

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN MELALUI PENERAPAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH PENGANTAR TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Septy Achyanadia¹, Mita Septiani²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: septy.achyanadia@uika-bogor.ac.id¹

Abstrak

Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang digunakan selama ini belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan terhadap strategi pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan. Strategi pembelajaran yang diharapkan yaitu yang mampu meningkatkan aktivitas belajar dan memberikan kesempatan mahasiswa untuk mempelajari konten pembelajaran secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi terkait hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*. Manfaat hasil penelitian yang dilakukan yaitu dapat memberikan gambaran yang utuh kepada khalayak dalam hal ini praktisi pendidikan terkait penerapan *blended learning* dalam memecahkan permasalahan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan yaitu *action research* yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Hasil penelitian yang diperoleh nilai rata-rata mahasiswa pada pra siklus sebesar 51,7, siklus 1 sebesar 83,3, dan siklus 2 sebesar 85,0. Selanjutnya pada akhir siklus 2 diperoleh data hasil belajar mahasiswa dalam kategori tuntas sebesar 94%. Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan *blended learning* yang dilakukan sebesar 52% cukup puas, 37% merasa puas dan 11% merasa sangat puas.

Kata kunci: *Blended Learning*, Hasil Belajar

A. LATAR BELAKANG

Program studi S1 Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ibn Khaldun Bogor merupakan satu-satunya program studi teknologi

pendidikan yang berada di wilayah Kabupaten Bogor. Mahasiswa yang memilih program studi S1 Teknologi Pendidikan memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, karena memang tidak ada persyaratan khusus ketika

mengambil jurusan tersebut. Oleh karena itu, sebagian besar mahasiswa belum memiliki gambaran secara utuh terkait bidang keilmuan teknologi pendidikan.

Salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa pada tahun pertama yaitu Pengantar Teknologi Pendidikan. Tujuan akhir mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan yaitu diharapkan mahasiswa memiliki pemahaman yang mendalam terkait hakikat dan bidang garapan teknologi pendidikan. Mata kuliah ini sangat penting untuk memberikan gambaran yang utuh kepada mahasiswa mengenai bidang keilmuan teknologi pendidikan, dan menjadi mata kuliah prasyarat bagi mata kuliah yang lainnya. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang terperoleh melalui ujian pada akhir pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, karena hanya sebagian kecil mahasiswa yang benar-benar memperoleh nilai A. Metode yang selama ini digunakan oleh dosen yaitu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun, metode tersebut belum mampu memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya bahan bacaan yang dimiliki mahasiswa terkait bidang teknologi

pendidikan menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan terhadap strategi pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan. Strategi pembelajaran yang diharapkan yaitu yang mampu meningkatkan aktivitas belajar dan memberikan kesempatan mahasiswa untuk mempelajari konten pembelajaran secara mandiri.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berdampak pada pergeseran perkembangan inovasi di bidang strategi pembelajaran yang lebih memanfaatkan teknologi informasi khususnya melalui media *online*. Kelebihan utama yang diberikan pembelajaran secara *online* yaitu adanya fleksibilitas dimana pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Kelebihan lain yang ditawarkan dari pembelajaran *online* yaitu memungkinkan mahasiswa untuk belajar mandiri. Perpaduan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* dapat memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa yang diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya. Pembelajaran yang memadukan antara tatap mukan dan *online* disebut dengan *blended learning*.

Menurut *Queensland University of Technology* seperti yang dikutip dalam Sobhy dan Megeid (2014: 42):

Blended learning is a practical framework that encapsulates a range of effective approaches to learning and teaching. It encourages the use of contemporary technologies to enhance learning, and the development of flexible approaches to course design to enhance student engagement.

Salah satu makna dari definisi di atas yaitu *blended learning* merupakan pengembangan pembelajaran yang fleksibel untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan *blended learning* dalam mata kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan didukung oleh ketersediaan sarana dan literasi mahasiswa yang cukup tinggi terhadap media *online*. Dengan demikian, berdasarkan pertimbangan tersebut di atas, maka penelitian ini mengambil judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan melalui Penerapan *Blended Learning* pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan”.

B. RUMUSAN MASALAH

Merujuk pada latar belakang masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terkait penerapan *blended learning* pada

perkuliahan Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi terkait hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*. Manfaat hasil penelitian yang dilakukan yaitu dapat memberikan gambaran yang utuh kepada khalayak dalam hal ini praktisi pendidikan terkait penerapan *blended learning* dalam memecahkan permasalahan pembelajaran.

D. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Belajar menurut Ormrod seperti yang dikutip oleh Brown dan Green (2016) didefinisikan sebagai “...being a relatively permanent change in either behavior or in mental representations or associations brought about by experience”. Definisi di atas memiliki makna bahwa belajar terjadi ketika adanya perubahan yang relatif tetap dalam diri individu meliputi tingkah laku dan representasi mental. Dengan demikian, perubahan tingkah laku dan representasi mental yang relative tetap merupakan hasil dari belajar.

Senada dengan pendapat Ormrod, Smaldino *et.al* (2011) memberikan definisi belajar sebagai pengembangan pengetahuan,

keterampilan, atau sikap yang baru ketika berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Istilah pengembangan memiliki makna adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan yang terjadi yaitu dalam diri individu yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, hasil belajar menurut definisi belajar di atas meliputi perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap individu yang belajar.

Hasil belajar terlihat pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain pertama yaitu kognitif yang berhubungan dengan ingatan atau pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual. Domain kedua yaitu afektif yang menggambarkan perubahan dalam hal ketertarikan, sikap, dan nilai. Domain ketiga yaitu psikomotor yang menggambarkan kemampuan motorik atau kawasan keterampilan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) yang terjadi karena pengalaman individu ketika berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

a. Blended Learning

Hasil belajar individu salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan strategi

pembelajaran yang tepat. Dick dan Carey (2012: 166) mengatakan dalam bukunya: “*Instructional strategy is used generally to cover the various aspect of choosing a delivery system, sequencing and grouping clusters of content, describing learning components that will be included in the instruction, specifying how students will be grouped during instruction, establishing lesson structures, and selecting media for delivering instruction*”.

Makna yang terkandung pada definisi tersebut di atas yaitu strategi pembelajaran mencakup pemilihan sistem penyampaian, urutan dan pengelompokan isi pembelajaran, komponen-komponen belajar dalam kegiatan pembelajaran, cara pengelompokan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan struktur pelajaran serta media yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran. Strategi pembelajaran *blended learning* memadukan komponen-komponen terbaik dari pembelajaran tatap muka dan *online*.

Horn dan Staker dalam Hew dan Cheung (2014: 2) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran dimana siswa setidaknya sebagian belajar ditempat yang diawasi dan sebagian lagi belajar melalui internet dengan beberapa unsur pengendalian terhadap peserta didik baik dari segi waktu, tempat, dan/ atau tatap muka. Pembelajaran *online* dalam *blended learning* tetap memerlukan pengendalian dari pendidik agar

proses belajar mandiri yang dilakukan peserta didik tetap terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Artinya pendidik perlu mendesain bahan pembelajaran *online* sedemikian rupa sehingga pembelajaran terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran.

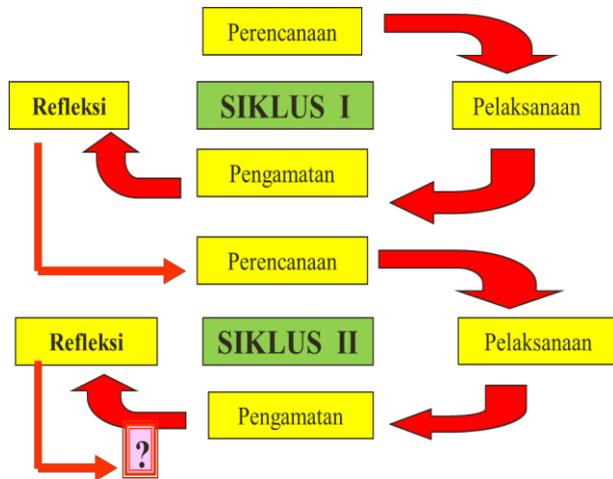
Hancock dan Wong seperti dalam Kaur (2013) menjelaskan beberapa kelebihan dari *blended learning* sebagai berikut: (1) memberikan situasi belajar yang menuntut peserta didik untuk aktif melalui kegiatan membaca, berbicara, mendengarkan dan berpikir; (2) memadukan berbagai sistem penyampaian pembelajaran secara *online* dan tatap muka sehingga memberikan kesempatan belajar yang lebih baik bagi seluruh peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda; (3) memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*, sehingga memungkinkan guru untuk meningkatkan minat, tanggung jawab, dan penilaian autentik; (4). Memungkinkan penyampaian konten secara terstruktur menyesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap peserta didik sehingga meningkatkan individualisasi, personalisasi dan relevansi dalam pembelajaran; (5) memadukan model terbaik dari pembelajaran *online* dan tatap muka sehingga guru dan peserta didik memiliki fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar melalui pembelajaran *online* dengan tanpa mengorbankan interaksi sosial secara tatap muka.

