

Pengembangan Strategi *Blended Learning* Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa Milenial

Faridatun Nadziroh¹, Handi Rahmannuri², Evy Nur Amalina³

^{1,3}Program Studi Otomasi Perkantoran,
Akademi Komunitas Semen Indonesia

Kompleks Pabrik PT Semen Indonesia Jl. Veteran Gresik
faridatun.nadziroh@gmail.com, evynuramalina@gmail.com

² Program Studi Teknik Perawatan Mesin dan Peralatan Industri,
Akademi Komunitas Semen Indonesia

Kompleks Pabrik PT Semen Indonesia Jl. Veteran Gresik
handirahmannuri@gmail.com

Abstrak

Saat ini perkembangan pola pembelajaran terhadap anak didik perlu di perhatikan. Semakin pesatnya kemajuan teknologi, menuntut para pendidik khususnya dosen untuk memberikan strategi baru untuk dapat membantu meningkatkan minat belajar anak didik khususnya mahasiswa milenial yang mulai menurun. Mahasiswa milenial cenderung menginginkan model pembelajaran yang praktis dan tidak membosankan. Hal ini yang mendorong penulis melakukan penelitian yang berfokus pada model pembelajaran yang tidak hanya face-to-face di kelas namun dapat di lakukan kapanpun dan dimana saja.. Penulis memilih blended learning sebagai model pembelajaran yang terapkan, karena model ini merupakan kombinasi pembelajaran face-to-face dan pembelajaran berbasis komputer. Pengembangan model ini memanfaatkan media sosial edmodo berbasis pendidikan sebagai sarananya. Objek penelitian dilakukan terhadap 39 mahasiswa milenial. Hasil yang didapat dari pretest dan posttest terdapat perbedaan yang signifikan pada range rata-rata nilai yang didapat. Dimana pada saat pretest nilai masuk dalam interval $69 \leq \text{nilai} \leq 84$ dengan kriteria baik. sedangkan saat posttest nilai masuk dalam interval $85 \leq \text{nilai} \leq 100$ dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci : Blended Learning, Minat belajar, Mahasiswa Milenial

Abstract

At present, the development of learning patterns for students needs to be considered. The rapid advancement of technology requires educators, especially lecturers to provide new strategies to be able to help increase students' interest in learning, especially millennial students who are starting to decreased. Millennial students more interested to want a learning model that is practical and not boring. This is what drives the writer to conduct research that focuses on learning models that are not only face-to-face in the classroom but can be done anywhere and anytime. The author choose blended learning as an applied learning model because this model is a combination of face-to-face learning and computer-based learning. The development of this model utilizes based on social media edmodo for education. The object of the study was conducted on two classes of word processing courses on office automation students ini AKSI Gresik. The object of research was 39 millennial students. The results obtained from the pretest and posttest there are significant differences in the average range of values obtained. Where at the time of the pretest the value entered in the interval $69 \leq \text{value} \leq 84$ with

good criteria. while at posttest the value entered in the interval of $85 \leq \text{value} \leq 100$ with very good criteria.

Keywords : *Blended Learning, Learning Interest, Millennial Student*

1. PENDAHULUAN

Di era milenial seperti saat ini perkembangan teknologi semakin pesat sehingga mengharuskan adanya inovasi dan gebrakan baru khususnya dalam dunia pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi seluler dan komunikasi dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh sangat besar. Sehingga, pemanfaatan teknologi komunikasi sangat memiliki peran penting. Dimana pengembangan strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat memerlukan inovasi baru.

Riaya (2010) mengatakan bahwa terdapat beberapa kecenderungan dalam proses pembelajaran, diantaranya : (a) saat ini telah bergeser sistem pembelajaran yang berorientasi pada guru berubah ke sistem berorientasi pada murid. (b) pendidikan yang tumbuh terbuka dan jarak jauh, (c) makin meningkatnya dan banyak pilihan referensi yang tersedia. Dengan adanya pengembangan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi baru dapat memberikan layanan pendidikan lebih cepat karena tidak harus berhadapan atau bertemu langsung dengan peserta didik, selain itu peserta didik mendapatkan informasi yang lebih luas dari bermacam sumber atau referensi melalui dunia maya dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, *laptop* atau *handphone*.

