

PERSEPSI MAHASISWA DALAM PENERAPAN *BLENDED LEARNING* UNTUK MENDUKUNG REVOLUSI 4.0 DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GALILEO

Riki

Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo Komplek Plaza Sulaiman Blok A No: 4-6 Jl. Sultan Abdurrahman, Lubuk Baja, Kota Batam
email: riki.yasril@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to find out how students look at blended learning and how aspects of students are required when using the e-learning type blended learning. This descriptive study was conducted with a questionnaire technique on student Prodi accounting and management of STIE Galileo selected randomly; A descriptive technique is used as a tool of analysis. The results of analysis and observation show 65% of students know blended learning, 82.1% support the implementation of blended-learning, and 64.3% expressed satisfaction with the implementation of learning with blended-learning. In addition, producing the perception of blended-learning students is beneficial, can increase motivation, make it easier to understand the material of the study, help readiness in the lecture. Based on the blended-learning analysis in the student sense has a fairly high accessibility of 71.4%, with an easy use of 75%. Good assessment students' perception of blended-learning, giving a great role in the implementation of learning with blended-learning, which can certainly be done with adequate campus infrastructure, as well as a more interactive Siakad.

Keywords: Blended learning, e-learning, benefits, motivation, student perception

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pandangan mahasiswa terhadap blended learning dan bagaimana aspek yang dibutuhkan Mahasiswa saat menggunakan *e-learning* tipe *blended learning*. Penelitian deskriptif ini dilakukan dengan teknik kuesioner terhadap Mahasiswa prodi akuntansi dan manajemen STIE Galileo yang dipilih secara acak; Teknik deskriptif digunakan sebagai alat analisisnya. Hasil analisis dan observasi menunjukkan 65% Mahasiswa mengetahui blended learning, 82,1% mendukung pelaksanaan *blended-learning*, dan 64,3% menyatakan puas dengan pelaksanaan pembelajaran dengan *blended-learning*. Selain itu, menghasilkan persepsi Mahasiswa *blended-learning* bermanfaat, dapat meningkatkan motivasi, memudahkan memahami materi perkuliahan, membantu kesiapan dalam perkuliahan. Berdasarkan analisis *blended-learning* dalam pengertian Mahasiswa memiliki aksesibilitas yang cukup tinggi yaitu 71,4%, dengan penggunaan yang mudah 75%. Penilaian baik Persepsi Mahasiswa terhadap *blended-learning*, memberikan peran yang besar dalam pelaksanaan pembelajaran dengan *blended-learning*, yang tentunya dapat dilakukan dengan infrastruktur kampus yang memadai, serta Siakad yang lebih interaktif.

Kata kunci: Blended learning, e-learning, manfaat, motivasi, persepsi mahasiswa

PENDAHULUAN

Semakin maju teknologi saat ini, membuat perubahan pada perilaku dan kebutuhan manusia dari masa ke masa. Perubahan ini terjadi di berbagai bidang sistem, baik itu dari segi bidang sistem bisnis, sistem kesehatan, militer, hiburan, dan bahkan Pendidikan.

Pendidikan yang ada di dunia saat ini mengalami perubahan dengan seiringnya perkembangan sistem, salah satunya termasuk di Negara Indonesia. Sistem pendidikan merupakan strategi atau metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik secara aktif mengembangkan serta meningkatkan kemampuan yang ada di dalam dirinya.

Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri yang terjadi pada dunia ini, karena secara tidak langsung perubahan tatanan pada ekonomi turut merubah tatanan pendidikan di suatu negara. Revolusi industri dimulai dari Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui penemuan mesin uap, sehingga memungkinkan barang dapat diproduksi secara masal, 2) Revolusi Industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui penggunaan listrik yang membuat biaya produksi menjadi murah, dan selanjutnya barulah lahir Revolusi Industri 4.0.

Ekonom asal Jerman yang Bernama Profesor Klaus Schwab untuk pertama kalinya mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0 .Dalam bukunya yang berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*”. Empat tahap revolusi industri yang setiap tahapnya dapat mengubah hidup dan cara kerja manusia ungkapan Klaus. Revolusi Industri 4.0 sendiri merupakan tahap terakhir dalam konsep ini setelah tahapan pada abad ke 18, ke 20 dan awal 1970.

Setelah melalui tiga tahap evolusi industri sebelumnya, tahun 2018 disebut sebagai awal zaman revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan sistem *cyber-physical*. Saat ini berbagai industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin, dan data yang lebih dikenal dengan nama *Internet of Things* (IoT). Tidak hanya di bidang bisnis tetapi revolusi juga menyentuh bidang pendidikan. Untuk menghadapi revolusi industri 4.0 khususnya di bidang pendidikan, diperlukan berbagai persiapan, termasuk metode pembelajaran pendidikan yang tepat. Salah satu metode pembelajaran pendidikan yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan *E-learning* dan Pembelajaran Campuran (*Blended learning*).

Model *Blended Learning* adalah pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka, dan secara virtual diharapkan mampu meningkatkan model pembelajaran konvensional yang memiliki banyak kelemahan. Metode pembelajaran yang selama ini dilakukan adalah dengan metode pembelajaran di kelas yaitu dengan ceramah, diskusi dan latihan mengerjakan soal. Pada metode ini dosen dan Mahasiswa berpedoman pada buku teks, dan modul kuliah yang dikembangkan oleh Dosen yang bersangkutan. Permasalahan lainnya yang timbul dalam proses belajar mengajar konvensional yaitu, ketika Mahasiswa harus mengingat kembali matakuliah praktikum yang perlihatkan oleh Dosen. Pada saat itu Mahasiswa ingin mengingat kembali langkah-langkah yang telah ditunjukan oleh Dosen, namun mengalami kesulitan untuk mengulangnya kembali. Selain itu metode pembelajaran konvensional membuat Mahasiswa kesulitan dalam pengumpulan tugas kuliah dengan tepat waktu. Selain itu Mahasiswa yang ada di Batam melakukan perkuliahan sambil bekerja.

