

Blended Learning Dalam Menghadapi Era Society 5.0

¹Irwansyah Suwahyu, ²Nurul Fajriani Rasid, ³Muttaqia, ⁴Yasin Anil Hakim Gobel, ⁵Ainun Zahra Adistia

¹²³⁴⁵Universitas Negeri Makassar, Jl. Malengkeri Raya, Parang Tambung, Kec. Tamalate, Makassar, Sulawesi Selatan

irwansyahsuwahyu@unm.ac.id¹, nurulfajriani441@gmail.com², taqiamutta@gmail.com³,
anilgobel2@gmail.com⁴, annzahrastia@gmail.com⁵

Received : 16 Nov 2022
Accepted : 27 Des 2022
Published : 01 Jan 2023

ABSTRAK

Society 5.0 merupakan suatu ide dan konsep yang membawa perubahan besar dalam penyelesaian masalah masyarakat dengan pemanfaatan teknologi serta dengan mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora. Pada masa ini bermunculan penggunaan teknologi seperti internet dan *e-learning* telah efektif digunakan dalam pendidikan tinggi, salah satunya adalah pembelajaran dengan *blended learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan SYAM-OK pada pembelajaran *blended learning* kampus UNM. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen Google Form yang disebar secara online. Sampel untuk penelitian ini adalah mahasiswa aktif kampus UNM (Mahasiswa pengguna SYAM-OK), sebanyak 79 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini yaitu; (1) pembelajaran online menggunakan *blended learning* mampu mempengaruhi hasil belajar mahasiswa; (2) proses pembelajaran online berbasis *blended learning* terbilang efektif dilihat dari hanya 10 responden/mahasiswa dengan rata-rata 1,3% yang tidak memahami konsep pembelajaran *blended learning*.

Kata Kunci: Society 5.0, Blended Learning, E-learning, SYAM-OK, Mahasiswa.

ABSTRACT

Society 5.0 is an idea and concept that brings major changes in solving societal problems by utilizing technology and taking into account human and humanities aspects. At this time, the use of technology such as the internet and *e-learning* has been effectively used in higher education, one of which is *blended learning*. The purpose of this study was to find out how much influence the use of SYAM-OK has on *blended learning* on the UNM campus. In this study using quantitative methods with Google Form instruments that are distributed online. The sample for this study was active students of the UNM campus (Students who use SYAM-OK), as many as 79 respondents who participated in this study. The results of this study are; (1) online learning using *blended learning* can affect student learning outcomes ; (2) the online learning process based on *blended learning* is fairly effective as seen from only 10 respondents / students with an average of 1.3% who do not understand the concept of *blended learning*.

Keywords: Society 5.0, Blended Learning, E-learning, SYAM-OK, Students.

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



1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan telah mengalami perkembangan pesat dalam beberapa akhir-akhir ini, pendekatan tradisional atau metode tradisional mulai pudar seiring dengan penemuan teknologi terutama pada era *society* 5.0. Perkembangan teknologi yang terus maju sekarang mengharuskan adanya inovasi dan transformasi khususnya dalam hal pembelajaran. Inovasi tersebut salah satunya adalah diterapkannya *blended learning* pada beberapa perguruan tinggi. Pembelajaran tradisional telah sering dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga pada masasekarang ini mulai bermunculan penggunaan teknologi seperti internet dan e- learning telah efektif digunakan dalam pendidikan tinggi, salah satunya adalah pembelajaran dengan *blended learning* (Jeanne Lam: 2014).

Berdasarkan tempat awal perkembangan *Society* 5.0, yaitu Pemerintah Jepang yang mendefinisikan *Society* 5.0 sebagai “*A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space*”. Definisi ini dijelaskan bahwa *Society* 5.0 merupakan suatu ide dan konsep yang membawa perubahan besar dalam penyelesaian masalah masyarakat dengan pemanfaatan teknologi serta dengan mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora (Shiroishi, Y., Uchiyama, K., Suzuki: 2018). Pada era *society* 5.0 lebih memfokuskan pada tahapan peradaban manusia. *Society* 1.0 adalah peradaban yang mana manusia hidup dengan berburu, kemudian pada *society* 2.0 manusia mulai mengenal bercocok tanam dalam pertanian, selanjutnya pada *society* 3.0 manusia telah mengenal industri, dan pada *society* 4.0 manusia sudah mengetahui dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Harayama, 2017; Salgues, 2018; Shiroishi et al., 2018).