Mekhlafi (2004) berpendapat bahwa prestasi belajar dan performansi peserta didik dapat berdampak positif jika memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi dalam hal pembelajaran sehari-hari. Media pembelajaran yang efektif mampu memberikan daya tarik peserta didik terhadap suatu mata pelajaran atau mata kuliah.

Bermula dari istilah ICT (*Information, Communication, and Technology*) muncullah istilah model pembelajaran *online web-based*. Yang selanjutnya terus berkembang model pembelajaran dengan memanfaatkan internet seperti *distance learning, web-based learning, e-learning, dan online learning*. Menurut Kurtanto (2016), masing-masing penjabaran dari istilah tersebut adalah :

1. *Distance Learning*

Adalah pembelajaran dengan melibatkan interaksi jarak jauh peserta didik dengan pengajar. Sedangkan untuk interaksi dapat dilakukan tepat waktu yakni dengan cukup memposting materi pembelajaran, namun pengajar harus terlibat pada penerimaan umpan balik peserta didik.

2. *Web-Based Learning*

Adalah pembelajaran yang disampaikan hanya via *web browser* termasuk apabila materi dikemas pada CD-ROM atau media lainnya.

3. *E-Learning*

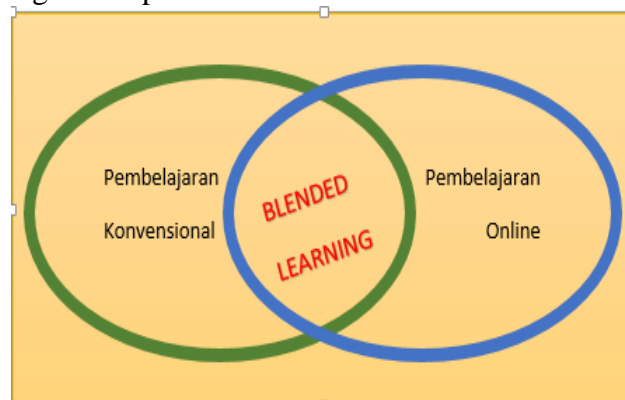
Adalah pembelajaran yang dihubungkan pada komputer yang berisi konten-konten yang siap diakses oleh peserta didik. Penerapan pembelajaran berbasis web (*web-based*) sedangkan pembelajaran berbasis komputer (*computer based*) namun untuk kelas digital (*digital classroom*). Jaringan dapat

diakses bersama-sama dan di tempat berbeda. E-Learning memiliki konsep lebih luas.

4. *Online Learning*

Online Learning adalah pembelajaran dengan menggunakan jaringan komputer yang terhubung internet.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, terdapat istilah baru yakni *blended learning*. *Blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran face-to-face dan pembelajaran berbasis komputer (*computer based*) atau pembelajaran *online* yang lebih sering dikenal dengan sebutan *e-learning*. Rahayu dan Nuryata (2010) berpendapat bahwa pembelajaran *blended* dengan mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka atau bisa disebut dengan konvensional yang menunjang pembelajaran menggunakan teknologi, teknologi ini disebut juga sebagai pembelajaran *blended learning*. Dari beberapa ahli yang meneliti tentang *blended learning* mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode tersebut lebih disenangi daripada menggunakan pembelajaran tradisional, oleh karena itu Melton dkk (2009) mengatakan bahwa metode tersebut memberikan kepuasan untuk penggunaan *blended learning* lebih banyak. Husni dkk (2010) juga berpendapat bahwa dari pemahaman konsep (*blended learning*) memberikan bantuan untuk mengikuti pembelajaran dari fluida statis sehingga penggunaan web pun meningkat. Adanya metode ini membuat penguasaan konsep lebih baik dan dapat meningkatkan performansi dari mahasiswa.



