedur penelitian tergambar pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur pelaksanaan Penelitian

## 5. Analisis Data

Analisis data penelitian mengaplikasikan model *Miles* dan *Huberman*. Pertama, mengumpulkan seluruh data dari mahasiswa melalui kuisisioner yang telah diisi. Pada tahapan ini, peneliti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya, serta membuang data yang tidak diperlukan. Misalnya untuk aplikasi pembelajaran yang digunakan diilustrasikan dengan simbol A, B, C, dsb. Data yang tidak penting bisa diilustrasikan dengan simbol %, @, dsb dan dibuang karena dianggap tidak terlalu berhubungan dengan penelitian ini.

Peneliti memfokuskan pada respon mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajarannya, aplikasi pembelajaran yang digunakan, keefektifan pembelajarannya, kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajarannya.

Tahap kedua adalah penyajian data. Melalui penyajian data, maka data terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan makin mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti menyajikan data melalui bentuk uraian singkat atau teks yang bersifat naratif serta bagang. Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan berdasarkan

temuan yang diperoleh. Teknik analisis data terlihat seperti Gambar 2.

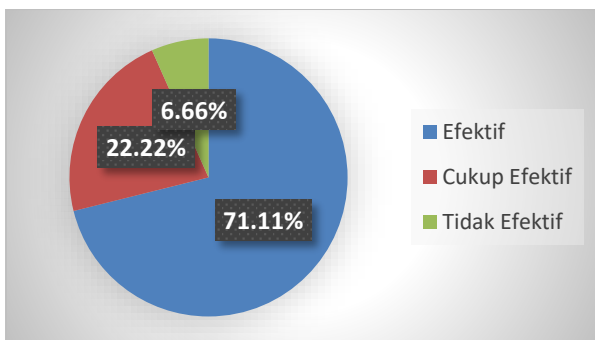


Gambar 2. Tahapan Analisis Data

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

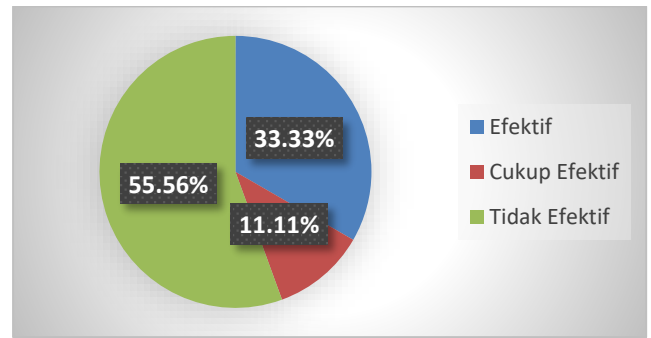
### 1. Hasil Penelitian

Menurut responden, strategi pembelajaran *Blended learning* merupakan hal yang baru baginya. Meskipun sebelumnya mereka telah melakukan pembelajaran bertemu muka sebelum pandemi Covid-19 dan pembelajaran online selama pandemi Covid-19. Mengkombinasikan pembelajaran ini cukup menarik perhatian mahasiswa karena mereka mencoba hal yang baru. Sebanyak 95,56% responden sangat antusias mengikuti pembelajarannya dan 4,44% responden biasa saja. Aplikasi program pembelajaran online yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah *WhatsApp*, *google classroom*, *learning management system (LMS)*. Sebanyak 44,44% mahasiswa lebih menyukai *google classroom*, 40% melalui *WhatsApp*, dan 15,56 melalui *learning management system (LMS)* STKIP PI. Sebanyak 71,11% mahasiswa mengatakan pembelajaran *Blended learning* sangat efektif untuk diterapkan selama masa pembelajaran terbatas. 22,22% mengatakan cukup efektif, dan 6,66% mahasiswa yang mengatakan pembelajaran *Blended learning* tidak efektif untuk diterapkan, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Keefektifan Pembelajaran Blended Learning Selama Pembelajaran Terbatas

Pandangan mahasiswa tentang pelaksanaan strategi *Blended learning* jika diterapkan di kelas pada kondisi normal yakni tanpa adanya protokol kesehatan yakni sebanyak 33,33% mengatakan efektif, 11,11% mengatakan cukup efektif, dan 55,56% mahasiswa yang mengatakan tidak efektif untuk menerapkan strategi *Blended learning*, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Keefektifan Pembelajaran Blended Learning

Jika mahasiswa di minta untuk memilih, maka 88,89% mahasiswa lebih menyukai pembelajaran secara tatap muka, 11,11% yang menyukai kombinasi pembelajaran tatap muka dan *online*, sedangkan tidak ada mahasiswa yang menyukai pembelajaran secara *online*.

