

## **Pengaruh Media Blended Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor**

**Mohammad Givi Efgivia**  
**Program Studi Teknologi Pendidikan UIKA Bogor**  
**mgivi@uika-bogor.ac.id**

**Abstrak** - Pengaruh Blended dan Learning Terhadap Motivasi Belajar mahasiswa dan Hasil Belajar mahasiswa semester 4 teknologi Pendidikan UIKA Bogor. Tujuan dari penelitian untuk: 1) mengetahui ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa antara mahasiswa diajarkan dengan pembelajaran blended learning dibanding mahasiswa diajarkan pembelajaran konvensional, 2) mengetahui ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran blended learning. Jenis penelitian ini menggunakan quasi experiment. Populasi penelitian adalah sebanyak 30 mahasiswa dilakukan secara random assignment. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan angket. Data yang diolah menggunakan analisis serta diuji dengan statistik parametrik uji F dan uji t. Hasilnya sebagai berikut. 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar pembelajaran blended learning dibandingkan siswa yang diajar pembelajaran konvensional 2) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran blended learning dengan nilai dan ada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci :Blended & elearning, Hasil Belajar, Motivasi belajar.

### **Pendahuluan**

Kementrian riset, teknologi dan pendidikan tinggi sebagai lembaga negara berfungsi mengelola pendidikan tinggi di Indonesia mengadopsi perkembangan ICT dengan administrasi yang menggunakan teknologi informasi dalam segala urusan administrasi yang menggunakan teknologi informasi, hal ini diungkap menurut menteri kemristekdikti menjadi fokus kita semua dalam meningkatkan pelayanan dan kompetensi pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi. Agar dapat mampu meningkarkan bangsa Indonesia daya saing di tengah persaingan global.

Kebijakan strategis teknologi informasi dalam beragam aspek mulai kelembagaan, bidang studi, kurikulum, serta perkembangan cyber university, risbang hingga inovasi, selanjutnya menteri kemristekdikti mengatakan tantangan revolusi industri 4.0 wajib direspon secara cepat dan tepat oleh pemangku kepentingan di lingkungan kemenristekdikti agar mampu mengantisipasi perubahan dunia kini telah dikuasai perangkat digital dan meningkatkan daya saing bangsa indonesia ditengah persaingan global Ungkapan Menristekdikti menggambarkan bahwa perkembangan teknologi informasi

yang sedang dalam kemajuan luar biasa tujuannya adalah agar mahasiswa memiliki pemahaman dan berinteraksi teknologi informasi, sehingga setelah lulus S1 Mahasiswa dapat menggunakan teknologi informasi ditengah masyarakat.

Matakuliah pengembangan media audio merupakan matakuliah untuk mempersiapkan kemampuan mahasiswa secara teori maupun praktek bidang audio pembelajaran. Secara teoritik menjelaskan masalah karakteristik, dan manfaat, serta teknik penggunaan media audio untuk pembelajaran dan strategi pengembangannya pada saat praktek akan dilakukan produksi suatu pembelajaran.

Mengacu data hasil pre test nilai matakuliah pengembangan media audio banyak mahasiswa yang belum mencapai nilai minimal yaitu angka 70 rata rata nilai mencapai 63. Disamping masih rendah disamping masih rendah nilai pretest motivasi dan hasil belajar mahasiswa yang rendah. Masih kurang persiapan dalam belajar masih kurang berdasarkan pengamatan salah satunya adalah terlambat masuk kelas dalam proses

belajar mengajar dengan alasan sengaja mengulur waktu walaupun setiap mahasiswa sumber belajar. Dalam matakuliah engga untuk mencoba memahami dan ada juga lupa meskipun kompi telah menginformasikan lewat group whatsups. Bila kondisi tersebut dibiarkan, menjadi timbulkan dampak yang kurang baik kebiasaan dalam iklim belajar kampus.

Biasa seperti pengembangan media audio merupakan kurikulum yang berasal dari teknologi sering dipengaruhi oleh psikolog belajar behavioristik. Ciri utama dari teori belajar ini adalah memfokuskan bentuk tingkah laku berkarakter mekanis contoh dijelaskan dalam teori stimulus – respon yang diambil dari sanjaya (2010:76) mendapatkan beberaps ciri ciri sebagai berikut a) respon dari ransangan diartikan belajar b) untuk mempelajari sebah atau sejumlah tugas berdasarkan langkah langkah diartikan dalam belajar secara khusus mahasiswa belajar senndirian atau dalam keadaan khusus atau individu bisa juga dalam berkelompok..

