

EVALUASI SISTEM PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBASIS MODEL UTAUT PADA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

¹Fadhliirrahman Baso, ²Nur Azizah Ayu Safanah, ³Ahmad Faris Al Faruq,
⁴Ardi Ansya, ⁵Andi Muh. Achyar AM

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar, Jl. Malengkeri Raya

fadhliirrahman.baso@unm.ac.id¹, nurazizahayusafanah14@gmail.com²
, ahmadfarisalfaruqq@gmail.com³, ardirb12@gmail.com⁴, andiachyar150@gmail.com⁵,

ABSTRAK

Received : 20 Nov 2022
Accepted : 28 Des 2022
Published : 02 Jan 2023

Sebagai tanggapan kebijakan pemerintah untuk memulai tatanan kehidupan (*new normal*) membuat model pembelajaran menjadi *blended learning*. *Blended learning* adalah salah satu pembelajaran inovatif dimana siswa diperkenalkan dengan konsep penggabungan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi system pembelajaran *blended learning* yang ditinjau melalui model UTAUT. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif. Populasi yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 61 mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar. Data diperoleh dengan teknik pengumpulan data berupa angket kuesioner yang disebar melalui google form. Instrumen berupa angket penelitian dengan teknik mengumpulkan data kemudian menganalisis angket kuesioner yang disebar melalui google form yang dilakukan dengan skala likert untuk memperoleh hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran model *blended learning* mempunyai pengaruh yang baik terhadap prose pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Campuran, UTAUT, Mahasiswa.

ABSTRACT

Blended learning is a response to government policy that seeks to establish a new normalcy of life. Blended learning is one of the innovative learning methods where students are introduced to the concept of combining face-to-face learning in class and online learning. Therefore, the purpose of this study is to assess the blended learning system that was examined using the UTAUT model. This research uses a quantitative approach with descriptive research methods. This study included 61 majoring in informatics and computer engineering students from Makassar State University. Data was obtained by data collection techniques in the form of questionnaires distributed through the google form. The instrument in the form of a research questionnaire with data collection techniques and then analyzing questionnaires distributed through Google forms was carried out using a Likert scale to obtain research results. It is known that the blended learning model has a good influence on the learning process.

Keywords: *Blended learning, UTAUT, Student.*

This is an open access article under the CC BY-SA license



1. PENDAHULUAN

Model pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk lebih kreatif dan berdamai dengan perubahan yang terjadi sekarang ini. Perubahan ini berkaitan erat dengan metode, teknik mengajar, serta media yang digunakan seorang guru untuk mendidik dan menyampaikan materi kepada siswa (Zubaidah, 2016). Pada saat pandemi COVID-19 terjadi begitu banyak perubahan, terutama dalam hal manajemen pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru agar proses pembelajaran tetap berlangsung selama masa pandemi. Akibat dari pandemi ini proses pembelajaran tatap muka sekarang dilakukan secara virtual.

Seiring dengan angka pasien COVID-19 yang semakin menurun, pemerintah Republik Indonesia melalui kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengizinkan proses pembelajaran secara langsung (*face to face*) tapi dilakukan secara terbatas. Hal ini dilakukan untuk memastikan proses pembelajaran bagi peserta didik aman, nyaman dan menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut lembaga pendidikan memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* (Batubara et al., 2022). Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu alasan perubahan dalam metode pembelajaran. Peningkatan dan pengembangan penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan cara mengkombinasikan pertemuan tatap muka langsung (*face to face*) dan teknologi yang disebut dengan *blended learning* (Karim, 2020; Siregar and Manurung, 2018).

Blended Learning merupakan kombinasi dari pembelajaran online dan tatap muka (*face to face*). Blended learning mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar mandiri dan kinerja siswa dalam belajar (Dinh et al., 2021). Blended learning memiliki beberapa kelebihan contohnya, dari segi efisiensi waktu. Dengan menggunakan model pembelajaran blended learning peserta didik dapat belajar dimana saja dengan mengandalkan koneksi internet. Selain itu, blended learning memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan efektivitas dalam pembelajaran karena berbagai informasi bisa sangat mudah didapatkan dengan memanfaatkan *platform website*, baik itu berbentuk teks maupun *audio visual* (Burhanuddin, 2021).