Gambar 1. Konsep *Blended Learning*

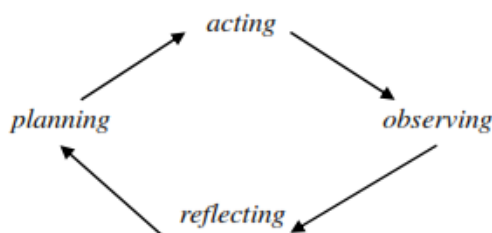
Sedangkan *Blended learning* menurut Bawaneh (2011) yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan metode konvensional atau tatap muka dan e-learning yang melibatkan mahasiswa atau peserta didik menjadi aktif dan dapat memberikan umpan balik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah mahasiswa yang mengakses online untuk pembelajaran serta diskusi. Serta Welsh dkk (2003) dan Mujiyanto (2009) berpendapat menggunakan metode ini memiliki keuntungan yang banyak diberikan yaitu mengurangi biaya e-learning, memberikan keefisienan waktu, kenyamanan pribadi bagi mahasiswa untuk memberikan motivasi, dan mempunyai waktu yang lebih untuk belajar dibawah bimbingan dosen. Menurut Faridatun (2017) *platform e-learning* memiliki banyak model yaitu diantaranya moodle, edmodo dan google classroom.

Mahasiswa millennial cenderung membutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat menaikkan minat belajar mereka, namun dengan cara yang kekinian, mudah dan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat dari peneliti diatas, penulis melakukan penelitian tentang “Pengembangan Strategi *Blended Learning* Sebagai Pendukung Mahasiswa Milenial”. Tujuan dari penelitian ini untuk dapat mengetahui perkembangan dari metode *blended learning* sebagai pendukung proses perkuliahan mahasiswa milenial saat ini.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Metode penelitian ini menggunakan empat komponen, yaitu : Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*) yang kemudian keempat komponen ini dipandang dalam satu siklus. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang ditujukan untuk pemecahan masalah. Penelitian tindakan kelas memungkinkan pengajar untuk mengetahui langsung kondisi proses pembelajaran dari kelas eksperimen melalui materi – materi perkuliahan yang diberikan agar proses pembelajaran yang diterapkan dapat berjalan efektif dan efisien.



Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

2.1 Perencanaan

Dalam tahap perencanaan dibuat atas dasar (a) identifikasi masalah, (b) pengumpulan data, (c) perancangan desain sistem pembelajaran. Tahap identifikasi masalah meliputi studi literatur dan perumusan masalah. Pengumpulan data meliputi pengumpulan konsep pembelajaran untuk materi pembelajaran dan pemilihan *platform blended learning* yang akan digunakan. Perancangan desain sistem pembelajaran meliputi penetapan jumlah tatap muka, kuis (*pretest* dan *posttest*), tugas dan ujian pada kelas eksperimen.

2.2 Tindakan

Pada tahap tindakan kelas yakni pemberian materi disetiap pertemuan, dan memberikan kuis berupa *pretest* sebagai awal pembukaan kelas untuk mengetahui kesiapan objek penelitian terhadap materi yang akan di berikan dan *posttest* sebagai evaluasi akhir kelas untuk mengetahui tingkat pemahaman objek penelitian terhadap materi yang telah disampaikan. Pemberian tugas dilakukan di akhir kelas setelah melakukan *posttest* untuk mempersiapkan menuju materi selanjutnya. Ujian dilakukan pada pertengahan semester dan akhir semester. Jumlah tatap muka 16 kali pertemuan termasuk dua kali ujian. Tatap muka dilakukan secara *face-to-face* sedangkan pemberian materi, kuis, tugas dan ujian melalui kelas digital.

2.3 Pengamatan

Melakukan pengamatan terhadap hasil belajar mahasiswa meliputi pemahaman materi, pemeriksaan kelengkapan jawaban dari kelas eksperimen, pemberian skor hasil kuis, tugas dan ujian.