Perguruan Tinggi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo mulai menerapkan pembelajaran berbasis *Blended learning*, dalam proses belajar mengajar. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi menggunakan sistem informasi akademik milik Ecampuz. Ecampuz sendiri merupakan produk *Smart Education Solution* yang dimiliki oleh Perusahaan Gamatechno, di dalam Ecampuz banyak tersedia fitur –fitur yang mendukung kebutuhan akademik, salah satunya adanya fitur untuk pembelajaran secara *online*. Ecampuz memfasilitasi proses belajar mengajar seperti yang diarahkan Menristekdikti yaitu sistem perkuliahan berorientasi *classroomless*, *bolderless*, dan *paperless*. Dengan Ecampuz perkuliahan dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun, tidak terbatas ruang dan waktu hanya dengan sambungan komunikasi jarak jauh oleh komputer dan internet. Penerapan sistem e-learning merupakan inovasi metode pembelajaran, yang merespon penguasaan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dalam pelaksanaannya tidak mengurangi mutu pendidikan, atau tuntutan *skill* yang diharapkan dalam era Revolusi Industri 4.0 itu sendiri. Namun, penelitian ini fokus untuk melihat bagaimana persepsi Mahasiswa terhadap penerapan e-learning pada perkuliahan. e-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, salah satunya internet untuk menyampaikan atau mendapatkan materi pembelajaran dengan lebih fleksibel. Dalam prakteknya, proses belajar mengajar dapat menerapkan sistem *blended learning* atau *hybrid learning* yakni menggabungkan sistem pembelajaran konvensional dengan sistem *e-learning* (Astuti, 2019). Dalam penelitian ini, penulis menganalisis dengan judul "Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan *Blended Learning* Untuk Mendukung Revolusi 4.0 Dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo"

Pembahasan Literatur

Menurut pengertian Kamus Besar Bahasa Indoneis (KBBI), Revolusi berarti perubahan yang bersifat sangat cepat, sedangkan pengertian industri adalah usaha pelaksanaan. revolusi industri 4.0 ditandai dengan berkembangnya *Internet of* atau *for Things* yang diikuti teknologi baru dalam data sains, kecerdasan buatan, robotik, *cloud*, cetak tiga dimensi, dan teknologi *nano* (M.A Ghufron, 2018)

Hasil dari revolusi industri 4.0 adalah munculnya fenomena *disruptive innovation*. Dampak dari fenomena ini telah menjalar di segala bidang kehidupan. Mulai industri, ekonomi, politik, bahkan termasuk juga di dalam pendidikan dan bidang-bidang lainnya. Fenomena ini juga telah berhasil menggeser gaya hidup dan pola pikir masyarakat dunia. *Disruptive innovation* secara sederhana dapat dimaknai sebagai fenomena terganggunya para pelaku industri lama (*incumbent*) oleh para pelaku industri baru akibat kemudahan teknologi informasi. Contohnya di bidang pendidikan yaitu Sistem Pendidikan Konvensional yang mengharuskan tatap muka dalam proses pembelajaran, dan materi pembelajarannya dalam bentuk *hardcopy* kini sudah beralih dalam metode pembelajaran jarak jauh, dengan tugas-tugas bisa di kumpulkan kapanpun dan dimanapun tidak terbatas ruang dan waktu.

Pendidikan era Revolusi 4.0 adalah istilah yang digunakan dalam pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik

maupun tidak ke dalam pembelajaran. Salah satu teknologi yang di gunakan dalam pembelajaran adalah teknologi internet berbasis pembelajaran menggunakan *e-learning*. *E-learning* mengandung pengertian yang sangat besar cakupannya, sehingga banyak pakar yang mendefenisikan *e-learning* dari berbagai kacamata dan sudut pandang. Berikut ini berbagai definisi *e-learning* yang umumnya digunakan:

- a. Menurut (Hartley, 2001) E-leaning adalah merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet.
- b. Menurut (Rosenberg, 2001) diartikan sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan berbagai macam solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan yang dimaksud dengan *e-learning* adalah konsep dari pendidikan yang menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media internet sebagai penghubungnya.

Menurut (Romi, 2008) Metode saluran *e-learning* terbagi menjadi 2 jenis:

a. *Synchronous e-learning*

Guru dan siswa dalam kelas dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda. *Teleconference* menpunyai peran disini. Contohnya ada seorang mahasiswa di Universitas Tertentu mengikuti kuliah lewat *teleconference* dengan Professor yang ada di Universiti Tun Hussein Onn malaysia. Ini dinamakan dengan *Synchronous e-learning*. Pengimplementasian metode ini harus melalui kajian yang matang karena membutuhkan *bandwidth* dan biaya yang besar.

b. *Asynchronous e-learning*

Guru dan Siswa dalam kelas yang sama (kelas virtual), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. Disinilah diperlukan peranan sistem (aplikasi) *e-learning* berupa *Learning Manajemen Sistem* dan *content* baik berbasis teks atau multimedia. Sistem dan *Content* tersedia *online* dalam 24 jam nonstop di Internet. Guru dan Siswa bisa melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun. Tahapan implementasi *e-learning* yang umum, *Asynchronous e-learning* dimatangkan terlebih dahulu dan kemudian dikembangkan ke *synchronous e-learning* ketika kebutuhan itu datang.