Berdasarkan McNell disadur oleh Sanjaya (2010:76) arah pencapaian

matakuliah pengembangan media audio lebih menitik beratkan kepada target capaian perubahan tingkah laku bisa diukur. Oleh sebab itu tujuannya umum dijelaskan dalam tujuannya khusus. Tujuan tujuan umum didapat dalam tiap mata kuliah (disiplin ilmu). Tujuan yang berorientasi kepada masyarakat jarang digunakan, diharapkan semua mahasiswa dapat menguasai secara tuntas dengan tahapan pengajaran yang telah ditentukan.

Penggunaan komputer untuk media mempunyai beberapa bentuk hal tersebut diungkap Sanjaya (2011:219) yang meliputi (a) multimedia presentasi : digunakan untuk menjelaskan dapat bersifat teoritis biasanya dipakai untuk pembelajaran klasikal dengan kelompok kelas besar karena mempunyai kelebihan adalah dapat menggabungkan semua media seperti teks, video, gambar, grafik dan animasi serta suara. (b) CD Multimedia Interaktif : semua jenjang pendidikan dari berbagai bidang studi bisa menggunakan CD multimedia interaktif sifat media selain interaktif, multimedia terdapat unsur – unsur media secara

lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan teks. (C) Internet : internet sebagai media pembelajaran, mahasiswa belajar secara mandiri. Para mahasiswa dapat mengakses secara online semua sumber belajar seperti perpustakaan, database serta memperoleh sumber primer. Mahasiswa dan dosen tidak diharuskan hadir secara fisik dalam kelas, mahasiswa dapat mempelajari bahan ajar dan tugas serta ujian dapat dilakukan secara online.

Kata blended learning permulaan dipakai untuk menggambarkan matakuliah yang menggabungkan proses belajar tatap muka dengan proses belajar online. Kata lain selain blended learning ada istilah lain yang sering digunakan adalah hybrid learning. Kedua istilah sama yaitu kombinasi pembelajaran, perpaduan pembelajaran ataupun percampuran Thorne (2003:2) mengatakan bahwa blended learning merupakan pengintegrasian kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan Internet interaksi dan partisipasi yang ditawarkan

dalam terbaik dari pembelajaran tradisional.

Lain hal dengan Bersin (2004:56) blended learning sebagai: perpaduan dari "media" pelatihan yang berbeda (teknologi, kegiatan, dan jenis acara) untuk membuat program training yang optimal untuk para membaca yang lebih khusus. Istilah "gabungan" berarti bahwa pelatihan yang dipimpin instruktur konvensional dilengkapi dengan format elektronik lainnya. Dalam keterangan buku ini, program pembelajaran gabungan menggunakan berbagai bentuk elearning, dilengkapi dengan pelatihan yang dipimpin instruktur dan format langsung lainnya.

Dari ulasan diatas, Blended Learning adalah gabungan dari ciri siri khas dari pembelajaran transdisional dengan pembelajaran elektronik, jadi blended learning adalah penggabungan beberapa strategi pembelajaran berbasis Web, streaming, audio synxhronous dan asynchronous dengan pembelajaran konvensional atau face to face

Cara pembelajaran e-learning membutuhkan learning management (LMS), LMS merupakan sebuah

penyelenggara pembelajaran di dalam model e-learning seperti Course Management System (CMS). CMS berbasis web, dapat berjalan dengan menggunakan web server serta dapat diakses dengan menggunakan browser (web client). Universitas/ atau sekolah biasa ditempatkan untuk tempat server atau bisa juga lembaga lain dengan menggunakan internet terswbut dapat diakses oleh peserta .

Cara internal aktifkan, menuntun dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu dapat disebut dengan motivasi. Jenis intensitas ada banyak jenis. Motivasi mempunyai tujuan dan arah yang berbeda beda, motivasi berguna belajar paling penting perannya bagi mahasiswa dan Dosen

Menurut Slavin (2009:115) pembelajaran mandiri adalah proses belajar dan mengajara yang dihasilkan sendiri oleh mahasiswa dengan cara sistematis yang bertujuan mencapai sasaran pembelajaran mahasiswa. Selanjutnya Slavin (2009 :130) mengingatkan bahwa motivasi itu dapat melekat dalam diri mahasiswa. Oleh karena itu kampus

menerapkan insentif ekstrinsik. Balasan ekstrinsik bisa berkisar antara lain pujian, nilai, penghargaan, hingga hadiah atau imbalan lainnya

Manusia biasanya mempunyai ciri utama ingin untuk terlibat dalam kegiatan menarik untuk dapat belajar, mengembangkan dan memperluas kemampuan mereka. Menurut Samsone Harackiewicz, (2000:16) mengatakan motivasi intrinsik biasanya tiap kali seseorang berperilaku untuk mempunyai kepuasan yang melekat pada perilaku itu sendiri.