UNM merupakan perguruan tinggi negeri di lingkungan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang berdiri di Kota Makassar dan memiliki kampus lain di Kota Parepare dan Kabupaten Bone, Provinsi Sulawesi Selatan. UNM ditetapkan berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999 tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) menjadi Universitas pada tanggal 4 Agustus 1999 (UNM: 2020). Integrasi Teknologi Informasi terutama pada sistem pembelajaran secara daring, Universitas Negeri Makassar (UNM) telah memiliki sejarah dalam melaksanakan pembelajaran daring mulai rilis sejak tahun 2006 dengan nama elearning.unm.ac.id, kemudian tahun 2012 berubah nama menjadi lms.unm.ac.id hingga tahun 2020. Pada awal perkuliahan semester ganjil tahun 2020, tepatnya pada tanggal 19 Agustus 2020, merespon kemajuan dan multiplisitas pembelajaran di era disrupsi teknologi informasi, UNM *launching* LMS SYAM-OK. Universitas Negeri Makassar (UNM) adalah salah satu perguruan tinggi negeri yang menerapkan pembelajaran secara *online* dengan merilis *e-learning, System and Application Management Open Knowledge* (SYAM-OK) dalam upaya memperlancar pembelajaran online dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menjawab keperluan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 serta memudahkan berlangsungnya proses belajar mengajar yang maksimal, efektif dan fleksibel. Sekarang ini Universitas Negeri Makassar telah menerapkan kebijakan baru yang mengacu dalam Surat Keputusan (SK) Rektor Nomor 0006/UN3/KP/2021 yang mengatur pelaksanaan perkuliahan dilaksanakan secara *online* dengan memakai LMS SYAM-OK yang membutuhkan proses belajar mengajar wajib memakai aplikasi LMS SYAM-OK, sekalipun aplikasi ini sebetulnya sudah dipakai di awal perkuliahan *online*, tetapi masih disandingkan dengan menggunakan sarana pembelajaran online serta *platform* digital lain misalnya Zoom, WhatsApp, Google Meet dan seterusnya (Sasmita, 2021).

System and Application Management Open Knowledge (SYAM OK) sebagai upaya mempermudah pelaksanaan pembelajaran dalam rangka menjawab kebutuhan di masa pandemi dan memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran yang fleksibel, efisien, dan maksimal. Melalui SYAM-OK UNM, mahasiswa dapat belajar dari sumber yang menarik (UNM: 2020). Kehadiran LMS SYAM OK merupakan upaya panjang UNM dalam menjadikan kampus UNM sebagai kampus digital yang dapat memenuhi syarat kemajuan dan kebutuhan belajar di masa depan. Peluncuran *lms* SYAM OK, sekaligus menandai awal digunakannya SYAM OK sebagai platform pembelajaran daring di UNM. LMS sendiri memiliki fitur-fitur yang beragam dalam mendukung pembelajaran seperti kemudahan dalam pengaksesan *user interface* pada LMS, kelas *online*, kuis dan ujian *online*, serta forum diskusi. Berdasarkan nilai fungsi yang cukup besar dari suatu *Learning Management System* (LMS) berbasis website ini, maka menjadi wajib bagi sebuah universitas untuk mengetahui keberhasilan penerapan LMS. Untuk melihat sampai sedalam mana sistem yang digunakan bisa disebut berhasil, dibutuhkan sebuah metode ulasan guna menegakkannya. Tetapi pada prakteknya, ulasan pada keberhasilan LMS SYAM-OK belum banyak dilakukan.