Blended learning diklasifikasikan ke dalam 4 (empat) jenis yaitu 1) *rotation model* yang meliputi *Station-rotation model*, *Lab-rotation model*, *Flipped-classroom model*, dan *Individual-rotation model*; 2) *Flex Model*; 3) *Self-Blend Model*; dan 4) *Enriched-Virtual Model*. Pada penelitian ini model *blended learning* yang digunakan adalah *Flipped-classroom model*. Pada model tersebut mahasiswa dirotasi dengan jadwal yang telah ditetapkan dosen antara pembelajaran tatap muka selama jam pelajaran di kelas dengan penyampaian konten pembelajaran secara *online* pada berbagai lokasi berbeda di luar jam kuliah. Adapun kombinasi pembelajaran secara tatap muka dan *online* yang digunakan sebesar 50% tatap muka dan 50% secara *online*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Allen, Seaman, dan Garrett (2007: 5) yang menyatakan bahwa proporsi pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan menyampaikan konten pembelajaran secara *online* sebesar 30%-79%, sedangkan jika lebih dari 80% konten pembelajaran disampaikan secara *online* termasuk ke dalam *online learning*.

E. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *action research* yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi melalui

pemberian tindakan. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Action Research

Prosedur penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap yang meliputi persiapan, observasi, dan penyusunan laporan.

a. Tahapan Persiapan

- 1) Menentukan kasus yang akan diteliti
- 2) Melakukan kajian pustaka terkait variabel yang akan diteliti

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran, bahan ajar, dan instrumen penelitian
- 2) Melaksanakan tindakan berupa *blended learning*
- 3) Mengumpulkan informasi melalui pengamatan
- 4) Melakukan refleksi

tahap 1 s/d 4 dilakukan selama beberapa siklus sampai permasalahan dapat dipecahkan

c. Tahapan Penyusunan Laporan

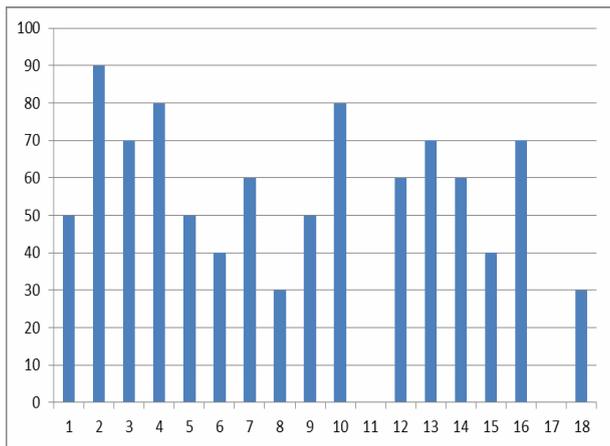
- 1) Melakukan analisis data hasil observasi tindakan
- 2) Membuat simpulan dan rekomendasi hasil penelitian

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

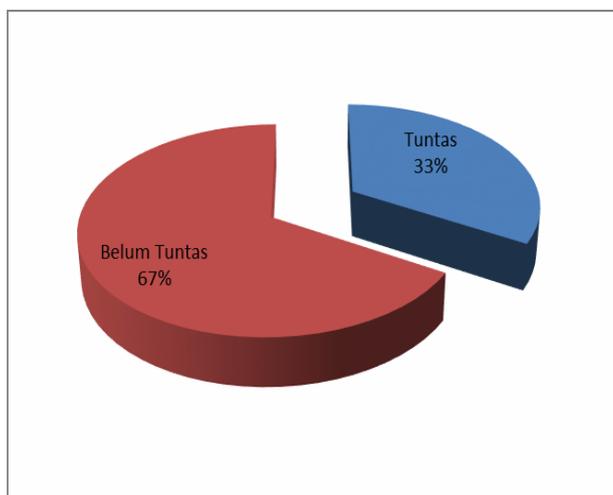
F. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Jumlah mahasiswa semester 1 kelas pagi yang mengontrak mata kuliah pengantar teknologi pendidikan pada tahun akademik 2017/2018 berjumlah 21 mahasiswa, namun yang aktif dalam mengikuti perkuliahan sebanyak 18 mahasiswa. Peneliti melakukan pengukuran pengetahuan awal dengan metode tanya jawab dan observasi. Hasil tanya jawab dengan seluruh mahasiswa terkait teknologi pendidikan, menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa semester 1 kelas pagi yang mengontrak mata kuliah pengantar teknologi pendidikan belum mengetahui dan memahami terkait konsep teknologi pendidikan.