Teknologi sistem *e-learning*

Sistem *e-learning* yang banyak dikembangkan dan di implementasikan adalah sistem *e-learning* berbasis *web*. Untuk mengimplementasikan pembelajaran *e-learning* berbasis *web* di butuhkan infrastruktur jaringan komputer yang sudah terbentuk secara menyeluruh.

Selanjutnya dikenal pula istilah *blended learning* yakni pembelajaran yang menggabungkan semua bentuk pembelajaran misalnya *online*, *live*, maupun tatap muka (konvensional).

Blended Learning

Muhammad Ali (dalam Purwaningsih, 2009) menjelaskan Istilah *blended learning* telah digunakan untuk menjelaskan berbagai konteks pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi baik pada sektor korporat, pembelajaran jarak jauh, pengembangan *profesionalisme* dan di perguruan tinggi. Lebih lanjut Purwaningsih menjelaskan bahwa kecenderungan implementasi di berbagai pendidikan tinggi adalah menggunakan kombinasi antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran *online*. *Blended learning* merupakan istilah yang sekarang ini banyak digunakan pada model pembelajaran dimana implementasi pembelajaran dilakukan melalui kombinasi antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Thorne, 2003). Peneliti lainnya dari (Staker, 2012)

Pembelajaran campuran (*blended learning*) mendefenisikan sebagai program Pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar. Lebih lanjut, John Merrow (2012) menyatakan “*blended learning is some mix of traditional classroom instruction (which in itself varies considerably) and instruction mediated by technology*”.

Dengan kata lain, pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (*modern*). Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Annisa (2014: 108) yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Berdasarkan paparan para ahli diatas, dapat didefinisikan *blended learning* merupakan sebuah desain belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai capaian pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/ tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring(*online*).

Menurut Jared M. Carmen dalam Charles & Graham (2005: 2), seorang Presiden Aglit Learning menyebutkan lima kunci dalam merancang *Blended Learning*. Adapun ke-5 kunci tersebut yaitu:

1. *Live Event.* Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (*virtual*

classroom). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga bisa saja mengkombinasikan teori *behaviorisme*, *kognitivism* dan *konstructivism* sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

2. *Self-Paced Learning* Yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapanpun, dimanapun dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedabased* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat disampaikan secara daring (melalui *web* maupun melalui *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, dan *e-book*) maupun *offline* (dalam bentuk CD, dan cetak).
3. *Collaboration* adalah Mengkombinasikan baik pendidik maupun peserta didik yang keduaduanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang blended learning harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, dan *mobile phone*. Tentu kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalamanmateri, *problem solving* dan *project-based learning*.
4. *Assessment* yaitu didalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*).Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan penelitian tersebut.
5. *Performance Support Materials*. Jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk *digital*, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara online. Jika pembelajaran dibantu dengan suatu *Learning/Content Management System (LCMS)*, pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah ter-*install* dengan baik dan mudah diakses.

Berdasarkan definisi mengenai *blended learning* yang telah dipaparkan, dalam tulisan ini akan lebih mendalam dibahas bagaimana persepsi mahasiswa terhadap desain pembelajaran blended learning ini. apakah menjadi solusi dan alternatif pemecahan masalah kompleksitas pendidikan Indonesia dan ini tujuan kenapa

pembelajaran campuran ini dikembangkan . Berbekal pemahaman awal mengenai konsep dasar *blended learning*, penulis akan mencoba menyajikan informasi mengenai kondisi pembelajaran saat ini dengan menghadirkan *blended learning* sebagai sebuah inovasi dalam dunia pembelajaran di Indonesia untuk mengatasi persoalan-persoalan yang tengah di hadapi dewasa ini.

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo sudah menggunakan Sistem Informasi Akademik ecampuz, yang didalamnya memiliki fitur pembelajaran secara *online*. Dalam pembelajaran berbasis penggabungan (*blended learning*), Mahasiswa tidak hanya mengakses bahan ajar, melainkan melakukan beberapa aktivitas : 1) melakukan interaksi, baik melalui kirim pesan, *upload* jawaban tugas, ataupun forum diskusi. Mahasiswa dapat bertanya maupun mengajukan pertanyaan, dan pendapat tentang suatu hal baik dengan Dosen maupun dengan temanya sendiri, 2) mengerjakan tugas atau *assignments*. Mahasiswa akan mendapatkan tugas pribadi ataupun kelompok, 3) menjawab soal latihan, setiap topik akan disediakan beberapa soal latihan yang harus di jawab oleh Mahasiswa. 4) berkomunikasi dengan ahli bidang ilmu melalui internet.