Untuk mengoptimalkan penggunaan LMS SYAM-OK pada proses pembelajaran maka penerapan model *blended learning* menjadi salah satu solusinya. Model *blended learning* sebagai salah satu

pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online berbasis e-learning seperti LMS SYAM-OK mampu memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini ditunjukkan oleh salah satu penelitian dari Fadhilatunisa (2020) yang menunjukkan bahwa hasil pengujian statistik dengan nilai signifikan lebih kecil dibandingkan 0.05 maka diasumsikan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menerapkan model blended learning menunjukkan hasil yang positif. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan melihat persepsi dari mahasiswa terhadap blended learning dengan menerapkan e-learning berbasis LMS-SYAM OK.

2. METODE PENELITIAN

Pemahaman konsep dasar penelitian kuantitatif tidak bisa dipahami dari satu aspek tertentu, melainkan harus ditinjau dari beberapa aspek. Bambang Prasetya dan Lina Miftahul Jannah (2005), Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan instrumen Google Form yang disebar secara *online*. Sedangkan, desain penelitian adalah sebuah struktur yang konseptual dimana peneliti dilaksanakan. Penelitian ini termasuk kategori desain penelitian deskriptif dengan melakukan survei kepada mahasiswa yang disebar secara luas. Desain peneliti deskriptif ini dilakukan untuk mendeskripsikan suatu fenomena atau kejadian yang telah terjadi dan sedang terjadi agar dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Teknik pengumpulan menggunakan kuesioner dengan sampel mahasiswa(i) secara acak. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:



X: Pembelajaran Online Berbasis Blended Learning

Y: Hasil Belajar Mahasiswa

Secara rentang waktu pengumpulan data pada waktu dan tempat dimana saja sesuai dengan pada saat survei kuesioner disebar. Unit subjek penelitian ini ialah setiap individu yang masih berstatus aktif sebagai mahasiswa yang terdaftar di perguruan tinggi Universitas Negeri Makassar. Adapun objek penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan *blended learning* dalam menghadapi penggunaan Syam-Ok Kampus UNM.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Pertama, instrumen ialah berupa angket guna melakukan pengumpulan data ataupun informasi, informasi indikator terdiri dari 15 pernyataan yang berisikan dalam angket adalah tentang pengaruh penggunaan Syam-Ok terhadap pembelajaran *online* mahasiswa dan pengaruh pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap mahasiswa sehingga berdasarkan indikator tersebut dapat menentukan hasil belajar mahasiswa itu sendiri.
2. Kedua, angket yang telah disusun dan diuji validitas dengan menggunakan pendapat ahli (dosen pembimbing/pendamping) yang dilakukan oleh satu ahli instrumen yang memahami *blended learning*.
3. Ketiga, data dari angket telah dikumpul dan dirangkum sebaik-baiknya dan telah divalidasi dari mahasiswa yang disebar secara acak dan meluas sebanyak 79 mahasiswa.
4. Keempat, data yang diperoleh dari mahasiswa berupa data kuantitatif, yang kemudian dilakukan analisis secara deskriptif. Analisis angket kuesioner pengaruh mahasiswa dilakukan dengan model skala *Likert* yang memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Pola jawaban untuk setiap pernyataan yaitu 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Kurang Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Respon dari mahasiswa pada instrumen persepsi dan dihitung sesuai skor dari jawaban yang telah diberikan, kemudian dihitung persentasenya.

Tabel 1. Skala Likert

Skala	Keterangan	Nilai
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Kurang Setuju	2
4	Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kategori Skala

