

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* PADA DOSEN DI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ZULFARISAN ALWAFI**  
**NIM. 150212010**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM – BANDA ACEH  
TAHUN 1442 H /2020 M**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* PADA DOSEN DI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

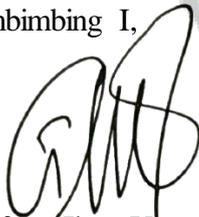
**ZulFarisan Alwafi**

**NIM. 150212010**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

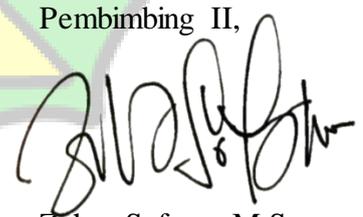
Pembimbing I,



Ghufran Ibnu Yasa M.T

NIP. 198409262014031005

Pembimbing II,



Zuhra Sofyan, M.Sc

NIP. 198403092018011001

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* PADA DOSEN DI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus

Serta diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)

Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada hari/tanggal:

Selasa, 16 Januari 2020 M  
12 Jumadil-Awal 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Ghufan Ibnu Yasa, M.T  
NIP.198409262014031005

Sekretaris,

Cut Naula Mauliza, S.Pd

Penguji I,

Zuhra Sofyan, M.S  
NIP. 198403092018011001

Penguji II,

Basrul Abdul Majid, MS  
NIDN.2027038701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.  
195903091989031001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zul Farisan Alwafi  
NIM : 150212010  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* Pada Dosen Di  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

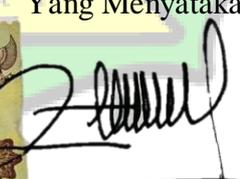
Apabila di kemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Januari 2020

Yang Menyatakan,



  
ZulFarisan Alwafi

NIM. 150212010

## ABSTRAK

Nama : ZulFarisan Alwafi  
NIM : 150212010  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul : Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* Pada Dosen Di  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Pembimbing I : Ghufran Ibnu Yasa M.T  
Pembimbing II : Zuhra Sofyan, M.Sc  
Kata Kunci : *Blended Learning, E-Learning, Pembelajaran online*

*Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi antara E-Learning dengan pembelajaran konvensional. *Blended Learning* sangat baik jika diterapkan pada sebuah lembaga, dapat dilihat dari perkembangan zaman, pembelajaran sekarang sudah dikaitkan dengan teknologi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* Pada Dosen Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah Metode kuantitatif namun pada pembuatan kuesioner menggunakan metode LAF Wanger. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji regresi antara variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen) dengan variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen) menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$  dan nilai  $t$  hitung  $8,105 > t$  tabel  $2,101$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y dengan tingkatan pengaruh yaitu 78,5%.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* PADA DOSEN DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH”**. Shalawat beserta Salam tidak lupa pula kepada baginda Nabi Muhammad SAW, Keluarga serta sahabatnya dalam memperjuangkan agama Islam menjadi lebih baik seperti sekarang ini.

Dalam membuat skripsi ini penulis menyadari ada beberapa kendala karena kurangnya pemahaman dan pengalaman. Skripsi ini bisa diselesaikan atas bantuan, bimbingan, serta motivasi dari semua pihak. Oleh karena itu dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa Ayahanda Bukhari Abbas dan Martina serta adik kandung, keluarga yang tak pernah berhenti dalam mendoakan dan dukungannya baik dari segi moral maupun materi sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Yusran, S.Pd. M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Ghufran Ibnu Yasa M.T selaku dosen pembimbing I dan Bapak Zuhra Sofyan, M.Sc selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan serta masukan-masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak/Ibu dan Staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan dengan baik.

5. Terima kasih kepada Unit Pelayanan Terpadu Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (UPT PTIPD) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Terima kasih kepada Tim Relawan ICT UIN Ar-Raniry yang selama ini membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Terima kasih kepada semua teman-teman letting 2015 yang selama ini sama-sama berjuang dalam membuat skripsi.

Atas bantuan moral dan pikiran yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT selalu memberikan karunia dan hidayah-Nya. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan untuk penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kebaikan skripsi ini berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya.