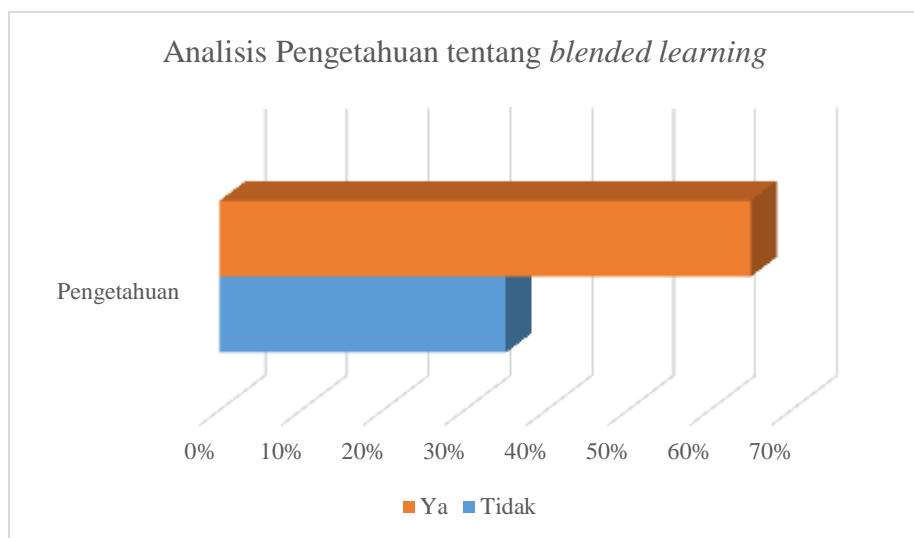
METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif, yaitu dengan melakukan survei terhadap Mahasiswa program studi Akuntansi dan Manajemen di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo yang dikirim melalui link kuesioner. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

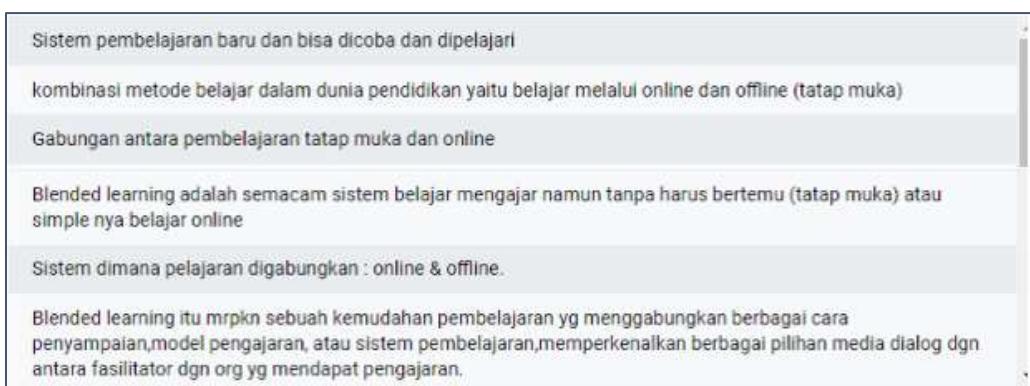
1. Pertama, Menyusun instrumen kuesioner yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Informasi yang terdapat dalam kuesioner antara lain: Pengetahuan tentang *blended learning*, konten, aksesibilitas, kebermanfaatan, kepuasan menggunakan desain belajar *blended learning*. Informasi yang terdapat dalam kuesioner juga merujuk dari instrumen pertanyaan penelitian (Saifuddin Much Fuad, 2017)
 2. Kedua, Kuesioner di buat dalam bentuk google from, di urutkan mulai dari demografi responden hingga variabel-variabel yang menjadi instrumen pertanyaan
 3. Ketiga, mengumpulkan data kuesioner dari link *google form* yang telah diberikan kemudian di isi oleh mahasiswa sebanyak 28 mahasiswa.
- Data yang diperoleh dari mahasiswa berupa data kualitatif dan kuantitatif, yang kemudian dilakukan analisis secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

Data yang diperoleh melalui kuesioner berupa respon persepsi Mahasiswa terhadap desain belajar *blended learning*, disajikan berdasarkan aspek yang diteliti serta paparan secara deskriptif kualitatif berdasarkan apa yang di jawab oleh mahasiswa.



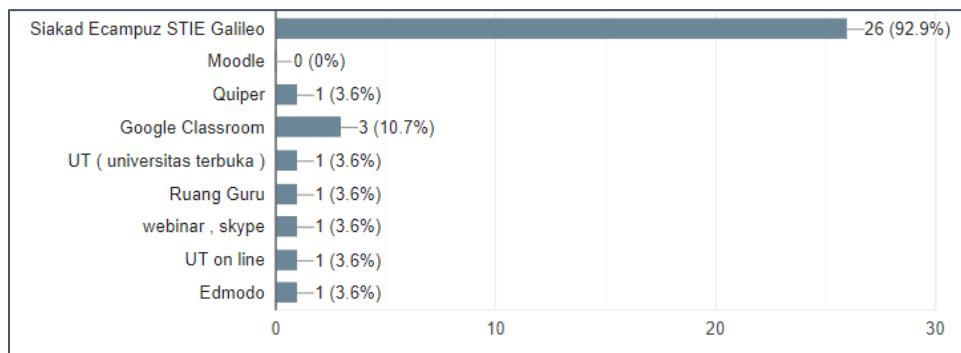
Gambar 1. Analisis pengetahuan tentang *blended learning*