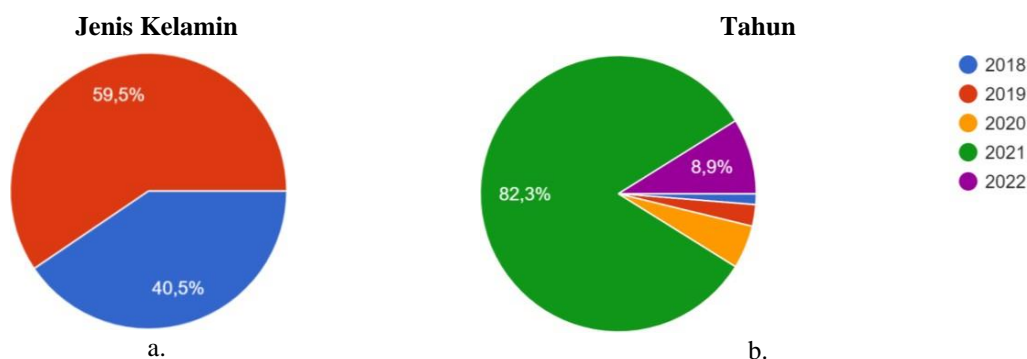
Skala		Kategori
1,00	1,80	Sangat Tidak Baik
1,81	2,58	Tidak Baik
2,59	3,30	Baik
3,31	4,00	Sangat Baik

5. Kelima, teknik deskriptif data yang dikumpulkan menggunakan metode *statistic* dan korelasional dengan cara menghitung jumlah hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran hasil dan pembahasan pada penelitian ini diperoleh berdasarkan umpan balik dari hasil data yang telah dikumpulkan oleh mahasiswa melalui kuesioner. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh pembelajaran online berbasis *blended learning* ini kepada hasil belajar mahasiswa. Menurut hasil survey dengan kuesioner melalui google formulir, maka diperoleh hasil yang beragam terkait peran *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa pada sistem pembelajaran online.

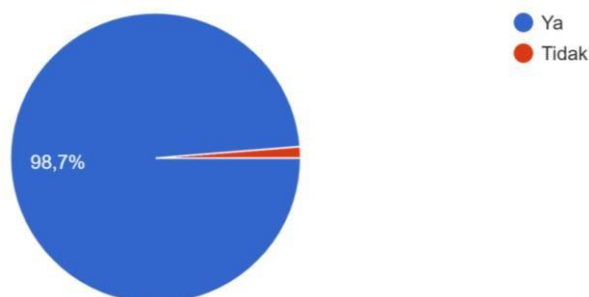
Dalam kuesioner yang disebar didapatkan pernyataan jumlah data yang merupakan hasil setiap jenis kelamin dan angkatan tahun mahasiswa/responden. Berdasarkan data jenis kelamin yang diterima yaitu sebanyak 59,5% berjenis kelamin Wanita setara dengan 47 responden dan 40,5% berjenis kelamin Pria setara dengan 32 responden. Begitu pula jumlah angkatan tahun setiap mahasiswa, angkatan pada tahun 2018 sebanyak 1 responden, angkatan tahun 2019 sebanyak 2 responden, angkatan tahun 2020 sebanyak 4 responden, angkatan tahun 2021 sebanyak 65 responden dan untuk angkatan tahun 2022 sebanyak 7 responden. Hal ini dapat dilihat pada chart dan diagram dibawah.



Gambar 1. Hasil Jumlah Data Responden

a. Data jenis kelamin mahasiswa; b. Data jumlah angkatan mahasiswa

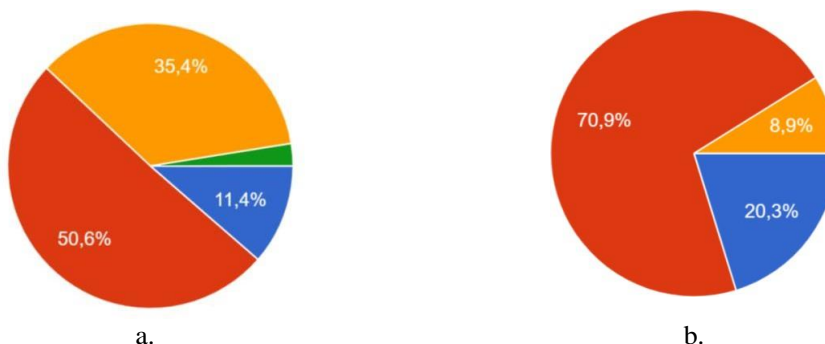
Sebelum itu untuk mengetahui bahwa mahasiswa ini paham dengan pembelajaran online berbasis *blended learning* maka diperoleh berdasarkan kuesioner yang telah disebar.