Banda Aceh, 16 Januari 2020

Penulis,

**ZulFarisan Alwafi**

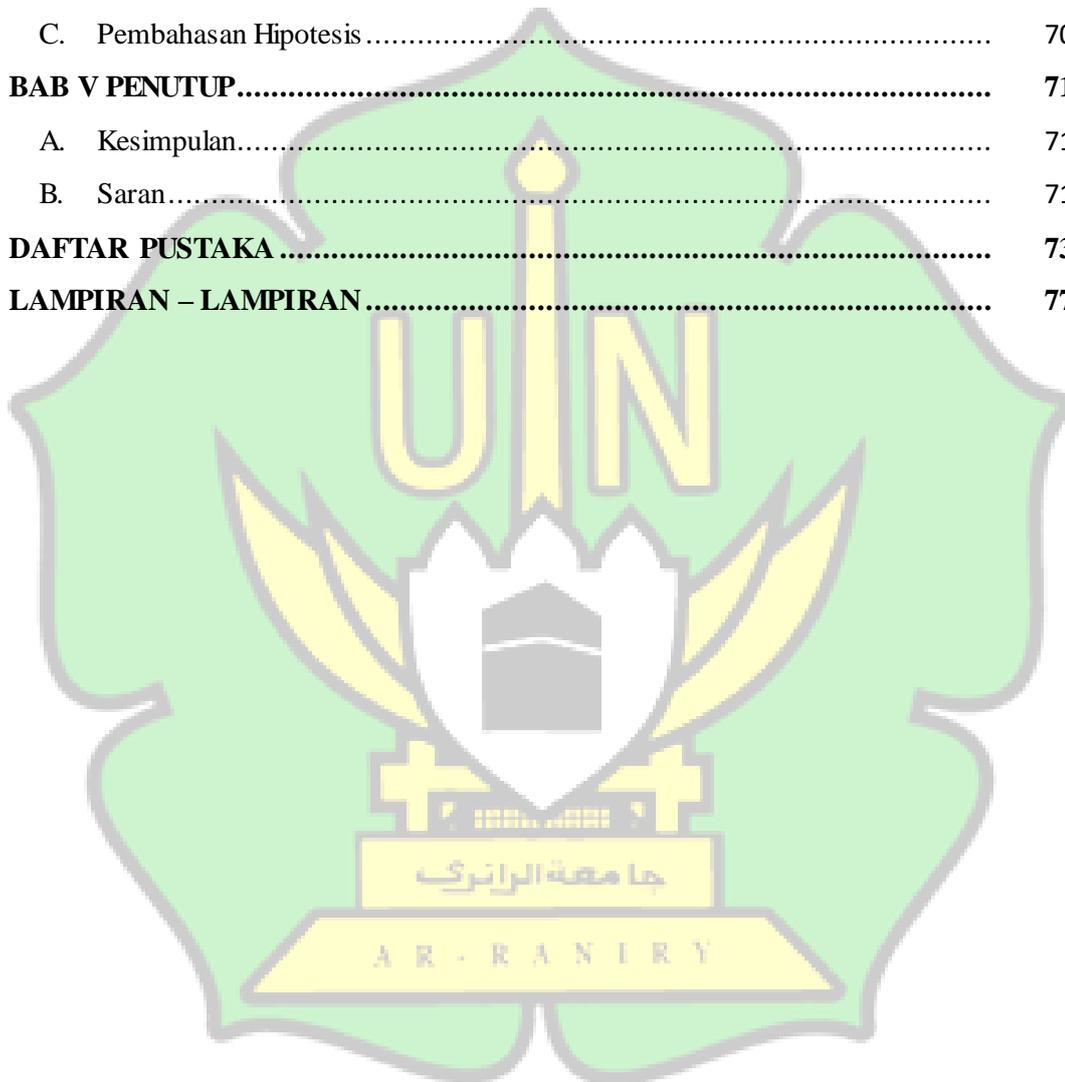
NIM.150212010

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PENGESAHAN SIDANG.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Batasan Masalah.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>41</b>
A. <i>Information and Communication Technology (ICT)</i> .....	41
1. Pengertian.....	41
2. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	10
B. Dosen.....	12
1. Pengertian Dosen.....	12
2. Kualitas Pembelajaran dosen.....	13
3. Gaya mengajar dosen.....	15
4. Motivasi belajar.....	15
C. <i>E – Learning</i> .....	16
1. Pengertian <i>E- Learning</i> .....	16
2. Tujuan <i>E-Learning</i> .....	19
3. Keuntungan <i>E-Learning</i> dan Kekurangan <i>E-Learning</i> .....	20
D. <i>Blended Learning</i> .....	22

1.	Pengertian <i>Blended Learning</i> .....	22
2.	Strategi <i>Blended Learning</i> .....	26
3.	Karakteristik <i>Blended Learning</i> .....	29
4.	Manfaat <i>Blended Learning</i> .....	29
5.	Kelebihan dan kekurangan <i>Blended Learning</i> .....	30
E.	<i>Learn-ing Architecture Framework (LAF)</i> .....	31
1.	Fasilitas <i>Engagement</i> (keterlibatan).....	31
2.	Fasilitas <i>Imagination</i> (Imajinasi).....	32
3.	Fasilitas <i>Alignment</i> (penyelarasan).....	32
F.	Kerangka Berpikir.....	32
G.	Hipotesis .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>35</b>
A.	Metode Penelitian .....	35
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
1.	Tempat.....	35
2.	Waktu .....	36
C.	Metode Penulisan Kuesioner Berdasarkan <i>LAF Wenger</i> .....	36
D.	Instrumen Penelitian .....	38
E.	Variabel Penelitian.....	54
1.	Variabel Bebas (Independent Variabel).....	54
2.	Variabel Terikat (Dependent Variabel).....	54
F.	Populasi Dan Sampel Penelitian .....	54
G.	Teknik Pengumpulan Data .....	57
1.	Penelitian Lapangan ( <i>Field Research</i> ).....	57
H.	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	58
1.	Teknik pengolahan data .....	58
2.	Teknik Analisis Data .....	58
I.	Metode Analisis Yang Digunakan .....	59
1.	Uji Validitas Data .....	59
2.	Uji Reliabilitas .....	60
3.	Uji Regresi Linier.....	61