Dari uraian diatas seorang dosen seyogyanya berbuat pada mereka mengajar dibuat sangat menarik secara intrinsik dan membuat sebuah imbalan materi karena memang tidak diperlukan, tetapi seorang dosen harus menggunakan imbalan ekstrinsik jika diperlukan saat mengajar, sehingga menyenangkan.

Penjelasan Slavin (2009:105) mendefinisikan motivasi yang menyebabkan anda dapat berjalan, membuat tetap melangkah berjalan, dan dapat menentukan ke mana berusaha berjalan, atau penjelasan ahli psikologi

bahwa motivasi adalah mengaktifkan proses internal, menuntun, mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu

Menurut Hilgard yang dikutip oleh Sanjaya (2010:228-229) menjelaskan setelah melakukan pembelajaran didapat kemampuan, dapat merubah tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap maupun ketrampilan mahasiswa sehingga lebih baik maka hal ini disebut sebagai hasil belajar.

Belajar adalah proses dimana suatu kegiatan berasal atau diubah melalui prosedur pelatihan (apakah di laboratorium atau di lingkungan alami) yang dibedakan dari perubahan oleh faktor-faktor yang tidak dapat dikaitkan dengan pelatihan.

Kata belajar menurut Hilgard diartikan sebagai suatu pengolahan proses perubahan dengan kegiatan atau latihan baik di dalam laboratorium. Mapun dalam lingkungan. Sanjaya (2010:229) senada dengan pendapat, menjelaskan bahwa yang dikatakan sebagai hasil belajar adalah proses kegiatan mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya

yang mengakibatkan mendapatkan perubahan tingkah laku baik bersifat positif yang mana perubahan tersebut terinci dalam beberapa aspek seperti sikap, atauoun psikomotor. Dapat disebut dengan kata positif ada;ah diakibatkan adanya perubahan penambahan perilaku yang cenderung tahan lama dan tidak mudah dilupakan.

Uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan yaitu hasil belajar adalah sesuatu pengambilan nilai akhir dari pelaksanaan proses pembelajaran dan dilakukan dengan berulang ulang dan dapat tersimpan lama dalam oleh peserta didik dapat juga selama lamanya dengan hasil.

Tujuan dari suatu penelitian yang sesuai dengan tema penelitian dapat diperoleh adalah (1) dapat secara jelas beda motivasi belajar antara mahasiswa yang diajarkan dengan proses belajar blended learning dengan mahasiswa yang diajarkan dengan proses belajar secara konvensional; (2) dapat diketahui perbedaan hasil belajar mahasiswa yang mendapatkan proses belajar blended learnign dengan dibandingkan mahasiswa

yang belajar secara konvensional; (3) dapat diketahui adanya tingkatan motivasi belajar setelah penyelenggaraan atau pelaksanaan blended learning. (4) dapat diketahu hasil belajar setelah penerapan proses belajar dengan blended learning.

## **METODE**

Metode penelitian adalah metode kuantitatif dengan cara eksperimen semu. Disen dipakai dalam penelitian ini adalah “Pretest Posttest Non Equivalen Control Group Desain” Penelitian dengan Populasi semua mahasiswa semester 4 matakuliah pengembangan media audio sebanyak 30 mahasiswa terdiri 2 kelas, kelas 4a sebanyak 15 mahasiswa dan kelas 4b sebnyak 15 orang mahasiswa. Sesuai dengan pilihan an ungkapan wierma (1995:2884) bahwa dalam penelitian untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan cara random assigment, yang mana dilakukan dengan acak guna memilih kelas (groups). Caranya dengan diundian kertas kecil dengan jumlah sama masing masing kelas. Hasil undian tersebut dapatnya kelas eksperimen dan kelas kontrol masing masing 15 mahasiswa. 2 kelas

tersebut merupakan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen, dapat dilihat dari hasil homogenitas pretest.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni variabel eksperimen dan variabel terikat. Dalam hal ini yang menjadi variabel eksperimen yaitu mendapat perlakuan untuk kelas eksperimen adalah pembelajaran blended learning dan variabel perlakuan untuk kelas kontrol dipakai sebagai pembanding, dengan pembelajaran secara konvensional dengan metode ekspositori. Sedang variabel terikat yaitu motivasi belajar dan hasil belajar.