Gambar 2. Kalkulasi pemahaman pembelajaran online berbasis *blended learning*

Berdasarkan hasil kalkulasi diperoleh bahwa mahasiswa mempunyai pemahaman yang lebih besar tentang konsep pembelajaran online berbasis *blended learning* dengan rata-rata 98,7% sebanyak 78 mahasiswa/responden memilih dengan kesimpulan “Ya”, sedangkan untuk mahasiswa memilih dengan kesimpulan “tidak” yang berarti tidak paham sebanyak 1 mahasiswa/responden dengan rata-rata 1,3%. Untuk beberapa pernyataan mengenai kuesioner yang disebar terkait aspek indikator dengan minat mahasiswa terhadap *blended learning* ini dapat diperoleh diantaranya:

- (x2) Yakin bahwa akan berhasil dalam pembelajaran berbasis *blended learning*.
- (x5) Dalam pembelajaran *blended learning* ini, mencoba menentukan standar keberhasilan yang sempurna.



Gambar 3. Hasil diagram pernyataan pada kuesioner yang disebar

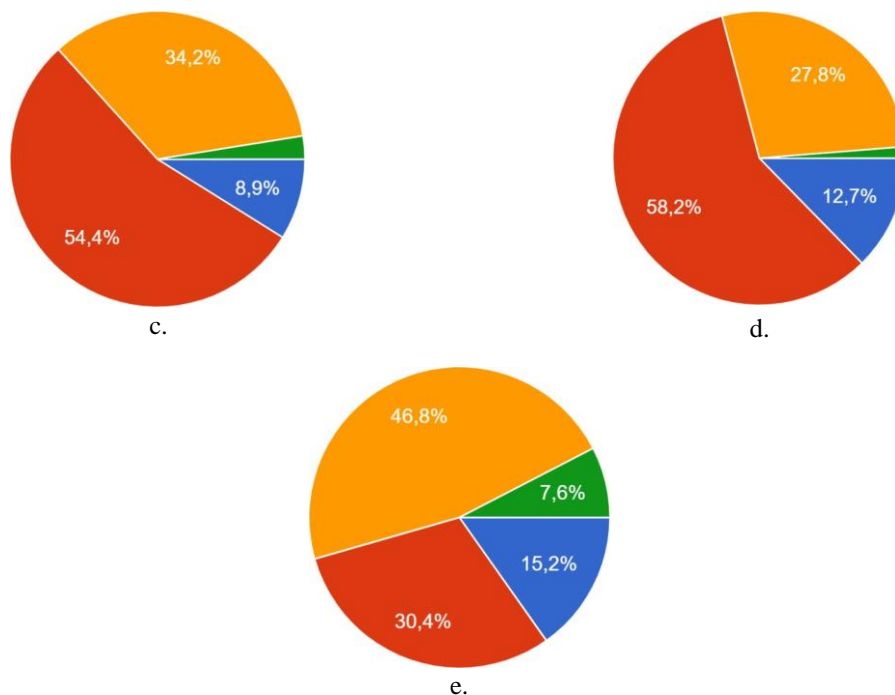
- a. Gambar diagram pernyataan yakin bahwa akan berhasil dalam pembelajaran berbasis *blended learning*; b. Gambar diagram pernyataan dalam pembelajaran *blended learning* ini, mencoba menentukan standar keberhasilan yang sempurna.

Hal ini membuktikan bahwa mahasiswa sangat tertarik dengan “Pembelajaran *Blended Learning*”, pada pernyataan pertama (x2) dengan total 50,6% para responden suka dan 11,4% para responden sangat suka, rata-rata total 158. Dan untuk pernyataan kedua (x5) diperoleh total 70,9% suka dan 20,3% sangat suka, rata-rata total 246. Sehingga dapat disimpulkan para mahasiswa ini menyetujui dan sangat suka pembelajaran berbasis *blended learning* dengan predikat “Sangat Baik”.