J. Alur Penelitian .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Analisis Data .....	63
1. Uji Validitas .....	63
2. Uji Reliabilitas .....	66
B. Analisis Regresi Linier .....	68
C. Pembahasan Hipotesis .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Perbandingan kekuatan dan kelemahan antara pembelajaran online dan pembelajaran tradisional/face to face.....	28
Tabel 2 : Proses Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 3 : Evaluasi Pembelajaran menurut LAF Wenger.....	38
Tabel 4 : Data Populasi dan Sample .....	56
Tabel 5 : Ukuran Alternatif Jawaban Kuesioner .....	58
Tabel 6 : Hasil Uji Validitas Instrumen dosen .....	66
Tabel 7 : Tingkat Keandalan Cronbach's Alpha .....	67
Tabel 8 : Nilai reliabilitas Variabel X.....	67
Tabel 9 : Nilai reliabilitas Variabel Y .....	67
Tabel 10 : Variabel Dependent dan Independen.....	68
Tabel 11 : Hasil Uji Regresi Model Summary .....	69
Tabel 12 : Uji Regresi Model Coefficients .....	69
Table 13 : Quisioner.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Context Diagram Sistem <i>E-Learning</i> .....	19
Gambar 2 : <i>Learning Management System</i> di Beberapa PTN.....	22
Gambar 3 : Kerangka Berpikir .....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SK Pembimbing Skripsi.....	77
LAMPIRAN 2 Surat Izin Penelitian Dari Falkultas.....	78
LAMPIRAN 3 Angket Kuisisioner.....	79



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hasil dari survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menyebutkan pada tahun 2018 terdapat 171,17 juta jiwa di Indonesia yang memakai internet, angkanya naik 10,12% dibandingkan tahun sebelumnya, Pada tahun 2017 penggunaan internet di Indonesia hanya 143,26 juta jiwa atau setara 54,7% dari total populasi republik ini<sup>1</sup>.

Dengan kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada masa ini TIK telah dimanfaatkan sebagai sumber belajar, oleh sebab itu sekarang dosen wajib menguasai TIK agar hubungan antara teknologi dan pendidikan berjalan setara. Lingkungan mengajar dan belajar merangkul sejumlah inovasi dan beberapa di antaranya melibatkan penggunaan teknologi melalui pembelajaran terpadu. Pendekatan pedagogis yang inovatif ini telah dirangkul dengan cepat meskipun melalui suatu proses.

Proses belajar mengajar yang efektif membuat mahasiswa mampu bersikap aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran aktif hanya bisa dilakukan ketika seorang pendidik memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan

---

<sup>1</sup> Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2018). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

menggunakan berbagai macam metode. Pendidik yang mampu menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, bervariasi dan lebih fokus dalam pengembangan aktivitas mahasiswa membuat mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik terutama Dosen harus mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat, sehingga potensi mahasiswa dapat dikembangkan. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah aktivitas dalam belajar sebab dalam proses pembelajaran mahasiswa perlu di tingkatkan pengembangan produktivitas, kreativitas, dan memberikan motivasi ke mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi dosen dan mahasiswa dalam rangka mencapai tujuan belajar<sup>2</sup>. Dengan adanya aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran terbentuklah situasi belajar aktif. Aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, Untuk menunjang kemampuan memahami ilmu pengetahuan yang diperoleh dan kemampuan untuk mengaktualisasi pengetahuan tersebut harus diikuti dengan aktivitas mahasiswa yang baik. Dunia pendidikan sangat diuntungkan dari kemajuan teknologi informasi karena memperoleh manfaat yang luar biasa. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *E - learning*.

*E - Learning* merupakan sebuah media yang mempunyai peran besar di zaman sekarang ini terutamanya pada perubahan proses pembelajaran, dimana proses

---

<sup>2</sup> Hengki Tri Prabowo: "Implementasi Model Pembelajaranan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014" (Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), Hal. 2

belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari dosen tetapi mahasiswa lah yang lebih aktif dalam proses pembelajaran<sup>3</sup>. Bahan ajar dapat diterapkan dalam berbagai bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga mahasiswa termotivasi untuk terlibat lebih jauh lagi dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, sebagai solusi alternatif dengan mengkombinasikan antara model pembelajaran secara tatap muka dikelas (*face - to - face*) dengan model pembelajaran berbasis *E - Learning*. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran *Blended Learning*. Dalam model pembelajaran ini proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka (*face - to - face*) didalam kelas memungkinkan dosen untuk menilai kompetensi afektif mahasiswa, mentransfer nilai-nilai, dan memantau pertumbuhan moral mahasiswa. Disisi lain *E - Learning* yang interaktif akan memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga manfaat pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Dengan menerapkan model *Blended Learning* terjadi perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari dosen di kelas tetapi juga mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan fasilitas *E - Learning* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. *Blended Learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan. *Blended Learning* adalah sebuah topik yang sangat populer saat ini, tetapi memiliki interpretasi yang berbeda, Penggunaan *Blended Learning* telah banyak digunakan di lembaga pendidikan baik itu di

---

<sup>3</sup> *Ibid*, Hal. 3

SMP, SMA/SMK, dan Universitas, Istilah ini umumnya terkait penggunaan media *online* ke dalam suatu lembaga pendidikan<sup>4</sup>.