Gambar 2. Contoh Pengetahuan Mahasiswa tentang *blended learning*

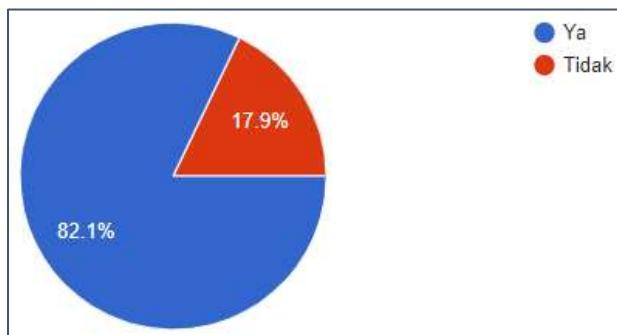
Berdasarkan data kuesioner diperoleh informasi pengetahuan tentang *blended learning* sebanyak 65,00% mahasiswa menyatakan mengetahui *blended learning*, seperti yang tertera dalam gambar 1. Analisis pada gambar 1 ditunjang dengan berbagai deskripsi pengetahuan mahasiswa tentang e-learning, seperti yang tertera dalam gambar 2. Berdasarkan pendapat mahasiswa pada gambar 2, dapat dinyatakan mahasiswa mendefinisikan *blended learning* sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan daring, baik berupa akses bahan belajar, pengumpulan tugas dan diskusi. Pendapat tersebut sesuai dengan definisi *blended learning* menurut Annisa (2014:108) yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Jenis platform penunjang *blended-learning* yang ada saat ini sangat beragam, pada kuesioner yang dikembangkan memuat beberapa jenis penunjang *blended-learning* yang sering digunakan di Indonesia. Hasil analisis jenis penunjang *blended learning* yang pernah digunakan mahasiswa program studi Akuntansi

dan Manajemen STIE Galileo (gambar 3), menunjukkan Siakad Ecappuz paling banyak digunakan yaitu 26 mahasiswa, kemudian *Google classroom* sebanyak 3 mahasiswa dan *Quiper*, Ruang Guru, UT *Online*, *webinar*, *Edmodo* masing-masing sebanyak 1 mahasiswa. Siakad Ecappuz yang merupakan sistem platform penunjang *blended learning* yang digunakan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo digunakan oleh 26 mahasiswa, hal ini dikarenakan mahasiswa belum mengetahui berbagai jenis platform penunjang *blended learning* lainnya.



Gambar 3. Analisis Jenis *platform* penunjang *Blended-learning* yang Pernah Digunakan Mahasiswa

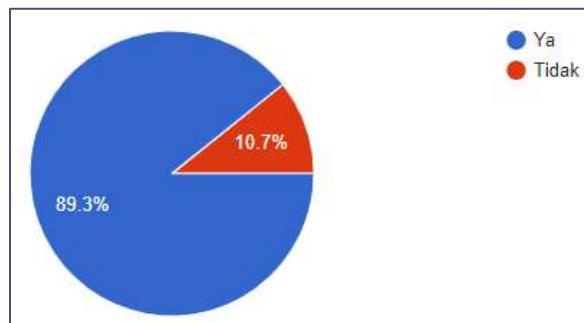
Pada aspek pelaksanaan kuliah dengan konsep *blended learning* diperoleh data dari mahasiswa sebanyak 82,1% menyatakan setuju, dan salah satu mahasiswa bernama Sapurta memberikan tanggapan “*Sangat bagus karena secara on line lebih efektif bagi mahasiswa yg sambil bekerja. Tanpa mengesampingkan off line/ tatap muka*” hal ini merupakan bentuk untuk mewujudkan pendidikan era revolusi 4.0 dan 17,9% mahasiswa menyatakan tidak setuju terhadap pelaksanaan perkuliahan dengan menggunakan desain *blended learning*, salah satu opini dari mahasiswa yang tidak setuju karena belum sepenuhnya paham terhadap sistem penunjang *platform blended learning* ini, sebaiknya adanya training kembali agar lebih memahami menggunakan sistem penunjang *blended learning*, seperti terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Analisis Respon Kesediaan Mahasiswa terhadap Kuliah dengan konsep *blended-learning*

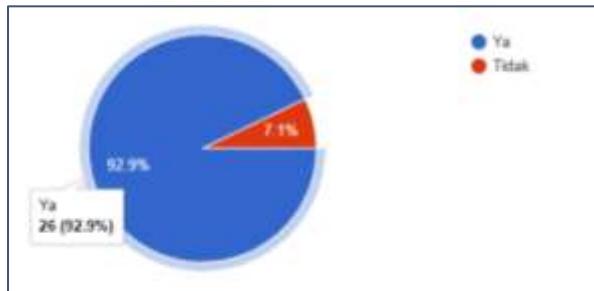
Peran teknologi pendidikan merupakan efek dari perkembangan teknologi yang mempengaruhi akademisi untuk mengubah pembelajarannya (Donnelly & McSweeney, 2009). hal ini serupa dengan analisis data pada gambar 4 yang menunjukkan perlunya konsep *blended learning* dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Menurut walker (dalam Garraway-Lashley, 2014) ketersediaan teknologi yang digunakan secara interaktif dengan diskusi dan panduan dapat menjadi alat untuk pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sangat sesuai dengan bentuk pembelajaran dengan menggunakan e-learning tipe blended learning, dalam e-learning tipe blended learning mahasiswa mempunyai banyak kesempatan untuk menggali informasi lebih dalam melalui diskusi dan panduan materi yang diberikan oleh dosen.