Blended learning atau pembelajaran campuran didefinisikan sebagai gabungan antara kelas tradisional dan pembelajaran *online* tanpa menghilangkan secara total interaksi tatap muka antara pendidik dan siswa. Sistem pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran fleksibel yang memadukan antara kemajuan inovasi teknologi dalam pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kelas konvensional (Marie, 2021). Sistem pembelajaran *blended learning* bukan hanya sebatas memadukan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online* tetapi *blended learning* merupakan kombinasi berbagai media pembelajaran seperti penggunaan teknologi, aktivitas dan kombinasi berbagai lingkungan belajar (Bersin, 2004). Berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Husni Idris pada tahun 2018 dalam artikelnya yang berjudul "Pembelajaran Model *Blended Learning*" berpendapat bahwa pembelajaran dengan sistem *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pelajar dalam proses pembelajaran (Idris, 2018).

Sistem pembelajaran *blended learning* sangat identik dengan beberapa teori dalam pembelajaran. Beberapa teori yang mendasari model pembelajaran *blended learning* adalah konstruktivisme (*individual learning*) dan kognitif. Berdasarkan teori ini, peserta didik dituntut untuk aktif, serta mampu mengetahui bagaimana cara membangun pengetahuannya sendiri secara subjektif, dinamis dan berkembang. Teori ini mengarahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengetahuan dari pengalaman yang telah mereka alami (Nasution et al., 2019). Hal lain yang menjadi faktor keberhasilan dari sistem pembelajaran *blended learning* sehingga penerapannya dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu pedoman, sumber daya manusia dan lingkungan belajar (Ramadani and Wedi, 2019).

Adapun beberapa manfaat pada penggunaan sistem pembelajaran *blended learning* yaitu fleksibel, untuk sistem pembelajaran konvensional dalam menuntut ilmu dibatasi hanya untuk peserta didik yang hadir di waktu dan tempat tertentu. Sedangkan sistem pembelajaran online dapat dijangkau di mana pun dan kapan pun peserta didik berada. Meningkatkan kualitas pembelajaran, *blended learning* dapat meningkatkan tingkat interaksi dan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran, serta meningkatkan pertukaran informasi antara peserta didik seperti kolaborasi dan keterampilan memecahkan masalah serta memberikan pengalaman belajar yang inovatif. Hemat waktu dan biaya, sistem pembelajaran *online* akan membutuhkan biaya untuk mendapatkan jaringan internet. Sedangkan pembelajaran konvensional juga membutuhkan biaya selain itu, peserta didik memerlukan tenaga untuk bertemu pada waktu dan tempat tertentu. Dengan menggabungkan sistem belajar konvensional dengan online maka akan menghasilkan strategi dan media pembelajaran yang efektif dan efisien bagi peserta didik maupun guru (Miksian Ansori, 2018).

Pada saat ini *blended learning* telah diterapkan di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar. Awal tahun 2021 Mahasiswa di sana belajar daring selama satu tahun, kemudian pada tahun berikutnya Mahasiswa mulai belajar dengan metode *blended learning* untuk transisi *new normal*. Tentu transisi ini belum sempurna dan perlu adanya evaluasi dari seluruh pihak dan salah satu model yang dapat kita gunakan adalah Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan model yang disatukan dan dikembangkan oleh Venkatesh *et al* (2003). Model UTAUT dikembangkan berdasarkan teori sosial kognitif dengan kombinasi 8 model penelitian terkemuka mengenai penerimaan teknologi informasi (Taiwo and Downe, 2013). Model UTAUT memiliki 4 kunci konstruksi yaitu: harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), serta kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) yang berpengaruh terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Model UTAUT biasanya digunakan dalam penelitian pengukuran kesuksesan penerapan sistem informasi yang berkaitan dengan akademik (Mahande, 2018).