Menurut Sarah Bibi Dan Handaru Jati menyatakan bahwa Hasil dari penelitian mereka *Blended Learning* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara pembelajaran model *Blended Learning* dengan pembelajaran konvensional sebesar 5,782 namun terdapat perbedaan tingkat pemahaman sebesar 9,935 serta ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran model *Blended Learning* rata-rata peningkatan 11,705 dan ada peningkatan pemahaman mahasiswa rata-rata peningkatan 30,288. Kelemahan dari jurnal ini adalah mereka menelitinya hanya pada mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman saja tidak meneliti ke dosen. Kebaruan dari penelitian penulis adalah penulis meneliti ke Dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh<sup>5</sup>.

Menurut Emria Fitri, Neviyarni dan Ifdil Menyatakan bahwa penemuan dari penelitian mereka *Blended Learning* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar mahasiswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan layanan informasi dengan menggunakan metode *Blended Learning* dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa layanan informasi dengan menggunakan metode *Blended Learning* efektif meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Kelemahan dari jurnal ini adalah

---

<sup>4</sup> Cho Cho Wai & Ernest Lim Kok Seng, Measuring the effectiveness of *Blended Learning* environment: A case study in Malaysia, (Taylor's University, Subang Jaya, Selangor, Malaysia: DOI 10.1007/s10639-013-9293-5 27 November 2013), Hal. 3

<sup>5</sup> Sarah Bibi Dan Handaru Jati, Efektivitas Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman (Universitas Negeri Yogyakarta, IKIP PGRI Pontianak: Vol 5, Nomor 1, Februari 2015), hal. 1.

mereka hanya mengambil sampel mahasiswanya hanya 23 orang kelompok saja dan mereka tidak mengambil sampel pada dosen/dosen. Kebaruan dari penelitian penulis adalah penulis mengambil sampel dari dosen di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang sudah pernah menggunakan *Blended Learning*<sup>6</sup>.

Menurut Cho Cho Wai dan Ernest Lim Kok Seng Menyatakan bahwa penemuan dari penelitian mereka *Blended Learning* menunjukkan bahwa hampir semua mahasiswa dapat mengakses teknologi modern. Mayoritas mahasiswa menggunakan komputer, internet, dan jaringan sosial setiap hari. Penggunaan teknologi mahasiswa dapat diklasifikasikan sebagai tingkat yang memuaskan dan mahasiswa juga memperoleh pengetahuan tentang menggunakan alat *Blended Learning* dalam studi mereka. Presentasi PowerPoint dan video dosen menunjukkan hasil yang signifikan. Kuliah *online*, latihan *online*, email, dan chatting *online* menunjukkan efek signifikan dalam penelitian tersebut. Kelemahan dari jurnal ini adalah Mahasiswa kesulitan mengunduh pada kuliah *online* mereka dan hasil yang tidak signifikan dari kuliah *online*. Latihan *online* yang diberikan oleh dosen yang hanya sedikit berkontribusi pada *Blended Learning* dalam proses belajar mengajar. Dan mereka mengambil sampelnya hanya memfokuskan pada mahasiswa yang terlibat dalam lingkungan pembelajaran terpadu tidak pada dosennya. Kebaruan dari penelitian penulis

---

<sup>6</sup> Emria Fitri, Neviyarni dan Ifdil, Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, (Universitas Negeri Padang: Vol. 2 No. 2 Desember 2016), Hal. 1

adalah penulis mengambil sampel dari dosen di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang sudah pernah menggunakan *Blended Learning*<sup>7</sup>.

Universitas Islam Negeri Ar-raniry adalah Universitas yang sedang berkembang dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan perkembangan saat ini maka Universitas harus mendukung penuh agar dosen bisa beradaptasi dengan pemanfaatan *Blended Learning* secara efektif dan efisien. Oleh karena itu dengan perkembangan teknologi di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry saat ini peneliti tertarik untuk meneliti tentang *Blended Learning* di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini memfokuskan pada Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dengan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* Pada Dosen Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, penulis dapat merumuskan beberapa rumusan permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *Blended Learning* berdampak layak bagi dosen Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh?
2. Apakah *Blended Learning* efektif jika diterapkan di Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh?

---

<sup>7</sup> Cho Cho Wai & Ernest Lim Kok Seng, Measuring the effectiveness of *Blended Learning* environment: A case study in Malaysia, (Taylor’s University, Subang Jaya, Selangor, Malaysia: DOI 10.1007/s10639-013-9293-5 27 November 2013), Hal. 1

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan *Blended Learning* berdampak layak bagi dosen Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.
2. Mengetahui *Blended Learning* efektif jika diterapkan di Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

### D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dan juga mampu memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang strategi maupun metode pembelajaran yang Akan digunakan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai latihan dalam melakukan penelitian, dan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai aktivitas belajar, dan metode pembelajaran yang tepat.

- b. Bagi Mahasiswa

Memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memahami materi serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Dosen

Penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan Aktivitas belajar mahasiswa.