Hasil pengukuran kondisi awal mahasiswa sebelum dilaksanakan penerapan *blended learning* disajikan pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Mahasiswa pada Pra Siklus



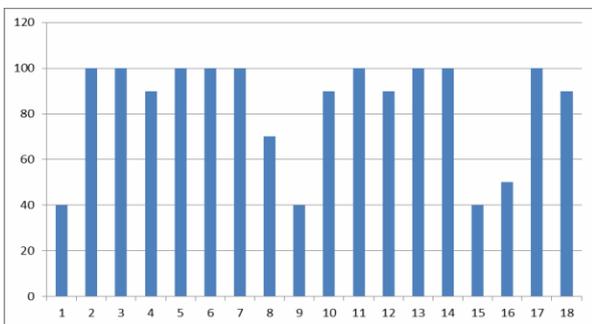
Gambar 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Pra Siklus

Gambar 2 menunjukkan bahwa skor maksimal dan minimal yang diperoleh mahasiswa pada pokok bahasan konsep teknologi pendidikan secara berturut turut sebesar 90 dan 0. Gambar 3 menunjukkan bahwa sebanyak 6 (33%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas pada materi konsep teknologi pendidikan, sedangkan siswa sebanyak 12 (67%) berada pada kategori belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar mahasiswa pada pokok bahasan konsep teknologi pendidikan yang ditunjukkan berdasarkan data pengukuran pra siklus memberikan gambaran bahwa sebagian besar mahasiswa yang mendaftar pada program studi teknologi pendidikan belum memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait program studi yang dipilihnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya dalam membangun keyakinan mahasiswa melalui penanaman konsep yang lebih mendalam terkait teknologi pendidikan. Peneliti mencoba menerapkan *blended learning* dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa terkait teknologi pendidikan yang dilihat pada peningkatan hasil belajarnya. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *online* pada *blended learning* yaitu edmodo. Edmodo merupakan aplikasi *e learning* berbasis media sosial. Pertimbangan penggunaan edmodo karena aplikasi tersebut *user friendly*.

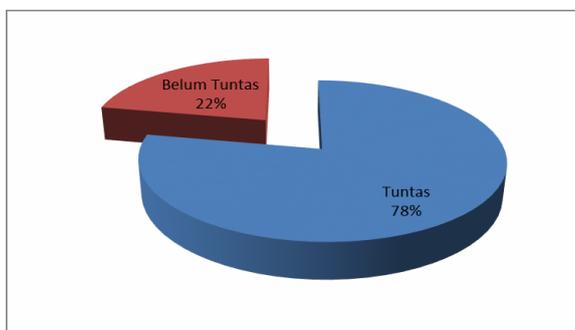
Data hasil pengukuran pra siklus, dijadikan dasar dalam merancang pembelajaran siklus pertama menggunakan *blended learning*. Tahap persiapan pada pelaksanaan siklus pertama meliputi: 1) pengenalan edmodo kepada mahasiswa; 2) penjelasan kegiatan pembelajaran yang dilakukan; 3) pembentukan kelas *online* menggunakan edmodo; 4) penyusunan bahan pembelajaran pada pokok bahasan kawasan teknologi pendidikan yang akan dipelajari oleh

mahasiswa secara mandiri melalui kelas *online*. Tahap pelaksanaan tindakan siklus pertama meliputi: 1) pembelajaran tatap muka melalui diskusi kelas terkait pemahaman mahasiswa pada bahan pembelajaran yang telah dipelajari secara mandiri melalui edmodo; 2) observasi/ pengamatan terkait aktivitas diskusi mahasiswa; 3) pengukuran hasil belajar mahasiswa melalui tes *online*. Data hasil pelaksanaan siklus 1 disajikan pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Diagram Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 1

Gambar 4 menunjukkan bahwa skor maksimal dan minimal yang diperoleh mahasiswa pada siklus 1 dengan pokok bahasan kawasan teknologi pendidikan secara berturut-turut sebesar 100 dan 40.