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) merupakan model terpadu yang dikembangkan oleh Venkatesh, *et al.* pada tahun 2003 (Mahande and Jasruddin, 2018). Model UTAUT merupakan model penerimaan teknologi dengan menggabungkan karakteristik yang berhasil dari delapan teori dalam penerimaan teknologi sebelumnya (Taqwatika *et al.*, 2019). Dalam model UTAUT, ada beberapa variabel pembeda individu yang terdiri dari variabel *gender*, *age* dan *experience* (Mahande and Jasruddin, 2018). Dalam penelitian Venkatesh, *et al.* (2003) terdapat delapan teori tentang penerimaan teknologi oleh pemakai-pemakai sistem. Adapun delapan buah teori yang dimaksud yaitu Teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action* atau TRA), Model penerimaan teknologi (*technology acceptance model* atau TAM), Model motivasi (*motivational model* atau MM), Teori perilaku perencanaan (*theory of planned behavior* atau TPB), Model gabungan TAM dan TPB (*a model combining the technology acceptance model and theory of planned behavior*), Model pemanfaatan PC (*model of PC utilization*), Teori difusi inovasi (*innovation diffusion theory*) dan Teori kognitif sosial (*social cognitive theory*) (Venkatesh *et al.*, 2003).

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh bagaimana efektivitas dan keberhasilan model pembelajaran *blended learning* yang diterapkan di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar berdasarkan persepsi mahasiswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adelia Mariani tahun 2020 dalam artikelnya yang berjudul “Implementasi Perkuliahan Secara *Blended Learning* dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran” berpendapat bahwa dengan menggunakan metode *blended learning*, terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Pembelajaran *blended learning* lebih *fleksibel* dan interaktif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional serta materi pembelajaran dapat diakses kapan saja. Selain itu, metode ini diperkaya berbagai sumber belajar termasuk *multimedia* dan tentunya lebih mudah diperbarui oleh pengajar (Mariani, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas maka, peneliti ingin melakukan sebuah riset tentang “Evaluasi Sistem Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Model UTAUT di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan keberhasilan sistem pembelajaran *blended learning* yang diterapkan di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar berdasarkan persepsi mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penulisan artikel ini yaitu menggunakan metode penelitian survey dengan pendekatan kuantitatif (*Quantitative Research*). Metode penelitian dilaksanakan dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dalam penyusunan instrumen pengumpulan data, terdapat variabel-variabel yang akan menjadi acuan peneliti dalam menyusun angket yaitu mengenai bagaimana efektivitas penggunaan sistem pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Universitas Negeri Makassar. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Makassar angkatan 2019, 2020, 2021 dan 2022 sebanyak (jumlah responden) yang berfokus pada jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Pada penelitian ini, data diperoleh dengan penyebaran angket penelitian menggunakan platform *online* google form. Angket yang disebarkan terdiri dari 11 pertanyaan yang mengarah pada topik penelitian. Setelah data diperoleh dari angket yang telah disebarkan, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan..

Tabel 1. Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat Baik	1
Baik	2
Cukup Baik	3
Tidak Baik	4
Sangat Tidak Baik	5

Setelah data dinilai, nilai rata-rata ditentukan atau dihitung menggunakan perhitungan aritmatika dengan menggunakan mean. Kemudian peneliti menganalisis kategori kuesioner melalui skor interval sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Skala

Kategori	Skala	
Sangat Baik	1	1,80
Baik	1,81	2,60
Cukup Baik	2,61	3,40
Tidak Baik	3,41	4,20
Sangat Tidak Baik	4,21	5

Diharapkan untuk menggunakan kualitas gambar yang baik serta berikan penjelasan singkat terhadap gambar yang dituangkan dalam artikel anda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kuesioner yang telah disebar, maka diperoleh hasil kuesioner skala persepsi Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer mengenai efektivitas penerapan system pembelajaran blended learning di Universitas Negeri Makassar. Kuesioner ini terdiri dari 11 pertanyaan dan diisi oleh mahasiswa aktif Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.

Menurut kuesioner yang telah disebar, diperoleh pernyataan jumlah data yang merupakan hasil setiap jenis kelamin, program studi dan tahun angkatan mahasiswa sebagai responden. Kuesioner ini diisi oleh Mahasiswa Jurusan TIK sebanyak 61 responden. Berdasarkan data jenis kelamin, sebanyak 34 responden merupakan perempuan sedangkan sebanyak 27 responden merupakan laki-laki.