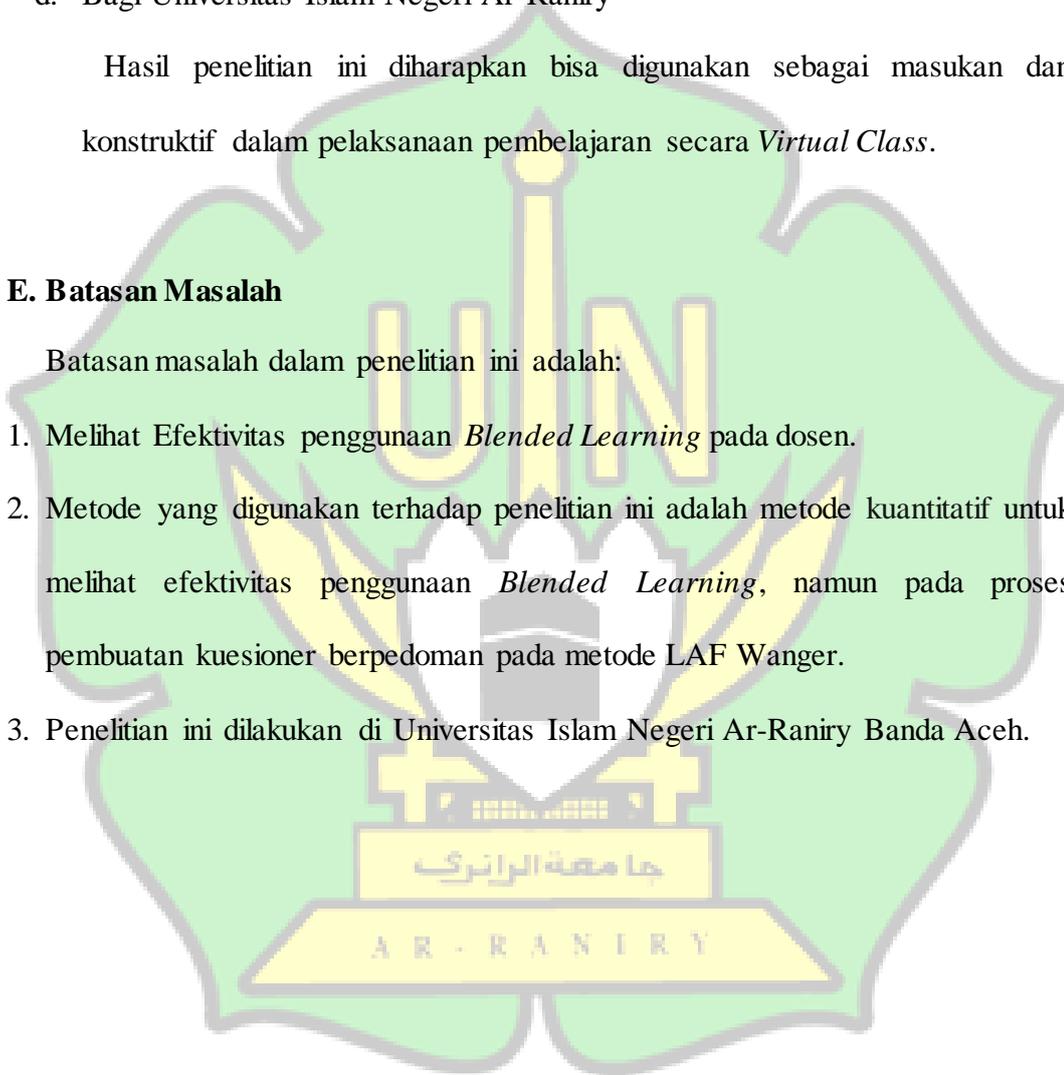
d. Bagi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai masukan dan konstruktif dalam pelaksanaan pembelajaran secara *Virtual Class*.

**E. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Melihat Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen.
2. Metode yang digunakan terhadap penelitian ini adalah metode kuantitatif untuk melihat efektivitas penggunaan *Blended Learning*, namun pada proses pembuatan kuesioner berpedoman pada metode LAF Wanger.
3. Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Information and Communication Technology (ICT)

##### 1. Pengertian

*Information and Communication technology* atau dalam bahasa Indonesianya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat untuk membantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mencakup segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat membantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, penguasaan TIK berarti kemampuan memahami dan menggunakan alat TIK secara umum termasuk komputer (*Computer literate*) dan memahami informasi (*Information literate*)<sup>8</sup>.

Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi, khususnya internet, memungkinkan pengembangan layanan informasi yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan. Di lingkungan civitas akademika pendidikan tinggi, pemanfaatan teknologi informasi lainnya yaitu diwujudkan dalam suatu sistem yang disebut *Online System*. Pengembangan *Online System* bertujuan untuk mendukung penyelenggaraan pendidikan, dan administrasi keuangan, sehingga civitas akademika Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dapat

---

<sup>8</sup> H. Muhammad Yusuf Rahim, Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin Makassar, (Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin Makassar: Volume 6 Nomor 2 Tahun 2011), Hal. 128

menyediakan layanan informasi yang lebih baik kepada komunitasnya, baik di dalam maupun di luar masyarakat umum tersebut melalui internet. Layanan pendidikan lain yang bias dilaksanakan melalui sarana internet yaitu dengan menyediakan materi kuliah dan proses administrasi akademik serta keuangan secara *online* tersebut dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkan.