Sedangkan untuk pernyataan yang berkaitan dengan indikator aspek pembelajaran online yang berbasis *blended learning* terdapat beberapa pernyataan yaitu:

- (x1) Hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran online berbasis *blended learning* ini akan bermanfaat.
- (x4) Merasa bahwa pembelajaran online pada *blended learning* ini memberikan banyak kepuasan.
- (x6) Merasa memperoleh cukup penghargaan terhadap hasil kerja dalam pembelajaran online terhadap *blended learning*.
- (x9) Merasa puas dengan apa yang diperoleh dari pembelajaran online terhadap *blended learning* ini.
- (x12) Model pembelajaran online berbasis *blended learning* ini sesuai dengan harapan dan tujuan.



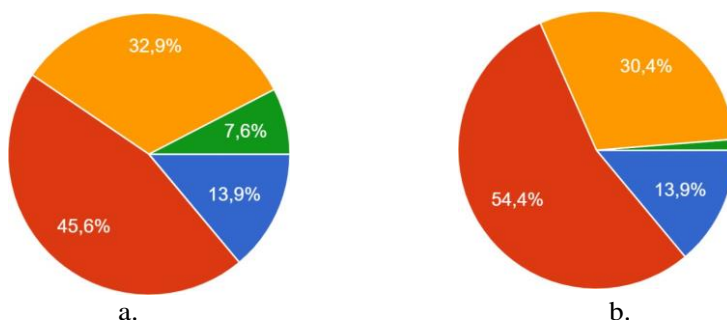


Gambar 4. Hasil diagram pernyataan pada kuesioner yang disebar

Gambar pada diagram a pernyataan hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran online berbasis *blended learning* ini akan bermanfaat; b. Gambar diagram pernyataan merasa bahwa pembelajaran online pada *blended learning* ini memberikan banyak kepuasan; c. Gambar diagram pernyataan merasa memperoleh cukup penghargaan terhadap hasil kerja dalam pembelajaran online terhadap *blended learning*; d. Gambar diagram pernyataan merasa puas dengan apa yang diperoleh dari pembelajaran online terhadap *blended learning* ini; e. Gambar diagram pernyataan model pembelajaran online berbasis *blended learning* ini sesuai dengan harapan dan tujuan.

Pada hasil ini membuktikan juga bahwa mahasiswa sangat tertarik pada “Pembelajaran online berbasis *blended learning*”, pada pernyataan pertama (x1) dengan jumlah total 48,1% para responden suka dan 16,5% para responden sangat suka, rata-rata total 224. Pernyataan kedua (x4) dengan total 49,4% para responden suka dan 7,6% para responden sangat suka dengan rata-rata total 220. Pernyataan ketiga (x6) dengan total 54,5% para responden suka dan 8,9% para responden sangat suka dengan rata-rata total 208. Sedangkan pernyataan keempat (x9) dengan total 58,2% para responden suka dan 12,7% para responden sangat suka dengan rata-rata total 217. Dan untuk pernyataan kelima (x12) dengan total 30,4% para responden suka dan 15,2% para responden sangat suka dengan rata-rata total 205. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat suka pembelajaran online berbasis *blended learning* dengan predikat “Sangat Baik”. Selain itu untuk kuesioner pada pernyataan aspek indikator tentang pembelajaran online berbasis *blended learning* yang kurang baik adalah pernyataan tentang:

- (x3) Pembelajaran online pada *blended learning* ini kurang menarik.
- (x11) Merasa agak kecewa dan sulit dengan pembelajaran online pada *blended learning* ini.



Gambar 5. Hasil diagram pernyataan pada kuesioner yang disebar

- a. Gambar diagram pernyataan pembelajaran online pada *blended learning* ini kurang menarik; b. Gambar diagram pernyataan merasa agak kecewa dan sulit dengan pembelajaran online pada *blended learning* ini

Pada hasil diatas menunjukkan bahwa mahasiswa tidak setuju atas pernyataan tersebut. Dimana pada pernyataan (x3) dengan total 45,6% para responden tidak setuju dan total 13,9% para responden sangat tidak setuju dengan rata-rata 213. Sedangkan pada pernyataan (x11) dengan total 30,4% para responden tidak setuju dan total 1,3% para responden sangat tidak setuju dengan rata-rata 224. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak merasa bahwa pembelajaran *blended learning* ini kurang menarik dan sulit digunakan.

