

Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Daring Terhadap Hasil Belajar dan Kepuasan Mahasiswa

Dewi Suliyanthini¹, Annisa Zahra Irwan²; Muchamad Noerharyono³, Icha Haerunisa⁴; Arsyanda Febrilias⁵

Email : dsuliyanthini@gmail.com¹, annisazahrairwan@gmail.com², m.noerharyono@gmail.com³,
ichahaerunisha@gmail.com⁴; arsyanda.febrilias1402@gmail.com⁵

Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar dan kepuasan mahasiswa, dari proses pembelajaran secara *Blended Learning* daring, dengan strategi belajar mengajar menggunakan platform Learning Management system, Zoom, Google Meeting, Vidio Youtube, Whatsapp. Metodologi penelitian kuantitatif deskriptif, dengan sample 69 mahasiswa. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa: hasil belajar secara daring dengan metode praktikum by video Youtube rata-rata 83, dengan tingkat kepuasan 36% sangat semangat, metode ceramah diskusi presentasi dengan platform Zoom, mendapat nilai hasil belajar 77, kepuasan 39% menyenangkan, by LMS dengan nilai 85,47, kepuasan 39%, diskusi komunikasi dua arah memberikan 32% poin kepuasan mahasiswa, dan poin teknologi media 34% poin. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning daring* memberikan inovasi baru dan kemandirian mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran.

Kata kunci : *Blended Learning*, hasil belajar, ilmu tekstil.

Abstract

This research aims to measure student learning outcomes from the learning process using daring Blended Learning, with platforms: learning strategies, online: using the Learning Management system platform, Zoom, Google Meeting, YouTube videos, WhatsApp. Descriptive quantitative research methodology, with a sample of 69 students. The research results show that: . Meanwhile, the online learning results were practical by video Youtube 83, satisfaction 36% with the lecture discussion presentation method with the by Zoom platform, 77 poin, satisfaction 39% pleasant. By LMS; 85,47 poin, satisfaction 39% . communication discuss 32%. And e-media technology 34%. This shows that Blended Learning provides new innovations and independence in the learning and learning process.

Keywords: Blended Learning, learning outcomes, textile science.

Pendahuluan

Strategi Proses belajar dan mengajar, sangat berpengaruh terhadap output dari hasil pembelajarannya, yaitu hasil belajar mahasiswa. Seperti halnya pada pembelajaran mata kuliah Ilmu Tekstil dan aplikasi, dengan proses pembelajaran *Blended Learning*, melalui daring online, dengan strategi tatap maya, ceramah, diskusi, presentasi dan praktikum, dan daring, melalui platform Zoom, Google Meet, Whatsapp untuk strategi ceramah, presentasi,

diskusi, dan praktikum melalui platform video by Youtube, hal ini menjadikan proses belajar yang sangat menyenangkan dan tidak menjenuhkan bagi mahasiswa. Seperti halnya yang dikemukakan Fatimah & Kartikasari (2018), dengan strategi belajar dan pembelajaran, memberikan peranan penting dalam meningkatkan keterampilan dan teknologi.

Ilmu Tekstil dan aplikasi merupakan mata kuliah wajib di program studi Pendidikan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, dimana mata kuliah ini menggunakan berpusat pada keaktifan mahasiswa, atau *central problem based learning*, dengan berinteraksi berfikir kritis memulai pertanyaan kepada mahasiswa mengenai apa bagaimana pakaian busana yang mahasiswa pakai, mempelajari klasifikasi asal usul serat tekstil, yang terdiri dari serat alam dan serat sintetis, karakteristik dan sifat tekstil serta cara mengidentifikasi tekstil tersebut dengan melakukan praktikum uji pembekaran, uji pelarutan dan uji pewarnaan. Dilanjutkan pembelajaran pada proses kimia fisika tekstil, sampai pada proses finishing tekstil. Proses belajar mengajar mata kuliah *Blended Learning* 50% daring dan 50% luring, dengan strategi belajar dan mengajar menggunakan metode ceramah, diskusi, presentasi kelompok pada hasil analisis praktikum. Pembelajaran luring dilakukan tatap muka di kampus, dan praktikum. Untuk pembelajaran daring, praktikum melalui platform media video