Agar dapat menemukan bahan ajar yang tepat untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, dosen perlu memiliki keterampilan untuk mengakses internet dan menggunakan mesin pencari. Tanpa melakukan pencarian cerdas maka diperlukan waktu lama untuk menemukan informasi yang diperlukan. Mesin pencari yang banyak tersedia di internet merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mencari informasi secara efektif dan efisien. Mesin pencari populer antara lain adalah Google, Mozilla Firefox, dan Microsoft Edge. Masing-masing mesin pencari memiliki kemampuan untuk menemukan dokumen, gambar, audio (suara) dan video berdasarkan kata atau frasa kunci yang diketikkan. Oleh karena setiap mesin pencari memiliki aturan penulisan kata kunci yang berbeda, maka pengguna perlu memahami aturan pencarian tiap-tiap mesin pencari.

## **2. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi

segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat Bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat Bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Teknologi informasi dan komunikasi mutakhir yang telah berkembang sejauh ini sudah sangat memadai untuk dapat memfasilitasi, membekali, memudahkan berbagai pekerjaan mahasiswa seperti dalam proyek tersebut. Berbagai macam pekerjaan, seperti eksplorasi, pencatatan, pendataan, penghitungan atau pengolahan data, analisis, penggambaran, visualisasi, dan pengemasan dalam format akhir laporan, dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi ensiklopedia (*interactive CD-ROM*, multimedia), *world-wide-web*, pengolah kata, *spreadsheet*, *graphic design*, presentation tools, dan sebagainya. Sementara interaksi dalam bertukar pikiran antar mahasiswa dan antara mahasiswa dan dosen, atau wawancara dengan Narasumber, searching, dan lain lain, dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi *networking* seperti *e-mail*, *world-wide-web*, *chat*, *voicemail*, dan *teleconference*<sup>9</sup>.

Menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan, yakni mempermudah dan mempercepat kerja mahasiswa (mengefisienkan), juga

---

<sup>9</sup> Ace Suryadi, Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran, (Universitas Krisnadipayana Volume 8, Nomor 1, Maret 2007), Hal.92

menyenangkan karena mahasiswa berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan ini sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas belajar. Di sini teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar.

## **B. Dosen**

### **1. Pengertian Dosen**

Dalam proses pembelajaran dosen sebagai figur pentransfer ilmu pada mahasiswa, memiliki tugas pokok antara lain harus mampu dan cakap merencanakan, mengevaluasi dan membimbing kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran ada 3 komponen utama yaitu:<sup>10</sup>

- a. Mahasiswa, dengan karakteristik yang dimilikinya, baik dari dalam diri atau dari luar dirinya.
- b. Tujuan, adalah apa yang diharapkan dari proses pembelajaran, merupakan seperangkat tugas atau tuntutan yang harus nampak dalam perilaku dan merupakan karakteristik kepribadian mahasiswa.
- c. Dosen/dosen, ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat sehingga memungkinkan terciptanya proses pengalaman belajar (*learning experience*) pada mahasiswa, dengan mengerahkan segala sumber (*learning resources*) dan

---

<sup>10</sup> Eny suwami, Hubungan Gaya Mengajar Dosen dalam Proses Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Psikologi dan Pendidikan Universitas Al Azhar Indonesia (Universitas Al Azhar Indonesia, Jl. Sisingamangaraja, Jakarta 12110: vol .1, no 4, September 2012), hal. 248

menggunakan strategi pembelajaran (*teaching-learning strategis*) yang tepat. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara mahasiswa dengan dosen dalam rangka mencapai tujuan. Dari definisi ini maka proses pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah (*one way system*) melainkan terjadi secara timbal balik (*interaktif, two ways traffic system*) dimana kedua pihak berperan dan berbuat secara aktif di dalam suatu kerangka berpikir (*frame of reference*). Tujuan interaksi belajar tersebut merupakan titik temu dan bersifat mengikat serta mengarahkan aktivitas dari kedua belah pihak.

## 2. Kualitas Pembelajaran dosen

Nilai keberhasilan pendidikan sangat tergantung dari mutu pengajarnya. Sebagai pendidik, contoh terbaik dari dosen pada mahasiswanya wajib, agar memiliki karakter dan menjunjung tinggi nilai moral serta kode etik. Kompetensinya antara lain<sup>11</sup> :

- a. Orientasi untuk berprestasi,
- b. Perhatian terhadap kerapian, mutu dan ketelitian,
- c. Inisiatif,
- d. Pencarian dan pengumpulan informasi. Realitas dalam pembelajaran di kampus, kualitas pembelajaran dosen dalam melakukan proses kurang melibatkan mahasiswa dalam kajian keilmuan juga kurang memiliki kemampuan dalam melakukan penelitian sehingga proses pembelajaran

---

<sup>11</sup> Ana Fitriana, Pengaruh Kualitas Pembelajaran Dosen Terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa, (Universitas Kebangsaan Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Kumala Lampung: Vol 1 nomor 2 September 2018), hal.113

antara dosen dengan mahasiswa mengalami stagnan dalam penyampaian keilmuan.