Tabel 3. Hasil Rincian Kuesioner

No.	Pernyataan	Jumlah Rata-rata	Skor Max	Jumlah Perolehan Total (%)	Total Rata-rata
X1	Dengan menggunakan SYAM OK saya mampu memahami materi pelajaran dengan baik	158	316	100	118.59%
X2	LMS SYAM-OK memudahkan saya untuk menyimpan materidan memudahkan mengikuti aktivitas pembelajaran lainnya	246	316	100	
X3	Pembelajaran online melalui LMS SYAM-OK sangat menguntungkan di berbagai kondisi	224	316	100	
X4	Menurut saya SYAM-OK dapat menjadi media pembelajaran yang efektif	220	316	150	
X5	Menggunakan LMS SYAM-OK dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar saya	208	316	100	
X6	Secara keseluruhan saya puas dengan mutu pembelajaran dari SYAM-OK	217	316	100	
X7	Dengan menggunakan SYAM- OK saya dapat menjalin komunikasi yang baik dengan dosen dan mahasiswa yang lain	205	316	200	

X8	SYAM-OK dapat saya akses kapan saja dan dimana saja	247	316	133.33
X9	Pembelajaran online di LMS SYAM-OK lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran di whatsapp, google meet, zoom dan google classroom, dll	199	316	150
X10	Menurut saya SYAM-OK tidak dapat menggantikan pembelajaran daring	213	316	75
X11	Aktivitas kegiatan pembelajaran di LMS SYAM- OK berupa penayangan bahan ajar, video, diskusi dan refleksi sudah cukup bervariasi	240	316	133.33
X12	SYAM-OK dapat meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan teknologi	241	316	100
X13	Pembelajaran online yang dilakukan di LMS SYAM-OK sudah efektif dan efisien	224	316	100

Tabel diatas merupakan hasil jumlah rata-rata dan skor maksimal, jumlah perolehan total (%) dengan total rata-rata keseluruhan pada setiap pernyataan adalah 70,3%. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran *online* berbasis *blended learning* ini memiliki kriteria berbagai jawaban dari para mahasiswa. Tetapi dengan banyaknya jawaban para mahasiswa yang mengacu bahwa pembelajaran online berbasis *blended learning* ini sangat berpotensi mempengaruhi hasil belajar mahasiswa itu sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Griffith (2010) yang menyatakan bahwa *Blended learning* ialah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Selain itu *blended learning* berperan dalam melibatkan dan memotivasi peserta didik melalui interaktivitas dan kolaborasi.

Selain itu, diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran *blended learning* memiliki keunggulan dalam hal penerapannya seperti waktu yang fleksibel dan efisien sehingga pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Disamping itu, ditarik pula kesimpulan bahwa model pembelajaran *blended learning* mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam pemahaman konsep materi dan dapat pula meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam penggunaan teknologi terkini sebagai persiapan menghadapi era *society 5.0*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan *blended learning* bisa mendukung semua manfaat dari *e-learning* termasuk pengurangan biaya, pemanfaatan teknologi terkini guna menjawab tantangan modernisasi era *Society 5.0*, efisiensi waktu dan menjamin kenyamanan lokasi bagi peserta didik serta yang penting lagi adalah pemahaman masing-masing pribadi dan motivasinya (Brown, 2003; Yonge, 2014; Saskia et al., 2022). Penelitian lain yang menunjukkan manfaat *blended learning* dengan berbasis LMS ditunjukkan oleh penelitian dari Fadhilatunisa (2020) yang menunjukkan bahwa *blended* mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis mahasiswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat beberapa kesimpulan pada penelitian ini yaitu; (1) bahwa pembelajaran online menggunakan

blended learning mampu mempengaruhi hasil belajar mahasiswa; (2) proses pembelajaran online berbasis *blended learning* terbilang efektif dilihat dari hanya 10 responden/mahasiswa dengan rata-rata 1,3% yang tidak memahami konsep pembelajaran *blended learning*; (3) respon terhadap mahasiswa dalam proses belajar online berbasis *blended learning* ini Sebagian besar memiliki ketertarikan karena merupakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan; (4) dengan menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning* dapat membuat mahasiswa lebih cakap digital apalagi dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang; (5) pembelajaran online dengan metode *blended learning* mampu mempengaruhi hasil belajar mahasiswa baik dari segi ranah afektif, kognitif serta psikomotorik walaupun ada sedikit hambatan-hambatan atau kendala kecil dalam proses pembelajaran tersebut.