Landasan Teori

Hasil Belajar menurut (Purwanto, 2002) merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut (Anni, 2004 : 4) Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006: h3) bahwa hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti

Youtube, ceramah, diskusi dan presentasi melalui platform *Zoom*, *whatsapp* dan *Google Meet*, *Learning Management System (LMS)*. Diharapkan dengan metode *Blended Learning* ini hasil belajar mahasiswa baik dan mahasiswa memiliki pengalaman baru dalam proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi industri 4.0 dan *society 5.0* mempengaruhi pada proses belajar dan mengajar. Pengajar dituntut untuk terus berkompotensi agar proses pembelajaran dapat diterima mahasiswa secara optimal yang sesuai dengan jaman modern sekarang ini. Dengan pembelajaran secara *Blended Learning*, memvariasikan proses pembelajaran secara luring dan daring, dengan diharapkan hasil belajar mahasiswa baik (Ali et al., 2023), pembelajaran dengan *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi teknologi, digital literasi, *EFL classrooms*, konten kreatif, teknologi kompeten memberikan nilai signifikan dan adaptasi pedagogic yang baik belajar secara mandiri.

kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau symbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan.

Blended Learning, menurut Thorne (2013) sebuah system campuran yang memadukan antara dua komponen maupun metode sekaligus. Perpaduan metode tersebut yaitu *e-learning* serta multimedia. Sementara untuk pembelajaran yang diterapkan berupa kelas virtual, streaming video, teks animasi online dan lain-lain. Semua metode tersebut dihadirkan dengan metode pembelajaran tradisional yang terdapat di kelas. Graham (2005) menjelaskan tentang *Blended Learning* dalam pengertian yang lebih sederhana, yaitu sebuah pembelajaran online dengan offline atau tradisional. Mosa (dalam Rusman, 2011),

Blended Learning adalah perpaduan antara dua unsur utama. Kedua unsur tersebut yaitu belajar di kelas dan online atau pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dan berbasis website, juga teknologi media yang diterapkan, seperti streaming vidi, kelas virtual, email, dan sebagainya, Allen dan Ure (dalam Bonk dan Graham 2006:4) *Blended Learning* berfokus pada: perpaduan antara strategi pembelajaran, perpaduan antara metode pembelajaran. Kombinasi pembelajaran online dengan tatap muka. Dengan menggabungkan berbagai Teknik mengajar dalam pembelajaran campuran, diharapkan mampu membantu peserta didik mencapai target pembelajaran secara maksimal

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data dan fakta yang diperoleh. Penelitian berdasarkan filosofi positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan mengumpulkan data dengan instrumen penelitian statistik dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Dan teknik pengambilan data menggunakan metode eksperimen pembelajaran *Blended Learning* in classroom traditional (offline) dan Virtual (online), Instrumen dalam penelitian ini hasil belajar, nilai poin pengukuran dari proses pembelajaran, serta instrument kepuasan pembelajaran, yaitu berupa angket kuesioner yang akan disebar melalui *google form* dan menggunakan rating scale untuk mengukur hasil pembelajaran dengan strategi *blended learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian kausal. Menurut (Arikunto, 2010 : 4), penelitian kuantitatif kausal adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada. Dalam penelitian korelasional ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai

Textile science, dalam buku ilmu tekstil (Suliyanthini, 2016) adalah ilmu yang mempelajari asal usul kain tekstil (*raw material textile science*); *nature fibre (plant (cellulose) : cotton, rami, chorcorus capsularis, sisal, kenaf, rosella, henep, henepqueen, sansiviera, abaca, dan lainnya, animal (protein) : wool & Sutura*); *synthetic fibre (polyester, poliariilat, poliamida, spandek)*, regenerasi fibre (rayon kuproamonium, rayon viskosa, rayon asetat diasetat). Sifat karakteristik serat tekstil, uji identifikasi klasifikasi serat tekstil. Proses pembuatan benang sampai menjadi kain mentah (blacu), materi selanjutnya proses kimia fisika tekstil sampai kain berwarna bermotif sampai proses finishing tekstil siap jual dan siap pakai.

metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Filsafat positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat (Sugiyono, 2013: 14). Penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh proses pembelajaran dengan *Blended Learning* terhadap hasil belajar mahasiswa matakuliah ilmu tekstil Pendidikan tata busana Universitas Negeri Jakarta, dengan sampel penelitian sebanyak 69 mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data deskriptif persentase bertujuan untuk mengetahui status variabel, yaitu mendeskripsikan tingkat pemahaman mahasiswa prodi Pendidikan Tata Busana pada pembelajaran Ilmu tekstil bentuk persentase. Adapun rumus dekriptif persentase sebagai berikut.