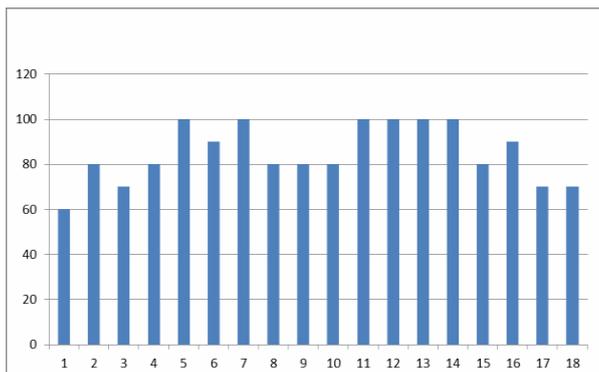


Gambar 5. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 1

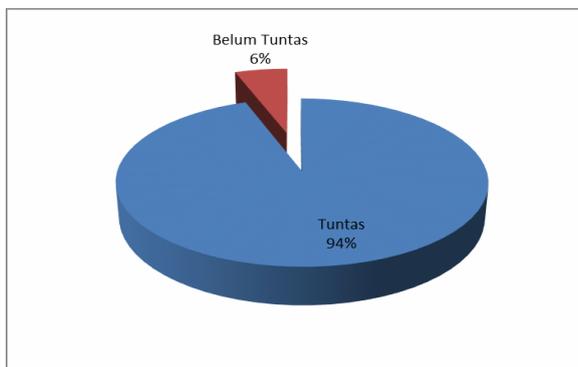
Gambar 5 menunjukkan bahwa sebanyak 14 (78%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas pada pokok bahasan kawasan teknologi pendidikan, sedangkan siswa sebanyak 4 (22%) berada pada kategori belum tuntas. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar dari tahapan pra siklus, namun persentase ketuntasan masih berada di bawah 80%. Berdasarkan hasil pengamatan selama perlakuan, belum semua mahasiswa terlibat pada diskusi kelas. Oleh karena itu diperlukan perlakuan siklus 2.

Refleksi hasil pelaksanaan perlakuan siklus 1 diperoleh kesimpulan bahwa: 1) fokus tanya jawab hanya pada mahasiswa yang terlihat aktif, sehingga belum semua mahasiswa terlibat dalam proses diskusi; 2) konfirmasi terhadap hasil pemahaman mahasiswa yang dilakukan peneliti belum maksimal. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada siklus kedua, perbaikan tersebut difokuskan pada pelaksanaan tanya jawab dan konfirmasi. Pokok bahasan pada siklus 2 yaitu Landasan Falsafah Teknologi Pendidikan. Pada siklus 2, diskusi kelas dimulai dengan meminta mahasiswa yang kurang aktif pada siklus 1 untuk menyampaikan pemahamannya terkait bahan pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya secara mandiri melalui edmodo. Mahasiswa lain khususnya yang terlihat aktif pada siklus 1 diminta untuk menanggapi pemahaman temannya. Proses tersebut dilakukan secara

terus menerus, sehingga sebagian besar mahasiswa terlibat aktif dalam diskusi kelas. Peneliti bertugas mengarahkan diskusi yang berlangsung ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Data hasil pelaksanaan siklus 2 disajikan pada gambar 6 dan 7.