Cara atau teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan tes tertulis yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelas. Validitas instrumen dilakukan pada penelitian ini yaitu validitas rational judgement yaitu konsultasikan instrumen kepada Ahlinya dengan para dosen pembimbing dan dosen lain yang mempunyai kompetensi dengan dimintai pendapatnya materi instrumen yang dibuat. Setelah instrumen dapat memenuhi persyaratan, maka

dilakukan uji coba instrumen guna mendapatkan validitas konstruk. Setelah data diperoleh dan diatbulasi, langkah selanjutnya pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisi faktor.

Teknik analisa data dilaksanakan dengan terlebih dahulu melakukan: (1) pengujian persyaratan analisis dengan uji normalitas menggunakan metode kolmogorov-smirnov dengan uji homogenitas dilaksanakan dengan uji levene test, dan (2) uji hipotesis dilakukan 1 dan 2 menggunakan uji F anova untuk hipotesis 3 dan 4 menggunakan paired sample t test

## HASIL PENELITIAN

Dari hipotesis 1 dengan taraf signifikan 0,05 dinyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang belajar dengan proses pembelajaran blended learning dibandingkan mahasiswa yang diajarkan dengan proses belajar ekpositosi.

Hipotesis 2 dengan taraf signifikan 0,05 didapat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa dengan proses belajar blended learning dengan mahasiswa yang diajarkan secara

konvensional. Maka dari hasil perhitungan didapat nilai F tabel sebesar 4,561 dan tingkat signifikan ( $p$ ) sebesar  $0,000 < (\alpha)$  0,005

Rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen sesudah pembelajaran lebih tinggi konvensional. dimana nilai F hitung sebesar 6,573 lebih besar dari nilai F tabel sebesar 4,001 dan level signifikansi sebesar ( $P$ ) 0,012 lebih kecil dari ( $\alpha$ ) 0,05. konvensional. dimana nilai F hitung sebesar 6,573 lebih besar dari nilai F tabel sebesar 4,001 dan level signifikansi sebesar ( $P$ ) 0,012 lebih kecil dari ( $\alpha$ ) 0,05. Rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 12,56. Rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol sebesar 7,81. Rata-rata skor motivasi belajar sesudah pembelajaran lebih besar dibanding rata-rata skor motivasi belajar sebelum pembelajaran. Perbedaan rata-rata peningkatan skor motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,47. dibanding rata-rata skor hasil belajar sebelum pembelajaran. Perbedaan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen sebesar 35,53, sedangkan perbedaan rata-rata skor hasil

belajar kelas kontrol sebesar 22,70. Perbedaan rata-rata peningkatan skor hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 12,83.

Berdasarkan hasil hipotesis 3 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran blended learning. dimana nilai t hitung sebesar - 9,604 lebih kecil dari nilai t tabel sebesar -1,796 untuk taraf kesalahan 5% serta level signifikansi ( $P$ ) sebesar  $0,000 < (\alpha)$  0,05.

Rata-rata skor motivasi belajar yang diukur sebelum pembelajaran blended learning sebesar 82,79. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan memanfaatkan blended learning sebanyak lima kali pertemuan, motivasi belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata motivasi belajar 97,25 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 14,46. Gambaran peningkatan rata-rata motivasi belajar

Berdasarkan hasil hipotesis 4 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa ada peningkatan hasil belajar mahasiswa akibat penerapan

pembelajaran blended learning. dimana nilai t hitung sebesar -18,682 lebih kecil dari nilai t tabel sebesar -1,697 untuk taraf kesalahan 5% serta level signifikansi (P) sebesar  $0,000 < (\alpha) 0,05$ .

## Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas kesimpulan adalah sebagai berikut (1) terdapat perbedaan motivasi belajar antara mahasiswa yang diajarkan pembelajaran blended learning dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional; (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran blended learning dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional; (3) ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran blended learning; (4) ada peningkatan hasil belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran blended learning.