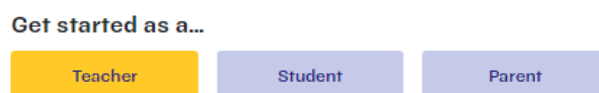
2.4 Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap menganalisis hasil dari tindakan yang telah diberikan dan juga pengamatan yang dilakukan selama penerapan *blended learning* terhadap kelas eksperimen. Tahap refleksi mempunyai tujuan yakni untuk menilai kriteria yang tercapai dan yang belum tercapai.

Empat komponen diatas merupakan satu siklus, apabila terdapat kriteria yang belum maksimal, siklus dapat diulang yakni dengan perencanaan kembali pada siklus kedua. Namun dasar siklus didapatkan dari permasalahan yang telah ditemukan pada siklus pertama, termasuk kriteria apa yang belum tercapai dan faktor penyebabnya. Kemudian masalah tersebut diberikan alternatif pemecahan masalahnya. Setelah itu pada pelaksanaan berikutnya diamati dan dianalisa untuk menentukan apakah diperlukan adanya siklus ke tiga atau tidak. Demikian seterusnya sampai pengembangan metode pembelajaran berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, langkah awal yakni membuat kelas digital dari kelas eksperimen yang telah dipilih pada *edmodo*. Seorang pengajar (*teacher*) wajib membuat akun sebagai *teacher* terlebih dahulu.



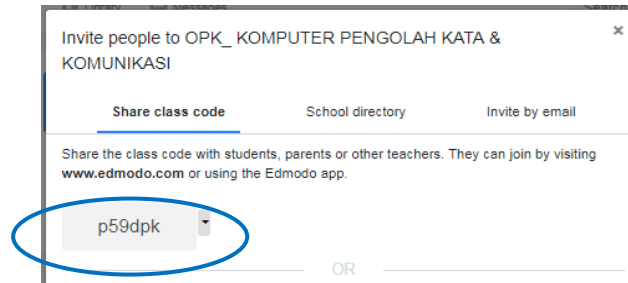
Gambar 3. Pilihan tingkatan akun user

Selanjutnya *teacher* membuat kelas digital dan memberi nama kelas sesuai mata kuliah yang diampu. Kemudian *teacher* membagikan kode kelas digital ke pada mahasiswa. Agar mahasiswa dapat bergabung kedalam kelas digital.



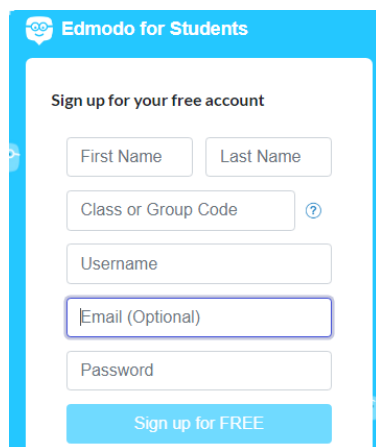
Gambar 4. Tampilan Kelas Digital pada Edmodo

Kode kelas terdiri dari 6 digit. Perlu diperhatikan bahwa kode kelas ini khusus. Apabila mahasiswa ingin bergabung namun belum mengetahui kode kelas digital, maka mahasiswa tersebut wajib menanyakan kepada pengajar. Karena kode kelas ini hanya dapat dilihat dari sisi pengajar (*teacher*).