Gambar 6. Diagram Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 2

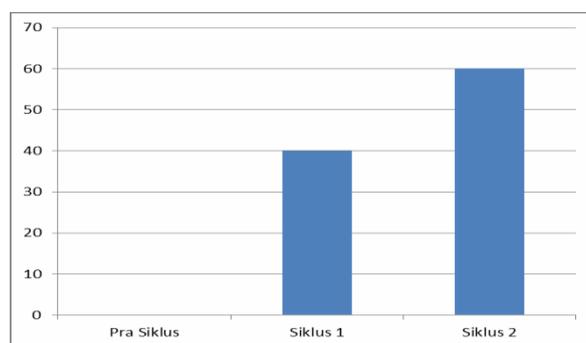


Gambar 7. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 2

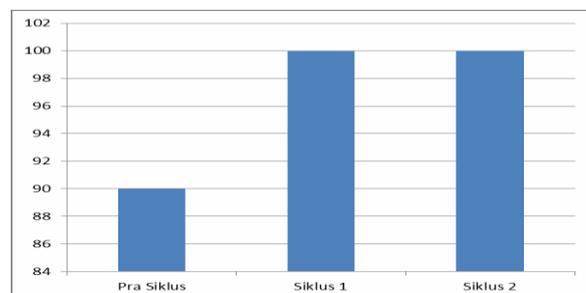
Gambar 6 menunjukkan bahwa skor maksimal dan minimal yang diperoleh mahasiswa pada pokok bahasan landasan falsafah teknologi pendidikan secara berturut-turut sebesar 100 dan 60. Gambar 7 menunjukkan bahwa sebanyak 17 (94%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas, sedangkan siswa sebanyak 1 (6%) berada pada kategori belum tuntas. Hasil

siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dimana besar presentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa mencapai 94%. Dengan demikian, penelitian berakhir pada siklus 2.

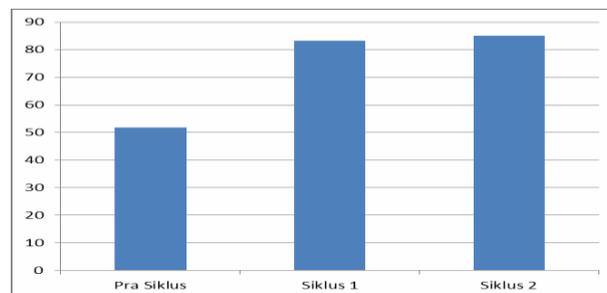
Perbandingan nilai minimal, nilai maksimal, nilai rata-rata, dan presentase ketuntasan dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 disajikan pada gambar 8, 9, 10, dan 11.



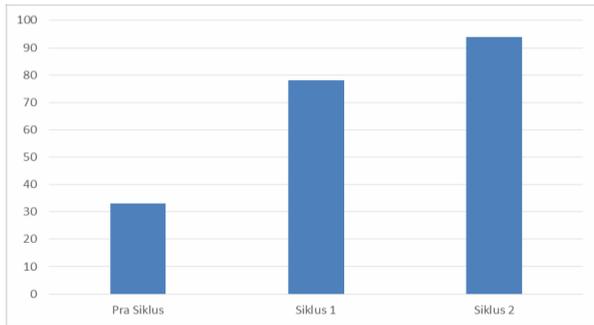
Gambar 8. Perbandingan Nilai Minimal Tiap Siklus



Gambar 9. Perbandingan Nilai Maksimal Tiap Siklus



Gambar 10. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Tiap Siklus

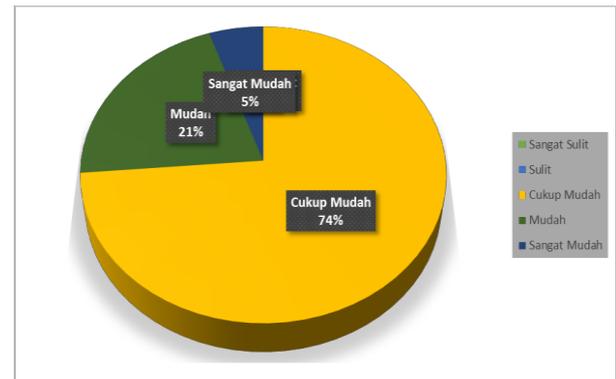


Gambar 11. Perbandingan Presentase Ketuntasan Tiap Siklus

Berdasarkan gambar 8, 9, 10, dan 11 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata kelas, dan presentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan setiap siklusnya. Nilai rata-rata mahasiswa pada pra siklus sebesar 51,7, siklus 1 sebesar 83,3, dan siklus 2 sebesar 85.0. Dengan demikian, upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *blended learning*. Hasil ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Hancock dan Wong seperti dalam Kaur (2013) bahwa salah satu kelebihan *blended learning* yaitu memberikan situasi belajar yang menuntut peserta didik untuk aktif melalui kegiatan membaca, berbicara, mendengarkan dan berpikir. Kegiatan-kegiatan tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