Dengan Demikian, pengaruh pembelajaran online berbasis *blended learning* tergantung pada setiap individunya, dimana dapat meningkatkan ataupun menurunkan hasil belajar mahasiswa. Perlu dipahami bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan secara online maupun offline, dapat mengurangi semangat belajar mahasiswa dan akan terasa sia-sia juga monoton apabila tidak dikembangkan sebaik-baiknya, untuk itu digunakan pendekatan *blended learning*. *Blended learning* menghasilkan perubahan bersifat *bilateralism* yang dapat meningkatkan semangat belajar dalam artian mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dan pemahaman tentang pembelajaran yang menarik, serta menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif.

REFERENSI

- Amin, Kholiqul. A. (n.d). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. 15.
- Asra, Azmi, Imran, A. (2021). MODEL BLENDED LEARNING PADA PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. 4
- Astuti, Puji, Febrian, F. (2019). BLENDED LEARNING: STUDI EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 104–19. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.972>.
- Fadhilah, Nur, M. (2020). BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN HOTS MAHASISWA PGMI STAIPANA. 12.
- 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.
- Fadhilatunisa, D., Rosidah, R., & Fakhri, M. M. (2020). THE EFFECTIVENESS OF THE BLENDED LEARNING MODEL ON THE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS AND LEARNING MOTIVATION IN ACCOUNTING DEPARTMENT. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 23(2), 194-208.
- Lukita, Chandra, Christina, S, Pranata, S, Supriyadi, A. (2022). PENINGKATAN KAPASITAS MAHASISWA DALAM MENGHADAPI PELUANG DAN TANTANGAN DI ERA TRANSFORMASI DIGITAL SOCIETY 5.0. *Jurnal Abdi Insani*, 9(3) : 955–62. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.685>.
- Marlina, Emas. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–10. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>.
- Maskar, Sugama, Dewi, P, Puspaningtyas, N. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1070>.
- Maya, Yuniarti. (2020). PENGGUNAAN BLENDED LEARNING PADA PEMBELAJARAN ERA INDUSTRI 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31–38. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v4i2.2416>.
- Nastiti, Ely, F, Ni'mal, A. (n.d.). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. 6.
- Nurhadi, Nunung. (n.d.). BLENDED LEARNING DAN APLIKASINYA DI ERA NEW

NORMAL PANDEMI COVID-19. 8.

- Sari, Milya. (2016). BLENDED LEARNING, MODEL PEMBELAJARAN ABAD ke-21 DI PERGURUAN TINGGI. *Ta'dib*, 17(2), 126. <https://doi.org/10.31958/jt.v17i2.267>.
- Saskia, A, Aziz, R, Yaqin, M. (2022). Model Blended Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Media Big Book Sekolah Dasar di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8640-8645.
- Sasmita, Ayu, F, Indriani, N, Arisah, N, Hasan, M. (2021). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN 'SYSTEM APPLICATION MANAGEMENT OPEN KNOWLENDGE' (SYAM OK) DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING. 8.
- Tandirerung, Asri, F. (2021). Analisis Performansi LMS SYAM OK dalam Pembelajaran di UNM." *Jurnal MediaTIK*, 4(1), 42. <https://doi.org/10.26858/jmtik.v4i1.19967>.
- Usman, Safri. (2021). PROPOSAL PENELITIAN." Preprint. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/tbxfj>.
- Wijayanto, Adi. (2022). DIGITALISASI ERA METAVERSE." Preprint. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ks67t>.