E-learning tipe blended learning memberikan manfaat bagi mahasiswa dan dosen. Bagi mahasiswa, e-learning tipe blended learning merupakan alternatif belajar dibandingkan pembelajaran konvensional dosen yang dibatasi dengan waktu perkuliahan saja untuk berinteraksi, dimana pembelajaran dapat juga berlangsung di luar ruang kuliah, membentuk kemandirian belajar, membantu menjadikan belajar sebagai belajar sepanjang hayat dan mendorong untuk berinteraksi antara mahasiswa satu dengan yang lain. Sedangkan bagi dosen, e-learning tipe blended learning mengubah gaya mengajar yang berdampak pada profesionalitas kerja serta meningkatkan skill tambahan di bidang teknologi informasi, memberi peluang menilai siswa dan mengevaluasi pembelajaran setiap siswa dan mengeksplorasi diri secara efisien (Singh, O 'donoghue, & Worton, 2005). Pembelajaran melalui e-learning tipe blended learning memerlukan desain yang jelas, diantaranya terkait dengan komponen e-learning. Menurut Kelly & Nanjiani (dalam Wicaksono, 2015) sebuah e-learning harus memiliki tiga komponen dasar yang terdiri dari e-communication (pengkomunikasian materi), e-training (pendekatan sistem LMS) dan e-assessment (penilaian untuk indikator hasil belajar). Hasil analisis komponen e-learning tipe blended learning yang memperlihatkan lebih dari 80% mahasiswa menyatakan perlu adanya beberapa komponen: 1) komponen instruksional pembelajaran di e-learning tipe blended learning, 2) komponen adanya rencana pembelajaran di kelas, 3) komponen sumber belajar dan bahan ajar. Hasil analisis komponen instruksional menunjukkan 89.3% mahasiswa setuju dengan adanya instruksional pembelajaran dalam e-learning tipe blended learning.

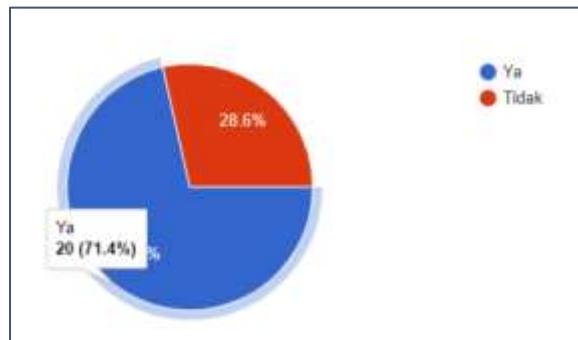


Gambar 5. Analisis komponen instruksional dalam e-learning tipe blended learning

Komponen instruksional maknanya adalah rangkaian langkah-langkah belajar yang akan dilakukan melalui e-learning tipe blended learning, sehingga mahasiswa dapat belajar mandiri secara benar terlebih saat mahasiswa baru pertama kali menggunakan e-learning tipe blended learning. Selain itu, instruksional dapat membantu dosen dalam merencanakan capaian pembelajaran. Salah satu mahasiswa bernama Junius memberikan tanggapan “*Perlu, agar mahasiswa dapat memahami cara-cara dalam mengakses ke dalam portal. Seperti cara untuk diskusi online, melihat materi dan tugas yang telah di upload oleh dosen, dan yg lainnya.*” Selanjutnya Pada analisis komponen rencana pembelajaran di kelas, Hasil yang serupa terlihat bahwa komponen ini memberikan manfaat untuk memberikan informasi (gambaran) aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Sehingga e-learning tipe blended learning berperan bukan menggantikan pembelajaran secara tatap muka tetapi mengkombinasikan antara pembelajaran melalui e-learning dengan pembelajaran secara tatap muka. Hasil analisis memperlihatkan 92.9% mahasiswa setuju dengan perlu adanya komponen informasi aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Salah satu mahasiswa bernama Natalia berpendapat “*Perlu adanya komponen informasi aktivitas pembelajaran kena semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Karena pada dasarnya, proses pengajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif dan produktif antara berbagai komponen yg terkandung dalam sistem aktifitas pengajaran*”