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP = Deskriptif persentase (%)
n = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah skor ideal

Hasil dan Pembahasan

Proses belajar mengajar secara *Blended Learning* menghasilkan nilai hasil belajar yang cukup baik. Dengan memberikan evaluasi pada setiap akhir sub bab materi melalui penerapan strategi pembelajaran metode ceramah, diskusi, presentasi dan praktikum, baik secara offline (tatap muka/tradisional) maupun secara virtual/daring (tatap maya/online) dengan platform *Zoom*, *Google Meet*, *Whatsapp*, video *Youtube*. Pemberian evaluasi disetiap awal dan akhir sub bab materi, atau pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa setelah proses pembelajaran. E-learning, berupa LMS, E-Modul menjadikan mahasiswa dapat lebih belajar mandiri, dengan menggunakan LMS online system -unj.ac.id <https://onlinelearning.unj.ac.id/course/info.php?id=2678> dan LMS www.rawmaterialtextile.id nilai evaluasi melalui LMS dengan materi serat sintetis diperoleh rata-rata nilai 85,47.



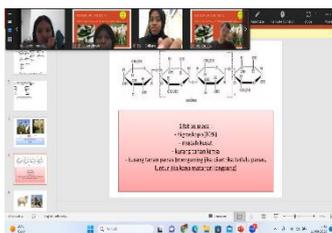
Gambar 1. Dokumentasi kuliah by *Zoom*

<https://onlinelearning.unj.ac.id/course/info.php?id=2678&lang=id>



Gambar 2. Dokumentasi kuliah by *Zoom*

Pembelajaran dengan strategi ceramah melalui *Zoom*, dengan materi serat selulosa mendapatkan nilai evaluasi rata-rata 77



Gambar 3. Dokumentasi presentasi-diskusi



Gambar 4. Dokumentasi metode ceramah by *Zoom*

Pembelajaran dengan strategi praktikum, secara online dengan video *Youtube* memperoleh nilai 83.



Gambar 5. Dokumentasi praktek by *Youtube*

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan dalam table hasil belajar evaluasi pada proses pembelajaran *Blended Learning*, berikut ini

Table 1. Hasil belajar *Blended Learning*

<i>Blended Learning</i>	Rata-rata nilai
LMS	85,47
By <i>Zoom</i>	77
Praktek by vidio <i>Youtube</i>	83
Preserntasi daring	85

Jumlah sample 69 mahasiswa

Data Hasil instrument penelitian belajar mandiri secara offline/virtual), disajikan dalam table berikut ini.

Table 2. Belajar Mandiri secara daring

skala	Diferensial	Frekwensi (F)	Prosentase	D x F
1 (tidak senang)	-2	1	1%	-2
2	-1	6	9%	-6
3	0	24	35%	0
4	1	25	36%	25
5 (senang)	2	13	19%	26
		69	100%	43

Table diatas menunjukan bahwa belajar mandiri memiliki tingkat kenyamanan yang paling besar dengan prosentase 36% dan memiliki kecenderungan sangat tidak nyaman yang paling kecil, yaitu 1%, dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri secara daring dengan skala semantic deferensial diperoleh nilai 43 yang menyatakan tingkat kenyamanan yang cukup tinggi.

Table 3 Data dengan LMS

skala	Diferensial	Frekwensi (F)	Prosentase	D x F
1 (membosankan)	-2	0	0%	0
2	-1	10	15%	-10
3	0	27	39%	0
4	1	16	23%	16
5 (menyenangkan)	2	16	23%	32
		69	100%	38

Table diatas, menunjukan bahwa belajar mandiri secara daring menggunakan LMS memiliki tingkat sedikit menyenangkan, dengan presenasi 39% dan kecenderungan membosankan 0%. Dan 23% menyatakan menyenangkan belajar dengan menggunakan LMS. Dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri secara daring dengan platform LMS memiliki tingkat menyenangkan yang cukup tinggi.