### 2. Pembahasan

Setelah kurang lebih dua tahun sistem pendidikan melakukan pembelajaran secara online akibat pandemi covid-19, akhirnya pemerintah memberikan sedikit angin segar kepada masyarakat khususnya mahasiswa untuk bisa melakukan pembelajaran tatap muka di kelas walaupun dalam kondisi yang khusus dengan pengimplementasian protokol Kesehatan yang ketat. STKIP juga akan mulai melakukan pembelajaran dengan sistem sendiri. Dimana tidak semua mahasiswa melakukan pembelajarannya di kelas, tetapi mengatur dan membagi kelas dengan menerapkan sistem perkuliahan online dan offline.

Menurut hasil penelitian sebanyak 95,56% mahasiswa menyambut dengan sangat antusias rencana ini, karena mereka sudah akan bertemu kembali dengan teman-teman, akan mulai melakukan pembelajaran di kelas meskipun dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan. 4,44% mahasiswa biasa saja mendengar rencana pelaksanaan perkuliahan ini. Sistem pembelajaran yang diterapkan adalah strategi *Blended learning* yakni pembelajaran secara offline dan *online*. Untuk beberapa kali pertemuan, dosen melakukan pembelajaran secara langsung di kelas dan beberapa pertemuan lainnya secara online.

Aplikasi pembelajaran online yang umum digunakan adalah *google classroom*, *WhatsApp*, dan *Learning Management System (LMS)* STKIP PI. Sebanyak 44,44% mahasiswa lebih menyukai *google classroom*, 40% melalui *WhatsApp*, dan 15,56 melalui *learning management system (LMS)*. Mahasiswa lebih senang menggunakan *google classroom* karena pemberian materinya lebih terarah, dapat diakses kapan dan dimana saja, serta pemberian dan pengumpulan tugasnya juga terstruktur. Yang terpenting mahasiswa tidak perlu lagi menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas, tetapi

bisa langsung menuliskan di tempat yang sudah disediakan.

Mahasiswa juga senang dengan *WhatsApp* karena semua mahasiswa memiliki dan bisa menggunakannya. Mereka juga dapat melihat dan mendownload materi serta tugas yang diberikan oleh dosen. Kekurangan *WhatsApp* dibanding *google classroom* adalah materi yang sudah di share di grup mungkin saja tenggelam atau tidak terlihat akibat tumpukan chat-chat setelahnya sehingga mungkin saja mahasiswa akan meminta untuk di kirimkan kembali materinya. Sistem pengumpulan tugas yang juga agak riwet karena mahasiswa harus menuliskan tugas di kertas, scan, dan mengirimkan kembali tugas via *WhatsApp*. Inilah salah satu alasan mahasiswa lebih menyukai *google classroom* dibanding *WhatsApp*.

*Learning management system (LMS)* adalah inovasi baru yang dibuat oleh kampus. Fungsinya hampir sama dengan *google classroom*. Dosen bisa mengupload materi, memberikan tugas, dan mahasiswa bisa mengumpulkan tugas. Dosen bisa langsung mengabsen mahasiswa. Tetapi karena ini adalah aplikasi yang baru bagi mahasiswa sehingga mereka belum memahami bagaimana menggunakan aplikasinya. Hal ini menyebabkan hanya 15,56% mahasiswa yang menyukainya.