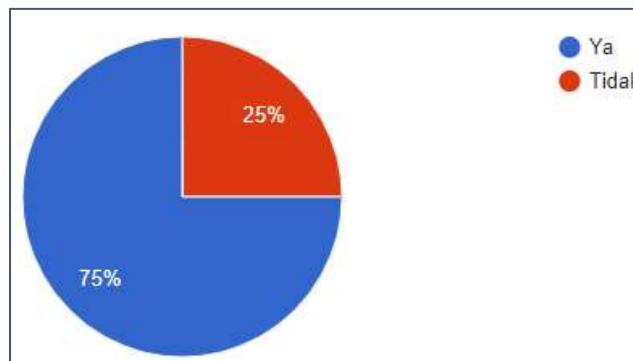


Gambar 6. Analisis Komponen Rencana Pembelajaran di kelas



Gambar 7. Analisis Aksesibilitas e-learning tipe blended learning

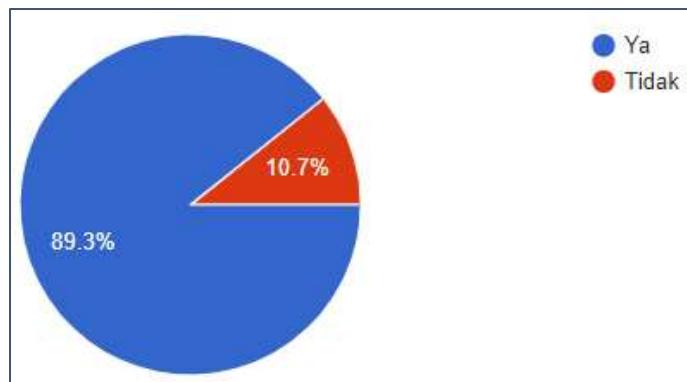
Pada aspek kemudahan akses, hasil analisis memperlihatkan 71,4% mahasiswa menyatakan e-learning tipe blended learning mudah untuk diakses (gambar 7). Aksesibilitas merupakan tingkat kenyamanan seseorang untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan perilaku komunikasi (Sapari, Saleh, & Maksum, 2009). Sebagian besar mahasiswa mengakses e-learning tipe blended learning dengan menggunakan *web browser* baik dari *smartphone* maupun laptop, hal ini dikarenakan umumnya mahasiswa mengakses menggunakan *smartphone*, karena *smartphone* adalah barang yang umum dimiliki oleh mahasiswa. Aspek kemudahan dalam penggunaan, berdasarkan hasil analisis diperoleh 75% mahasiswa menyatakan e-learning tipe blended learning mudah untuk digunakan, sedangkan 25% mahasiswa menyatakan tidak mudah untuk digunakan (gambar 8). Salah satu opini mahasiswa menyatakan belum terbiasa dalam menggunakan e-learning tipe blended learning dan belum memahaminya untuk kalangan usia mahasiswa yang sudah berusia, “*Awalnya sih membuat bingung cara menggunakan, tetapi ketika lama kelamaan sudah tau cara cara nya namun sangat mudah, berjalan dengan efektif dan efisien*” serta masih minimnya dosen yang menggunakan e-learning tipe blended learning sehingga mahasiswa tidak secara rutin menggunakan e-learning tipe blended learning dalam proses pembelajaran. Hal ini senada penelitian Jogianto (2007:115) kemudahan penggunaan persepsi (*perceived ease of use*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (*is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort*) Dari definisinya, diketahui bahwa konstruk kemudahan penggunaan persepsi (*perceived ease of use*) ini juga merupakan sesuatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.



Gambar 8. Hasil analisis kemudahan penggunaan e-learning

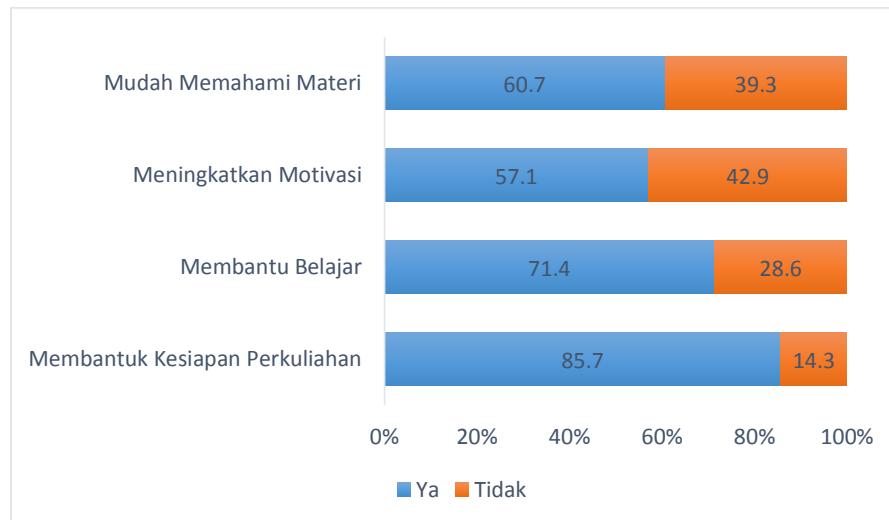
Dilihat dari aspek kebermanfaatan penggunaan e-learning dalam proses pembelajaran, hasil analisis diperoleh 89,3% mahasiswa memberikan respon bahwa e-learning memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat diartikan penggunaan platform e-learning tipe blended learning dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Yaitu terbukti dari opini mahasiswa yang menyatakan seperti berikut

“Manfaat yang saya rasakan dari pembelajaran blended learning adalah menghemat waktu, karena kegiatan ini bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja tergantung ketentuan dari masing-masing dosen pengajar pada saat dosen memberikan tugas secara daring (online)”



Gambar 9. Analisis manfaat E-learning tipe blended learning dalam proses pembelajaran

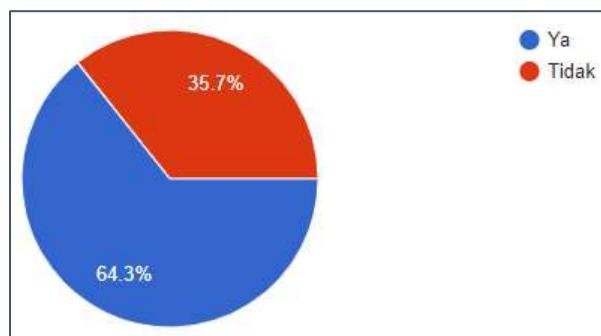
Aspek yang dianalisis dalam cakupan kebermanfaatan antara lain: membantu kesiapan dalam perkuliahan, membantu belajar mandiri, meningkatkan motivasi, memudahkan dalam mempelajari materi. Hasil analisis tersaji pada gambar 10



Gambar 10. Hasil analisis aspek manfaat e-learning tipe blended learning dalam proses pembelajaran