Tabel 1. Data Jenis Kelamin Responden (Mahasiswa)

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Laki-laki	27
Perempuan	34

Sementara berdasarkan data prodi mahasiswa diperoleh sebanyak 56 responden merupakan mahasiswa dengan prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer sedangkan sebanyak 5 responden merupakan mahasiswa dengan prodi Teknik Komputer.

Tabel 2. Data Prodi Responden (Mahasiswa)

Prodi	Jumlah Responden
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer	56
Teknik Komputer	5

Pada data tahun angkatan mahasiswa diperoleh sebanyak 4 responden merupakan mahasiswa angkatan 2022, mahasiswa angkatan 2021 sebanyak 40 responden, mahasiswa angkatan 2020 sebanyak 5 responden, mahasiswa angkatan 2019 sebanyak 10 responden dan mahasiswa angkatan 2018 sebanyak 2 responden.

Tabel 3. Data Tahun Angkatan Responden (Mahasiswa)

Tahun Angkatan	Jumlah Responden
2018	2
2019	10
2020	5
2021	40
2022	4

Berikut ini merupakan hasil angket skala efektivitas penerapan *blended learning* di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang terdiri dari 11 pertanyaan.

Tabel 4. Rekap kuesioner efektivitas *blended learning*

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah pembelajaran blended learning efektif bagi Anda?	11 (18%)	15 (24,6%)	24 (39,3%)	10 (16,4%)	1 (1,6%)	154	2,59	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 4, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* cukup efektif untuk diterapkan pada Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Dapat diketahui bahwa sebanyak 50 responden merasa bahwa penerapan model blended learning efektif dalam pembelajaran sedangkan 11 responden lainnya menyatakan bahwa blended learning tidak efektif untuk diterapkan.

Pada tabel di bawah ini menunjukkan hasil rekap kuesioner terhadap pemahaman materi dengan pembelajaran *blended learning*.

Tabel 5. Rekap kuesioer pemahaman materi dengan pembelajaran *blended learning*.

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah pembelajaran tatap muka Anda lebih memahami materi dibandingkan daring?	32 (52,5%)	14 (23%)	9 (14,8%)	2 (3,3%)	4 (6,6)	115	1,88	Baik

Berdasarkan tabel 5, dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer lebih memahami materi dengan pembelajaran blended learning. Dapat diketahui bahwa sebanyak 55 responden memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik, serta 8 responden lainnya menyatakan tidak baik dan sangat tidak baik.

Selanjutnya, pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil rekap kuesioner terhadap efisiensi penerapan blended learning.

Tabel 6 Rekap kuesioner efisiensi *blended learning*

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah pembelajaran <i>blended learning</i> efisien bagi anda?	7 (11,5%)	19 (31,1%)	23 (37,7%)	10 (16,4%)	2 (3,3%)	164	2,68	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* cukup efisien bagi Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Dapat diketahui bahwa sebanyak 26 responden memilih opsi sangat baik dan baik. Sebanyak 23 responden memilih opsi cukup baik dan 12 responden lainnya memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Tabel selanjutnya merupakan hasil rekap untuk pertanyaan mengenai perbandingan terhadap efisiensi penerapan model pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan model pembelajaran daring.

Tabel 7 Rekap kuensioner perbandingan efisiensi tatap muka dan daring

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah pembelajaran tatap muka lebih efisien dibandingkan daring?	29 (47,5%)	14 (23%)	12 (19,7%)	4 (6,6%)	2 (3,3%)	119	1,95	Baik

Berdasarkan tabel 7, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran tatap muka lebih efisien diterapkan terhadap pembelajaran Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer. Hal ini dibuktikan dengan, 33 responden yang memilih opsi sangat baik dan baik yang menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka lebih efisien dari pada pembelaran daring. Sedangkan 8 responden memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Selanjutnya hasil rekap kuesioner mengenai pengaruh *blended learning* terhadap keaktifan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer pada proses pembelajaran.