## Referensi

Bersin, J. 2004. The blended learning book: Best practices, proven

methodologies, and lessons learned. San Francisco: Pfeiffer Publishing.

Brophy, J. 2010. Motivating students to learn (3rd ed.). New York: Routledge

Cepi Riyana. 2011. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran: Blended learning. Artikel tik, 21-24. 13 Oktober 2011, dari <http://kurtek.upi.edu/tik/content/blended.pdf>.

Daniels, H. 2005. An introduction to vygotsky,(2nd ed.). New York: Routledge

Daryanto. 2010. Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Efgivia, M.G. 2007. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil

- Belajar Sistem Informasi Managemen. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(3). On line at <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/9307155168.pdf>[diakses 25/07/2010]
- Frey, B.A., & Sutton, J.M. 2010. A model for developing multimedia learning projects. Merlot journal of online learning and teaching. Vol. 6, no. 2, june, 491. University of Pittsburgh. Pittsburgh. 13 Oktober 2011, dari [http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey\\_0610.pdf](http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf)
- Hasibuan, Z.A. (9 – 11 September, 2006). Integrasi aspek pedagogi dan teknologi dalam e-learning studi kasus: Pengembangan e-learning di fakultas ilmu komputer, UI. Makalah disajikan dalam Seminar Teknologi Pendidikan ke-19, Lengkawi, Kedah, Malaysia. 13 Oktober 2011, dari <http://kambing.ui.ac.id/onnopurbo/li>  
[br ary/library-ref-ind/ref-ind2/application/education/Integrasi i Aspek Pedagogi dan Teknologi v3.doc](http://www.library-ref-ind/ref-ind2/application/education/Integrasi%20Aspek%20Pedagogi%20dan%20Teknologi%20v3.doc)
- Heinze, A. 2008. Blended learning: An interpretive action research study. PhD Thesis, tidak diterbitkan, University of Salford, Manchester. 13 Oktober 2011, dari [http://usir.salford.ac.uk/1653/1/Heinze\\_2008\\_blended\\_elearning.pdf](http://usir.salford.ac.uk/1653/1/Heinze_2008_blended_elearning.pdf)
- Heinze, A., & Procter, C. (13-14 September, 2004). Reflections on the use of blended learning. Education in a changing environment conference proceedings: Education development unit. University of Salford, Manchester. 13 Oktober 2011, dari [http://www.ece.salford.ac.uk/proceedings/papers/ah\\_04.rtf](http://www.ece.salford.ac.uk/proceedings/papers/ah_04.rtf)

- Maslow, A. H. 1954. Motivation and personality. New York: Harper & Row, Publishers, Inc.
- Mayer, R.E. 2009. Multimedia learning: Prinsipprinsip dan aplikasi. (Terjemahan Baroto Tavip Indrojarwo) Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Buku asli diterbitkan tahun 1999)
- Mihai, A., & Christova, A. 2011. Teaching european studies: A blended learning approach. Institute for european studies (IES) - Vrije Universiteit Brussel (VUB). Belgium. International journal of emerging technologies in learning (IJET). Vol. 6, No. 4, 1-2. 10 Oktober 2011, dari [http://euce.org/eusa/2011/papers/9\\_d\\_2\\_mihai.pdf](http://euce.org/eusa/2011/papers/9_d_2_mihai.pdf).
- Sansone, C., Judith, M., & Harackiewicz. (2000). Intrinsic and extrinsic motivation: The search for optimal motivation and performance. San Diego: Academic Press.
- Siahaan, S. 2008. Mengapa harus menggunakan e-learning dalam kegiatan pembelajaran?. Jurnal Teknodik. Vol. 12 No. 1 Juni 2008, 43-54. Jakarta: Departemen pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan
- Singgih Santoso. 2012. Aplikasi SPSS pada statistik parametrik. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Siregar, S. 2011. Statistika deskriptif untuk penelitian dilengkapi perhitungan manual dan aplikasi SPSS Versi 17. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2011. Statistika untuk penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thorne, K. 2003. Blended learning : How to integrate online and traditional

learning. London: Kogan Page Publishers

wiki/Pembelajaran\_Berbasis\_Blen  
ded\_Learning.

Wasis Dwiyoogo. 8 Mei 2012. Blended Learning. Pembelajaran berbasis blended learning. 13 Mei 2019 dari <http://id.wikibooks.org/>

Wina Sanjaya. 2011. Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group