Masa pembelajaran terbatas ini membuat 71,11% mahasiswa beranggapan pembelajaran *Blended learning* efektif untuk diterapkan ditengah peraturan pemerintah yang melarang kita untuk mengadakan kerumunan atau jaga jarak. Mahasiswa tetap bisa ke kampus untuk mengadakan tatap muka secara langsung dengan dosen sehingga mereka bisa mempertanyakan hal-hal yang kurang atau tidak mereka pahami tentang materi yang diberikan secara online.

Adanya pembelajaran offline dan online membuat mahasiswa bisa membuka materi ajar kapan dan dimana pun melalui platform online yang telah disediakan, sementara tetap mendapatkan manfaat dari interaksi sosial dan bimbingan langsung dalam lingkungan kelas. Hal ini juga memungkinkan diferensiasi instruksi, Dimana mahasiswa dapat belajar secara mandiri secara online dan kemudian mendapatkan dukungan tambahan atau klarifikasi dari guru saat bertemu secara langsung di kelas.

Pengimplementasian strategi *Blended learning* efektif untuk menaikkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar mahasiswa (Utomo & Wihartanti, 2019) Mahasiswa Universitas Negeri Makassar memberikan respon yang positif terhadap pengaplikasian *Blended learning* hingga akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajarnya (Isma et al., 2023). Jika dalam keadaan kondisi normal tanpa adanya peraturan-peraturan pemerintah maka sebanyak 55,56% mahasiswa menganggap strategi pembelajaran *Blended learning* tidak efektif untuk

diterapkan. Disamping kelebihan pembelajaran online, mahasiswa juga memiliki banyak kendala-kendala.

Kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa khususnya terkait dengan tidak adanya kuota internet serta jaringan yang kadang tidak berhasabat sehingga mengganggu konsentrasinya. Sebagian besar mahasiswa STKIP Pembangunan Indonesia bekerja sambil kuliah. Sehingga pasti membutuhkan biaya tambahan untuk membeli kuota. Persepsi penerimaan materinya juga bisa berbeda-beda antara mahasiswa yang satu dengan lainnya.

Jika mahasiswa diminta untuk memilih sebanyak 88,89% menginginkan pertemuan tatap muka secara full, dengan tetap memperhatikan strategi, metode, dan model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran offline lebih memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung baik dengan dosen atau sesama mahasiswa. Dengan berinteraksi, memungkinkan untuk mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi dengan lebih baik. Mahasiswa akan lebih mudah untuk memahami materi jika disampaikan secara tatap muka dibandingkan dengan online. *Blended learning* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Diperlukan persiapan yang matang dan waktu yang cukup untuk mempersiapkan proses pembelajarannya (Nelliraharti & Murnia Suri, 2021).

Sebanyak 11,11% mahasiswa mengatakan setuju dengan kombinasi pembelajaran online dan offline asalkan kapasitas pembelajaran offlinenya lebih banyak daripada onlinenya. Sehingga, pembelajaran bisa lebih bervariasi. Ini juga menguntungkan bagi mahasiswa yang tidak sempat ke kampus dengan alasan kurang sehat. Karena dia dapat menerima materi sama seperti teman yang lainnya.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan aplikasi online yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning* adalah *Google Classroom*, *WhatsApp*, dan *Learning Management System*. Sebanyak 44,44% mahasiswa mengatakan *google classroom* adalah aplikasi yang cocok untuk digunakan. *Google classroom* dapat diakses kapan saja dan pemberian materi serta pengumpulan tugasnya juga lebih baik dan terarah.

71,11% mahasiswa mengatakan proses pembelajaran *blended learning* efektif untuk diterapkan khususnya pada masa perkuliahan terbatas dengan penerapan protokol kesehatan. Meskipun waktu pembelajaran offlinenya terbatas, mahasiswa dapat menanyakan secara langsung materi atau hal-hal yang kurang mereka pahami pada saat pembelajaran online.

Dalam kondisi normal, sebanyak 55,56 mahasiswa menilai pembelajaran *blended learning* kurang efektif untuk diterapkan. Mahasiswa pada umumnya mengalami kendala terkait penggunaan kuota dan jaringan

internetnya. 88,89% mahasiswa menginginkan proses pembelajaran full tatap muka sehingga mereka dapat memahami materi yang diberikan dengan baik serta dapat berinteraksi sosial dengan dosen dan teman-temannya.