Tabel 8 Rekap kuesioner pengaruh *blended learning* pada keaktifan mahasiswa

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah dengan pembelajaran <i>blended learning</i> membuat Anda lebih aktif dalam kelas?	4 (6,6%)	16 (26,2%)	33 (54,1%)	7 (11,5%)	1 (1,6%)	168	2,75	Cukup baik

Berdasarkan tabel 8, dapat diambil sebuah bukti nyata bahwa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* membuat Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 53 responden yang memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik serta sebanyak 8 responden lainnya memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Tabel 9. Rekap kuesioner perbandingan pembelajaran konvensional dengan daring terhadap keaktifan mahasiswa

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah dengan pembelajaran tatap muka membuat Anda lebih aktif dibandingkan daring?	14 (23%)	22 (36,1%)	18 (29,5%)	4 (6,6%)	3 (4,9%)	143	2,34	Baik

Berdasarkan tabel 9, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa dengan model pembelajaran konvensional (*face to face*) membuat Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan dengan mahasiswa yang lebih banyak memilih opsi baik yaitu sebanyak 22 responden dan 7 responden memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Tabel 10 Rekap kuesioner pengaruh *blended learning* terhadap hubungan interaktif mahasiswa dengan dosen dalam kelas.

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah dengan pembelajaran <i>blended learning</i> membuat Anda lebih interaktif dengan dosen dalam kelas?	4 (6,6%)	18 (29,5%)	28 (45,9%)	9 (14,8%)	2 (3,3%)	170	2,78	Cukup baik

Selanjutnya, pada tabel 10 menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* membuat Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer menjadi lebih interaktif dalam kelas. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 50 responden memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik dengan responden terbanyak ada pada opsi cukup baik yaitu dengan 28 responden. Sedangkan 11 responden lainnya memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Berikutnya di bawah ini merupakan hasil rekap kuesioner yang telah disebarakan mengenai perbandingan pembelajaran tatap muka dan daring terhadap hubungan interaktif mahasiswa dengan dosen dalam kelas.

Tabel 11 Rekap kuesioner perbandingan pembelajaran tatap muka dan daring terhadap hubungan interaktif mahasiswa dengan dosen dalam kelas

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah dengan pembelajaran tatap muka membuat Anda lebih interaktif dengan dosen dibandingkan daring?	15 (24,6%)	24 (39,3%)	15 (24,6%)	4 (6,6%)	3 (4,9%)	139	2,27	Baik

Berdasarkan tabel 11, menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran konvensional (*face to face*) Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan jumlah responden yang memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik sebanyak 54 responden sedangkan opsi lainnya yaitu tidak baik dan sangat tidak baik sebanyak 7 responden.

Tabel 12. Rekap kuesioner pengaruh *blended learning* terhadap antusias mahasiswa dalam belajar

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah dengan pembelajaran <i>blended learning</i> membuat Anda lebih bersemangat dengan dalam belajar?	10 (16,4%)	19 (31,1%)	24 (39,3%)	7 (11,5%)	1 (1,65)	153	2,5	

Berikutnya pada tabel 12, menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* membuat Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika sangat antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan, sebanyak 24 responden memilih opsi cukup baik sedangkan sebanyak 8 responden memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Selanjutnya pada tabel di bawah ini merupakan hasil kuesioner mengenai perbandingan pembelajaran konvensional dan daring terhadap antusiasme mahasiswa dalam belajar.

Tabel 13. Rekap kuesioner perbandingan pembelajaran konvensional dan daring terhadap antusiasme mahasiswa dalam belajar

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			

Apakah dengan pembelajaran tatap muka membuat Anda lebih bersemangat dibandingkan daring?	20 (32,8%)	20 (32,8%)	16 (26,2%)	3 (4,9%)	2 (3,3%)	130	2,13	Baik
---	---------------	---------------	---------------	-------------	-------------	-----	------	------

Berdasarkan tabel 13, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (*face to face*) membuat Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan model pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan sebanyak 56 responden memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik. Sedangkan 5 responden lainnya memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Kemudian untuk tabel pertanyaan terakhir mengenai ketepatan metode yang diterapkan dosen dalam model pembelajaran *blended learning*.