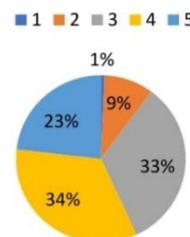
Tabel 4. Data belajar dengan platform Zoom

Skala	Diferensial	Frekwensi (F)	Prosentase	D x F
1 tidak senang	-2	0	0%	0
2	-1	7	10%	-7
3	0	27	39%	0
4	1	21	31%	21
5 semangat	2	14	20%	28
		69	100%	42

Table diatas menunjukan bahwa mahasiswa cukup semangat dalam proses belajar dengan Zoom, sebanyak 39%. Dan 31% cukup semangat 20% sangat semangat. Dapat disimpulkan bahwa proses belajar secara daring menggunakan platform Zoom mahasiswa sangat semangat.

Berikut ini di tampilkan dalam diagram pie indicator mahasiswa dapat belajar secara mandiri secara daring.

Indikator Belajar Mandiri



Berdasarkan diagram diatas, sebanyak 34% mahasiswa sangat mandiri melakukan pembelajaran secara daring, baik menggunakan platform Learning Management system (LMS), dan tatap maya by Zoom ataupun dengan E-Modul yang disampaikan dosen, dan 33% menyatakan cukup mandiri, 23% menyatakan memiliki inisiatif kemandirian dalam belajar daring

Indikator Komunikasi Dengan Bantuan Media

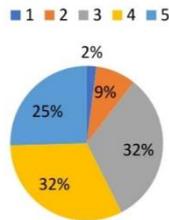
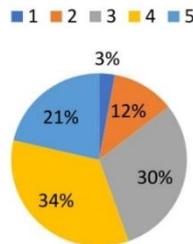


Diagram diatas menunjukan bahwa mahasiswa tetap bias berkomunikasi dengan baik dengan bantuan media *Whatsapp*, *Zoom*, *Gmeet*. Sebanyak 32% menyatakan sangat mudah dan lancar berkomunikasi dengan media, dan 25% cukup mudah. Ini menunjukkan bahwa dengan proses belajar mengajar secara daring dengan bantuan media, tetap bisa melakukan diskusi dua arah.

Indikator Teknologi Maju



Pada indikator teknologi maju melalui E-media, E learning, E-Modul, mneyatakan sebanyak 34% pembelajaran secara daring sarana prasarana teknologi maju harus dimiliki mahasiswa.

Kesimpulan

Hasil belajar secara *Blended Learning* daring dengan metode praktikum by video *Youtube* rata-rata 83, dengan tingkat kepuasan 36% sangat semangat, metode ceramah diskusi presentasi dengan platform *Zoom*, mendapat nilai hasil belajar 77, kepuasan 39% menyenangkan, by LMS dengan nilai 85,47, kepuasan 39%, diskusi komunikasi dua arah memberikan 32% poin kepuasan mahasiswa, dan poin teknologi media 34% poin. Hal ini menunjukkan bahwa *blended learning* daring memberikan inovasi baru dan kemandirian

mahasiswa dalam proses belajar dan pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada guru-guru dan kepala sekolah PKMB 37 Jakarta, serta kepada panitia penyelenggara seminar Inonus.

Referensi

- Ali, S. M., Yunus, K., Alshaikhi, T., Abugohar, M. A., Mohana, T., & Mustafa, T. (2023). The effects of *Blended Learning* on first-year Arab university students' oral production. *World Journal of English Language*, 13(8). <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p146>
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi Belajar*. IKIP Semarang Press.
- Arikunto, P. D. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* (3rd ed.). Rineka Cipta.
- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). Strategi belajar dan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bahasa. *Pena Literasi*, 1(2), 108–113. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasi>
- PPM School of Management Sarjana, *Blended Learning: pengertian, konsep dan manfaatnya*. (2022). <https://ppmschool.ac.id/blended-learning-adalah/>
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002)*, h (p. 82).
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (19th ed.). ALFABETA, CV.

Suliyanthini, D. (2016). *Ilmu Tekstil*.
Rajagrafindo – Gramedia Jakarta.
<https://www.gramedia.com/author/author-dewi-suliyanthini-1>