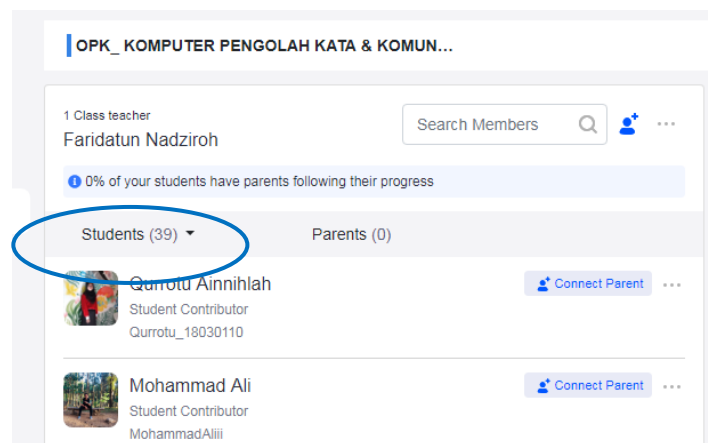


Gambar 5. Kode Kelas Digital

Mahasiswa wajib memiliki akun di edmodo, dan mendaftar sebagai *student*. Untuk *class or group code* diisi dengan kode kelas digital yang telah di share oleh *teacher*.



Gambar 6. Halaman registrasi mahasiswa



Gambar 7. Halaman member

Selanjutnya setelah mahasiswa bergabung kedalam kelas digital, maka *teacher* sudah dapat membagikan materi perkuliahan pada setiap pertemuan agar mahasiswa dapat mengaksesnya untuk bahan perkuliahan. Sehingga ketika *teacher* menerangkan materi dikelas, mahasiswa dapat mengikuti dan menyimak materi dengan baik dan efektif.



Gambar 8. Posting Materi dari Teacher



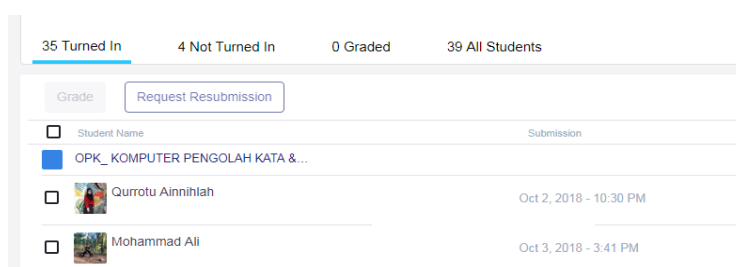
Gambar 9. Posting Tugas dari *Teacher*

Selanjutnya *teacher* memberikan kuis *pretest* dan *postest* sebagai parameter keberhasilan dan pemahaman materi yang telah disampaikan pada setiap pertemuan.



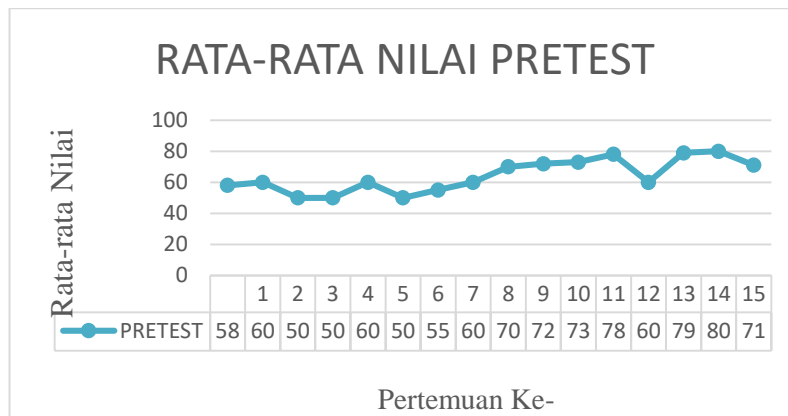
Gambar 10. Posting Pemberian Kuis dan/atau Ujian Dari *Teacher*

Setelah *teacher* membagikan kuis/ujian, maka mahasiswa harus segera merespon dengan cara menjawab langsung pada kolom posting. Untuk kuis dan ujian waktu yang diberikan (*deadline*) lebih singkat, sedangkan untuk tugas *deadline* relatif lebih panjang waktunya. Berikut adalah hasil dari mahasiswa yang telah melakukan respon dari tugas yang diberikan *teacher*. *Turned in* menunjukkan mahasiswa yang memberikan respon yakni dengan mengumpulkan tugas, sedangkan *not turned in* adalah mahasiswa yang tidak mengumpulkan tugas. *Graded* adalah kolom untuk *teacher* memberikan nilai.