Dalam Undang-undang nomor 14 tahun 2005 dinyatakan kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, nilai- nilai dasar direfleksikan dalam kegiatan berpikir dan bertindak. Oleh karenanya kompetensi dosen meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian serta profesional<sup>12</sup>.

Nana Sudjana menyampaikan hal- hal yang perlu diperhatikan oleh dosen yaitu:<sup>13</sup>

- a. kemampuan menjelaskan pokok bahasan,
- b. kemampuan memberikan contoh relevan,
- c. kemampuan menjelaskan keterkaitan bidang/topik yang diajarkan dengan bidang/topik lain,
- d. kemampuan menjelaskan keterkaitan bidang/topik diajarkan dengan konteks kehidupan,
- e. penguasaan akan isu- isu mutakhir dalam bidang yang diajarkan,
- f. penggunaan hasil- hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas perkuliahan,
- g. pelibatan mahasiswa dalam kajian/ penelitian,
- h. Kemampuan menggunakan berbagai beragam teknologi komunikasi. Dari uraian pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran dosen tidak hanya kemampuan secara teori dan praktik Akan tetapi banyak penunjang lain yang terkait dengan kualitas pengajaran sosok seorang dosen.

---

<sup>12</sup> undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen

<sup>13</sup> *Ibid*, hal. 113

### 3. Gaya mengajar dosen

Ada empat Gaya pembelajaran dosen yang muncul di saat mengajar yaitu<sup>14</sup>:

- a. Dosen *elementary*, lebih memberikan understanding, comprehension dan memorizing pada mahasiswa. Ciri yang muncul adalah banyak menggunakan “*what, when, where*”, penyampaian informasi, menjelaskan tugas, pekerjaan rumah.
- b. Dosen *intermediate*, menekankan pada *critical thinking and doing*. Ciri yang muncul dalam proses pembelajaran adalah menekankan pada *how, why and application*, penjelasan, dialog, diskusi, kasus, presentasi
- c. Dosen *advanced*, dengan ciri ini menekankan pada *problem solving, why, analysis, synthesis* dan *idea*. Banyak membahas kasus, proyek, survey, studi lapangan presentasi dan seminar.
- d. Dosen *creative*, mengajak mahasiswa untuk *thinking out of the box*. Mengevaluasi, innovation, kasus, diskusi, penelitian, proyek, karya ilmiah, jurnal dan seminar.

### 4. Motivasi belajar

Jare Brophy mendefinisikan motivasi belajar mahasiswa adalah kecenderungan untuk bekerja keras atau aktivitas yang disebabkan dengan suatu keyakinan bahwa mereka berguna (*the tendency to work hard on academic activities because one believes they are worthwhile*). Dalam arti bahwa mahasiswa memiliki

---

<sup>14</sup> Eny suwami, Hubungan Gaya Mengajar Dosen dalam Proses Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Psikologi dan Pendidikan Universitas AlAzhar Indonesia (Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Pendidikan, Universitas AlAzhar Indonesia: Vol. 1, No. 4, September 2012), hal 249

kecenderungan untuk menemukan aktivitas akademik yang bermakna dan berguna serta mencoba mendapatkan manfaat yang diharapkan<sup>15</sup>.

### ***C. E - Learning***

#### **1. Pengertian *E- Learning***

*E-Learning* merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. *E-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronic*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *E-Learning* sering disebut pula dengan ‘*online course*’. Dalam berbagai literatur, *E-Learning* didefinisikan sebagai berikut:

*E-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as*<sup>16</sup>.

Dengan demikian maka *E-Learning* atau pembelajaran melalui *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer.

Dalam perkembangannya, komputer dipakai sebagai alat bantu pembelajaran, karena itu dikenal dengan istilah *Computer Based Learning* (CBL) atau *computer*

<sup>15</sup> Jare Brophy, *Educating teachers about managing classrooms and students*, (Michigan State University, U.S.A. Volume 4, Issue 1, 1988), Hal 1-18

<sup>16</sup> Soekartawi, *E-Learning di Indonesia dan Prospeknya di Masa Mendatang*, Makalah disampaikan pada seminar nasional di Universitas Petra, Surabaya, 2003

*assisted learning* (CAL). Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya untuk pembelajaran, maka komputer menjadi populer di kalangan anak didik. Hal ini dapat dimengerti karena berbagai variasi teknik mengajar bisa dibuat dengan bantuan komputer tersebut. Maka setelah itu teknologi pembelajaran terus berkembang dan dikelompokkan menjadi tiga yaitu<sup>17</sup>:

- a. *Technology-based learning*
- b. *Technology-based Web-learning*
- c. *Technology based-learning*

Oleh Karena itu ada bermacam penggunaan *E-Learning* saat ini, maka ada pembagian atau perbedaan *E-Learning*. Pada dasarnya, *E-Learning* mempunyai dua tipe, adalah *synchronous* dan *asynchronous*.<sup>18</sup>

- a. *Synchronous Training*

*Synchronous* berarti “pada waktu yang Sama”. Jadi, *synchronous training* adalah tipe pelatihan dimana proses pembelajaran terjadi pada saat yang Sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar. Hal tersebut memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan murid, baik melalui Internet maupun Intranet. Pelatihan *E-Learning synchronous* lebih banyak adalah digunakan seminar atau konferensi yang sering pula dinamakan *web conference* atau webinar (web seminar) dan sering digunakan di kelas atau kuliah universitas *online* .