Tabel 14. Rekap kuesioner ketepatan metode yang diterapkan dalam pembelajaran *blended learning*

Pertanyaan	Jumlah Jawaban dan Presentase					Sum	Mean	Kategori
	SB	B	CB	TB	STB			
Apakah metode yang digunakan oleh dosen sudah tepat untuk pembelajaran <i>blended learning</i> ?	9 (14,8%)	16 (26,2%)	27 (44,3%)	6 (9,8%)	3 (4,9%)	161	2,63	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 14, dapat disimpulkan bahwa ketepatan dosen dalam memilih metode pembelajaran dengan sistem pembelajaran *blended learning* cukup baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah responden sebanyak 52 memilih opsi sangat baik, baik dan cukup baik sedangkan sebanyak 9 responden lainnya memilih opsi tidak baik dan sangat tidak baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar berlangsung dengan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket dari masing-masing pertanyaan memiliki rata-rata dengan *range* baik dan cukup baik. Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer lebih banyak mengakui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*, proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan model pembelajaran *blended learning* mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Hal ini didukung oleh penelitian dari Fadhilatunisa (2020) yang menunjukkan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas mahasiswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Blended learning atau pembelajaran campuran didefinisikan sebagai gabungan antara kelas tradisional dan pembelajaran *online* tanpa menghilangkan secara total interaksi tatap muka antara pendidik dan siswa. Sistem pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah strategi pembelajaran fleksibel yang memadukan antara kemajuan inovasi teknologi dalam pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kelas konvensional.

Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer menerapkan metode *blended learning* dalam proses pembelajaran. Kami melakukan survey dengan menggunakan google form dan menurut hasil rekap kuesioner yang berasal dari 61 responde, dapat ditarik kesimpulan dari sudut pandang mahasiswa bahwa penerapan *blended learning* di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, sudah efektif dan efisien. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan evaluasi mengenai *blended learning* di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar dapat menguji dimensi yang berbeda, dan menggunakan metode lainnya serta media yang lebih bervariasi.

REFERENSI

- Batubara, H.S., Riyanda, A.R., Rahmawati, R., Ambiyar, A., Samala, A.D., 2022. Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analisis. *basicedu* 6, 4629–4637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>

- Bersin, J., 2004. , in: *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*.
- Burhanuddin, 2021. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 20, 1280–1287.
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93-106.
- Idris, H., 2018. Pembelajaran Model Blended Learning. *JII* 5. <https://doi.org/10.30984/jii.v5i1.562>
- Karim, B.A., 2020. Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis) 1, 11.
- Mahande, R.D., 2018. UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana (preprint). *INA-Rxiv*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/254j7>
- Mahande, R.D., Jasruddin, 2018. UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana. <https://doi.org/10.31227/osf.io/254j7>
- Maria Josephine Arokia Marie, S., 2021. Improved pedagogical practices strengthens the performance of student teachers by a blended learning approach. *Social Sciences & Humanities Open* 4, 100199. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100199>
- Mariani, A., 2020. Implementasi Perkuliahan Secara Blended Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran 9.
- Miksian Ansori, 2018. Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group (WAG). *dirasah* 1, 120–134. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v1i1.56>
- Nurlian Nasution, Nizwardi Jalinus, Syahril, 2019. *Buku Model Blended Learning*, 1st ed. Unilak Press, Pekanbaru -Riau.
- Ramadani, A.D., Wedi, A., 2019. FAKTOR-FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING DI JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, 6.
- Sedana, I.G.N., Wijaya, St.W., 2012. PENERAPAN MODEL UTAUT UNTUK MEMAHAMI PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM STUDI KASUS: EXPERENTIAL E-LEARNING OF SANATA DHARMA UNIVERSITY. *Jurnal Sistem Informasi* 5, 114. <https://doi.org/10.21609/jsi.v5i2.271>
- Siregar, A., Manurung, I.D., 2018. Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0: Model Pembelajaran E-Learning Pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 6.
- Taqwatika, S., Agustini, K., Suyasa, P.W.A., 2019. Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Studi Kasus : Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja”. *KARMAPATI* 8, 467. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18389>
- Tuong Cao Dinh, Kien Trung Dao, Duyen Kim Quach, 2021. Factors Affect Students’ Satisfaction In Blended Learning Courses In A Private University In Vietnam 31.

Venkatesh, Morris, Davis, Davis, 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. MIS Quarterly 27, 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Zubaidah, S., 2016. KETERAMPILAN ABAD KE-21: KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN MELALUI PEMBELAJARAN. Seminar Nasional Pendidikan 2, 18.