Pada umumnya, mahasiswa sudah merasa nyaman dengan strategi pembelajaran tatap muka. Tetapi sebaiknya dosen tetap melakukan inovasi-inovasi pembelajaran lainnya agar mahasiswa terbiasa dan pada akhirnya senang dengan pembelajaran yang ada. Strategi *blended learning* adalah salah satu inovasi pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran offline dan online dengan bantuan teknologi. Tidak bisa kita pungkiri bahwa teknologi berkembang dengan sangat pesatnya. Sehingga, jika kita tidak menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik maka kita akan mengalami ketertinggalan.

Pentingnya bagi dosen untuk memiliki keterampilan dan inovasi-inovasi pembelajaran. Sebelum menerapkan strategi pembelajaran khususnya *blended learning*, dosen harus memahami dan memperhatikan apa yang dibutuhkan serta menyiasati masalah yang kemungkinan dihadapi oleh mahasiswa. Masalah umum yang dihadapi ketika pembelajaran *blended learning* adalah kuota dan jaringan. Untuk mengatasi hal tersebut, dapat disiasi dengan meminta mahasiswa untuk mengakses materi dan melakukan pembelajaran onlinenya di kampus. Karena pihak kampus telah menyediakan Wifi yang bisa diakses oleh seluruh mahasiswa.

Bagi kampus untuk senantiasa mendorong penerapan strategi pembelajaran dengan mengadakan pelatihan serta menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran khususnya *blended learning*. Seperti memperbaiki aplikasi *Learning Management System* STKIP PI baik dari segi tampilan, penggunaan, serta fasilitas yang ada di dalam aplikasinya. Selanjutnya, mengadakan sosialisasi dan penjelasan tentang *learning management system* yang dianggap baru baik untuk mahasiswa maupun dosen itu sendiri. Diharapkan dengan mahasiswa dan dosen yang sudah terbiasa menggunakan LMS dan mengetahui manfaat yang diperoleh, maka mereka akan menyukainya.

Pemanfaatan LMS ini tidak hanya untuk strategi *blended learning* tetapi dapat juga digunakan untuk strategi-strategi pembelajaran lainnya. Khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi. Saat ini kebutuhan akan teknologi semakin tinggi. Sehingga mau tidak mau baik dosen ataupun mahasiswa harus beradaptasi dengan sistem pembelajaran ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Amalia, N. (2022). Analisis Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar Di Banjarbaru. *Prosiding Conference of Elementary Studies*, 1(1), 370–378. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14936/5444>
- Fadhilatunisa, D., Miftach, M., Universitas, F., & Makassar, N. (2020). Pengaruh Blended Learning Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93–106. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i2.35345>
- Isma, A., Syarif, A. A., Fitri, A., Ananda, N., Halfis, R. H., Juharman, M., & Fakhri, M. M. (2023). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan: JUPITER*, 01 (01), 11–16. <https://journal.diginus.id/index.php/JUPITER/index>
- Nelliraharti, N., & Murnia Suri. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid 19. *METIK JURNAL*, 5(2), 77–82. <https://doi.org/10.47002/metik.v5i2.297>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498/7322>
- Rahayu, D., Stefanus Marpaung, D., Kusuma Prabu Ningrat, I., Solihah, R., Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, P., Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2022). Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1). <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2790/pdf>
- Rifelino, R., Syahri, B., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Meta Analisis: Efektifitas Pembelajaran Blended Learning terhadap Intelegensi Pasca Pandemi COVID-19. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 168–177. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1010>
- Utomo, S. W., & Wihartanti, L. V. (2019). Penerapan Strategi Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 30–44. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p30--44>
- Zisca Diana, P., Wirawati, D., & Rosalia, S. (2020). Blended Learning Dalam Pembentukan Kemandirian Belajar. *ALINEA: Jurnal Bahasa Dan Pengajaran*, 9(1), 16–22. <http://journal.unsur.ac.id/ajbsi>