Mahasiswa menyatakan e-learning tipe blended learning dapat membantu dalam persiapan kuliah, ini dibuktikan dari hasil analisis aspek di bagian kesiapan perkuliahan dimana lebih dari 80 % menyatakan ya, dengan model blended learning pola mahasiswa dapat mengakses materi sebelum masuk kelas dan mengetahui gambaran aktivitas yang akan

dilakukan dengan mempelajari instruksi maupun desain pembelajaran yang tersedia pada e-learning tipe blended learning, sehingga materi dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dan dosen akan lebih dapat melakukan eksplorasi pembelajaran karena mahasiswa telah memiliki kesiapan terhadap pembelajaran yang akan dilakukan, Yaitu salah satu pernyataan mahasiswa berbunyi seperti ini “*Yah bisa dikatakan membantu, dimana materinya sudah diakses dari platfrom Ecampus Galileo*”. Begitu juga dengan hasil analisis aspek meningkatkan motivasi mahasiswa yaitu E-learning tipe blended learning membantu mahasiswa untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum masuk kelas, dengan mempelajari materi yang disediakan melalui e-learning dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya dari analisis aspek membantu belajar dimana lebih dari 70% menyatakan ya, yaitu “*Dalam pembelajaran dengan konsep blended learning dapat membantu, dimna ketika kita tidak memiliki waktu untuk belajar di kelas namun mmbantu mahasiswa untuk mendapatkan materi pelajaran sehingga tidak ketinggalan dlm pembelajaran.*” Hasil Penelitian senada dengan Vankatesh & Davis (2000) yang mendefinisikan kemanfaatan sebagai derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan pencapaian di dalam perkerjaan. Kegunaan persepsi (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (“*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her on his performance.*”). Dari definisinya diketahui bahwa kegunaan persepsi (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.



Gambar 11. Analisis Kepuasan Penggunaan E-learning

Hasil analisis kepuasan mahasiswa dalam menggunakan e-learning (dalam hal ini e-learning tipe blended learning Ecampus STIE Galileo), diperoleh hasil 64,3% mahasiswa menyatakan puas setelah menggunakan e-learning, dan 35,7% mahasiswa menyatakan tidak puas seperti terlihat pada gambar 11, hal ini dikarenakan masih ada yang belum memahami dalam penggunaan Siakad Ecampus STIE Galileo, Selain intruksional perlunya pelatihan atau training kembali agar mahasiswa dan dosen bisa lebih memaksimalkan lagi

fitur-fitur yang terdapat di Siakad Ecappuz STIE Galileo. Sedikit tambahan lagi, yaitu adanya fitur chat di dalam Siakad Ecappuz STIE Galileo ini. Agar lebih cepat dalam berkomunikasi ketika melakukan pembelajaran secara daring (*Online*), Serta untuk desain Siakad Ecappuz STIE Galileo diharapkan lebih menarik lagi dan tidak monoton.

SIMPULAN

Mahasiswa memiliki persepsi yang cukup baik terhadap e-learning tipe blended learning, hal ini dipengaruhi oleh aspek membantu penambahan pengetahuan dan manfaat yang diperoleh dalam menggunakan e-learning tipe blended learning ini. Mahasiswa menunjukkan kesediannya melakukan pembelajaran dengan e-learning tipe blended learning yaitu sebesar 82,1%, selain itu mahasiswa mendukung dalam konten e-learning terdapat instruksional atau panduan yang harus dilakukan dengan e-learning tipe blended learning ini, gambaran pembelajaran yang akan dilakukan di kelas, serta materi yang dapat dipelajari sebelum pembelajaran secara tatap muka. Tingkat kepuasan Mahasiswa dalam penggunaan e-learning tipe blended learning mencapai 64,3%. Perlunya dikembangkan pembelajaran dengan mengkombinasikan e-learning dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi, sehingga penggunaan e-learning tipe blended learning dapat lebih dimaksimalkan dan memberikan bekal kepada Mahasiswa saat bekerja sebagai seorang dosen di era digital. Selain itu diharapkan para Dosen dan tidak hanya belajar dari instruksional dalam penggunaan sistem Siakad Ecappuz Galileo, namun juga dilakukan training kembali, agar user bisa lebih maksimal dalam memanfaatkan sistem yang ada. Ketidakpuasan dalam penggunaan sistem ini, faktor utama adalah perlunya pemahaman yang lebih dalam penggunaan sistem. Terkait hal-hal teknis lainnya seperti, perlunya penambahan fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran, forum diskusi ataupun chatting untuk seputar tanya jawab pembelajaran antara Dosen dan Mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Galileo serta semua pihak yang membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro* Vol. 5, No. 1, Maret 2009.
- Carman, J.A. (2005). Blended learning Design: Five Key Ingredients. (*Online*). Diakses dari <http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended-Learning-Design.pdf>,
- Donnelly, R., & McSweeney, F. (2009). Applied E-Learning and E-Teaching in Higher Education. *Applied E-Learning and ETeaching in Higher Education*. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-814-7>
- Garraway-Lashley, Y. (2014). Integrating computer technology in the teaching of Biology. DOI: 10.20876/ijobed.93986
- Ghufron, M. A. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Semintar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin, 1-2.

Hartono Jogyianto. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan.penerbit Andi: Yogyakarta
Merrow, J. (2012). Blended Learning, But To What End? | Taking Note. Diakses dari
<http://takingnote.learningmatters.tv/?p=5908>

Ratna Sari, Annisa. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian
Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. Jurnal
Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XI, No. 2, Tahun 2013

Romi Satria Wahono, Sistem eLearning Berbasis Model Motivasi Komunitas, Jurnal
Teknодик No. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Agustus 2007

Saifuddin, Much Fuad. (2017). "E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa." Jurnal Varidika
102-108.

Staker, H., Horn, M.B. (2012) Classifying K-12 Blended Learning. Innosight Institute
Thorne, K. (2003). Blended learning: How to integrate online and traditional learning.
London: Kogan Page.

Venkatesh, V. (2000). Determinant of perceived ease of use, integrating control motivation
and emotion into the technology acceptance model. Information System Research,
11(4) 342-345.