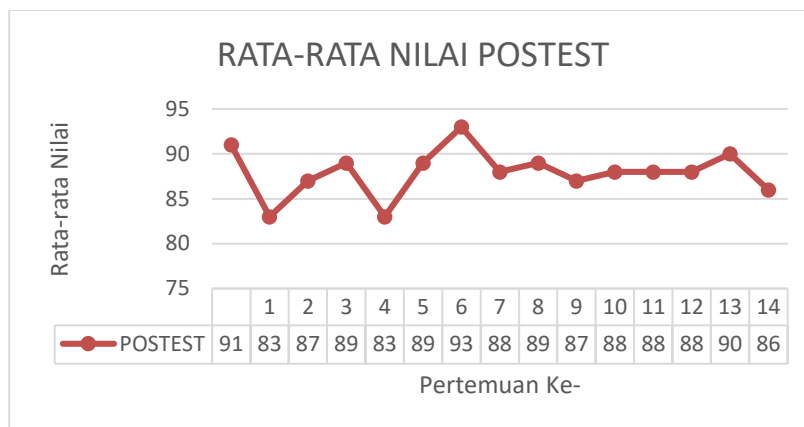
Gambar 11. Respon Mahasiswa Terhadap Tugas Online

Pretest berisi pertanyaan pendahuluan secara garis besar tentang materi yang akan disampaikan, sedangkan *postest* berisi pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan berikut dengan case permasalahan dan soal pada materi. Dari hasil pemberian kuis kepada 39 mahasiswa millennial tersebut didapatkan hasil penilaian sebagai berikut:



Gambar 12. Grafik Hasil Rata-rata Nilai Pretest Mahasiswa

Gambar diatas menunjukkan bahwa dari pertemuan selama satu semester yakni 16 kali pertemuan, didapatkan nilai rata-rata mahasiswa saat *pretest* yakni sebesar 64,125. Menurut tabel range presentase dan kriteria penilaian, rata-rata nilai pretest ini masuk dalam interval $69 \leq \text{nilai} \leq 84$ dengan kriteria baik.



Gambar 13. Grafik Hasil Rata-rata Nilai Postest Mahasiswa

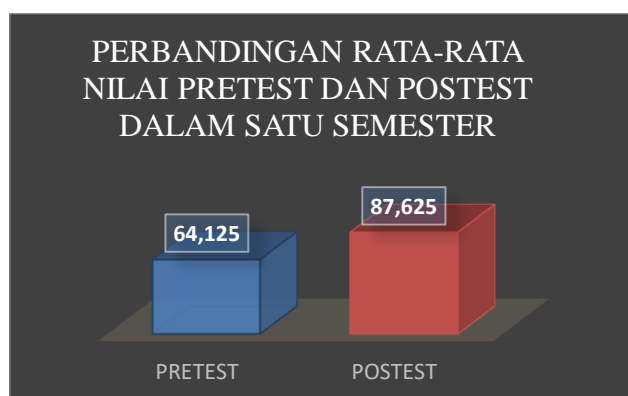
Sedangkan untuk Gambar 13 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa saat *posttest* yakni sebesar 87,625. Menurut tabel range presentase dan kriteria penilaian, rata-rata nilai pretest ini masuk dalam interval $85 \leq \text{nilai} \leq 100$ dengan kriteria sangat baik.

Hasil pengamatan rata-rata penilaian *Pretest* dan *Posttest* yang telah di proses dan diolah dibandingkan sesuai dengan tabel range penilaian berikut ini, untuk mengetahui presentase kriteria yang di dapat.

Tabel 1. Range Kriteria Penilaian

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	$85 \leq \text{nilai} \leq 100$	Sangat Baik
2	$71 \leq \text{nilai} \leq 84$	Baik
3	$61 \leq \text{nilai} \leq 70$	Cukup
4	$51 \leq \text{nilai} \leq 60$	Kurang
5	$0 \leq \text{nilai} \leq 50$	Sangat Kurang

Berikut grafik perbandingan rata-rata nilai antara *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan *teacher* terhadap mahasiswa selama satu semester atau 16 kali pertemuan.