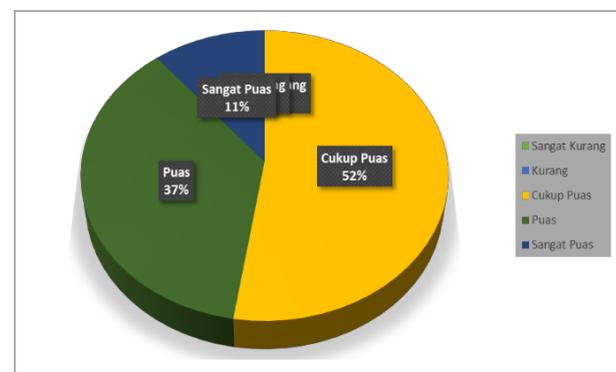
Pada akhir siklus 2, mahasiswa diberikan angket/ kuesioner secara *online* terkait dengan

tingkat kemudahan penggunaan edmodo dalam pembelajaran *online* dan tingkat kepuasan pembelajaran yang dilakukan menggunakan *blended learning*. Data hasil penyebaran angket/ kuesioner tersebut disajikan dalam gambar 12 dan 13.



Gambar 12. Presentase Tingkat Kemudahan Penggunaan Edmodo

Gambar 12 menunjukkan bahwa sebanyak 74% merasa cukup mudah dalam menggunakan aplikasi edmodo, sedangkan sebanyak 21% dan 5% merasa mudah dan sangat mudah. Hal tersebut dikarenakan penggunaan aplikasi edmodo sama seperti media sosial *facebook* yang biasa mahasiswa gunakan.



Gambar 13. Presentase Tingkat Kepuasan Pembelajaran Menggunakan Blended Learning

Gambar 13 menunjukkan bahwa 52% merasa cukup puas dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan *blended learning*, sedangkan 37% dan 11% merasa puas dan sangat puas. Hasil tersebut menunjukkan *blended learning* cukup menarik perhatian mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan pengantar teknologi pendidikan. Hal tersebut dikarenakan, bagi sebagian besar mahasiswa perkuliahan yang memadukan antara kelas *online* dan tatap muka merupakan pengalaman yang baru. Selain itu, fleksibilitas yang diberikan oleh *blended learning* memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi pembelajaran secara mandiri.

G. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, dapat diperoleh beberapa kesimpulan meliputi:

a. Terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan tiap siklusnya setelah dibelajarkan dengan *blended learning*. Peningkatan tersebut dilihat dari nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan presentase ketuntasan. Hal tersebut terlihat pada nilai rata-rata mahasiswa pada pra siklus sebesar 51,7, siklus 1 sebesar 83,3, dan siklus 2 sebesar 85,0. Selanjutnya pada akhir siklus 2 diperoleh data hasil

belajar mahasiswa dalam kategori tuntas sebesar 94%.

b. Sebagian besar mahasiswa merasa cukup puas dengan pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *blended learning* dapat menarik mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, khususnya pada mata kuliah pengantar teknologi pendidikan. Tingkat kepuasan mahasiswa sebesar 52% cukup puas, 37% merasa puas dan 11% merasa sangat puas.

2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, *blended learning* dapat dijadikan solusi alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hal-hal yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaan *blended learning* yaitu kemampuan dosen dalam menyediakan bahan pembelajaran *online* untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri, serta kemampuan dalam mengelola kelas tatap muka. Pada akhirnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait implementasi *blended learning* untuk karakteristik sampel dan mata kuliah yang berbeda dengan penelitian ini.

H. DAFTAR PUSTAKA

Allen, I. Elaine, Jeff Seaman dan Richard Garrett. "Blending in The Extent and Promise of Blended Education in the United States". Sloan-C™, 2007.

Brown, Abbie H. dan Timothy D. Green. *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice 3rd ed.* New York: Routledge, 2016.

Dick, Walter, Lou Carey dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction (7th ed.)*. New Jersey: Pearson, 2012.

Hew, Khe Foon dan Wing Sum Cheung. *Using Blended Learning: Evidence-Based Practices*. Singapore: Springer, 2014.

Kaur, Manjot. “Blended Learning-Its Challenges and Future”. *Proceeding of Social and Behavioral Sciences* 93, 2013. In the Science Direct, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281303351X> (diakses 1 Desember 2016)

Smaldino, Sharon E., *et al.* *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar (Edisi 9)* terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana, 2011.

Sobhy, Nevine, and Abdel Megeid. “E-Learning Versus Blended Learning In Accounting Courses”. *The Quarterly Review of Distance Education Journal*, Vol. 15 (2), Information Age Publishing. Inc, 2014.