Gambar 14. Grafik Hasil Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Mahasiswa

Terlihat dari hasil diatas, setelah dilakukan tindakan berupa penerapan *blended learning* pada proses pembelajaran terhadap mahasiswa millennial, dan dari hasil pengamatan nilai dapat direfleksikan bahwa dengan metode pembelajaran *blended learning* mampu mendukung kenaikan minat belajar mahasiswa. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang di peroleh. Dimana grafik nilai *pretest* maupun *posttest* terjadi peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir, selain itu antara *pretest* dan *posttest* juga terjadi kenaikan. Ini membuktikan bahwa metode yang diterapkan dapat diterima oleh mahasiswa dan juga menyenangkan, sehingga secara langsung dapat mempengaruhi pola belajar mahasiswa. Selain itu penalaran mahasiswa akan materi yang disampaikan dapat dicerna dengan baik, terlihat dari jawaban dan nilai yang di dapat oleh mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Strategi *blended learning* mampu menjadi pendukung perkuliahan mahasiswa millennial, terbukti dari nilai pretest dan posttest yang diperoleh.
2. Nilai rata-rata mahasiswa saat *posttest* yakni sebesar 87.625. Termasuk dalam interval $85 \leq \text{nilai} \leq 100$ dengan kriteria sangat baik, sedangkan Nilai rata-rata mahasiswa saat *pretest* yakni sebesar 64.125. Termasuk dalam interval $60 \leq \text{nilai} \leq 80$ dengan kriteria baik. Terjadi kenaikan yang signifikan, baik dari segi rata-rata nilai maupun range kriteria penilaian.
3. *Blended learning* membuat penalaran mahasiswa tentang materi yang disampaikan jauh lebih baik, karena strategi ini dirasa mudah, menyenangkan dan tidak membosankan

5. SARAN

Berdasarkan hasil uraian penelitian, strategi *blended learning* dapat diterapkan pada mata kuliah lainnya, karena *blended learning* tidak terbatas pada mata kuliah

tertentu. Para dosen ataupun guru, dapat mengaplikasikan strategi ini dengan memanfaatkan *platform e-learning* lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, atas bantuan dana hibah yang diberikan melalui Penelitian Dosen Pemula Tahun Pelaksanaan 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, M., 2016. Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa*, 7(2), pp.283-309.
- Hughes, G., 2007. Using blended learning to increase learner support and improve retention. *Teaching in Higher Education*, 12(3), pp.349-363.
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Repository Unja*.
- Kusairi, S. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1).
- Latief, H. A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 10(2).
- Melton, B., Helen.G & Joanne C.F. 2009. Achievement and Satisfaction in Blended Learning versus Traditional General Health Course Designs. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*. p 1-13
- Nadziroh, F., 2017. Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1).
- Purnomo, A., Ratnawati, N. and Aristin, N.F., 2016. Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), pp.70-76.
- Riyana, C. (2011). Peningkatan Kompetensi Pedagogis Guru melalui Penerapan Model Education Centre Of Teacher Interactive Virtual (Educative). 11: 50-65. *Negeri*, 1, 84-92.
- Rahayu, E.S., & Nuryata, I.M. (2010). Pembelajaran Masa Kini. Jakarta: Sekarmita Training publishing.
- Syarif, I., (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Welsh, E. T., Wanberg, C. R., Brown, K. G., & Simmering, M. J. (2003). E-learning: Emerging uses, empirical results and future directions. *International Journal of Training and Development*, 7(4), p. 245-258.
- Woltering, V., Herrler, A., Spitzer, K. and Spreckelsen, C., 2009. Blended learning positively affects students' satisfaction and the role of the tutor in the problem-based learning process: results of a mixed-method evaluation. *Advances in Health Sciences Education*, 14(5), p.725.