<sup>17</sup> Ade Kusmana, *E-Learning Dalam Pembelajaran*, Lentera Pendidikan (VOL. 14 NO. 1 JUNI 2011), hal. 35-51

<sup>18</sup> Erma Susanti, Muhammad Sholeh, Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning* (Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta Vol. 1, No. 1, 2008), hal 53-57

*Synchronous* training mengharuskan dosen dan semua murid mengakses Internet secara bersamaan. Pengajar memberikan makalah dengan slide presentasi melalui hubungan Internet. Murid dapat mengajukan pertanyaan atau komentar melalui chat window. Jadi, *synchronous* training sifatnya mirip pelatihan di ruang kelas. Namun, kelasnya bersifat maya (*virtual*) dan peserta tersebar di seluruh dunia dan terhubung melalui Internet. Oleh karena itu, *synchronous* training sering juga dinamakan *virtual classroom*.

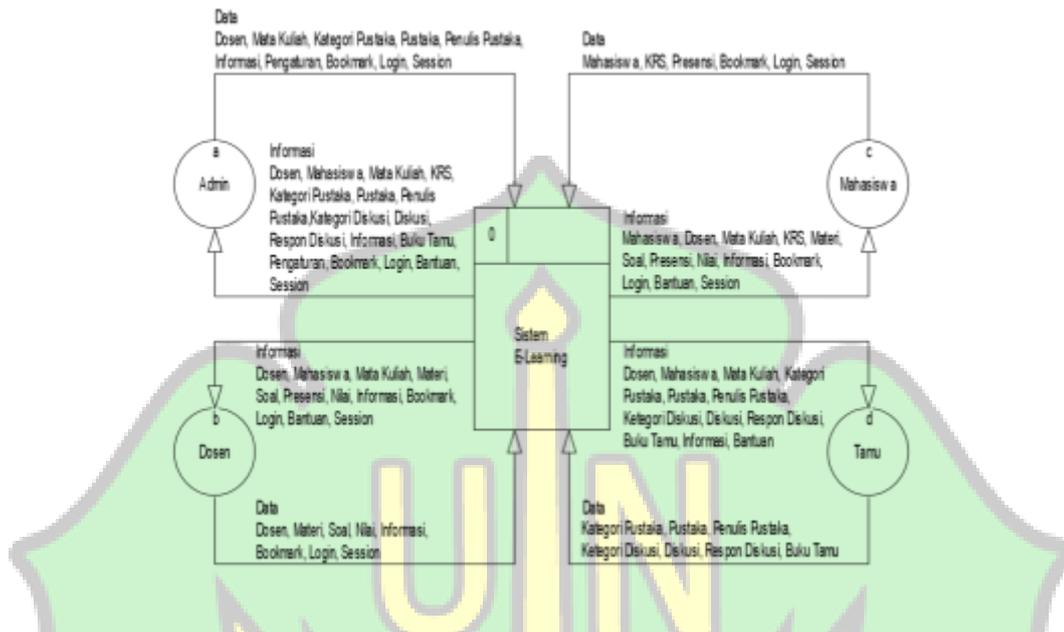
b. *Asynchronous Training*

*Asynchronous* berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih populer di dunia *E-Learning* karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta pelatihan yaitu dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun.

Pelatihan berupa paket pelajaran yang dapat dijalankan di komputer manapun dan tidak melibatkan interaksi dengan pengajar atau pelajar lain pada waktu bersamaan. Oleh karena itu pelajar dapat memulai pelajaran dan menyelesaikannya setiap saat. Paket pelajaran berbentuk bacaan dengan animasi, simulasi, permainan edukatif, maupun latihan atau tes dengan jawabannya.

Pelatihan *asynchronous* yang dipimpin memungkinkan pengajar memberikan materi pelajaran lewat Internet dan peserta pelatihan mengakses materi pada waktu yang berlainan. Pengajar dapat pula memberikan tugas atau

latihan dan peserta mengumpulkan tugas lewat *e-mail*. Peserta dapat berdiskusi atau berkomentar dan bertanya melalui media diskusi.



Gambar 1 : Context Diagram Sistem *E-Learning*<sup>19</sup>

## 2. Tujuan *E-Learning*

Tujuan penggunaan *E-Learning* sebagai sistem pembelajaran adalah<sup>20</sup>:

- a. Meningkatkan kualitas belajar.
- b. Mengubah budaya mengajar.
- c. Mengubah belajar yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
- d. Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat.
- e. Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

<sup>19</sup> Erma Susanti, Muhammad Sholeh, Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning* (Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta Vol. 1, No. 1, 2008), hal 55

<sup>20</sup> Sanaky AH, Hujair, Media Pembelajaran (yogyakarta 2009: safiria insania press), hal.204-205

### 3. Keuntungan *E-Learning* dan Kekurangan *E-Learning*

Adapun kelebihan yang ditawarkan *E-Learning* antara lain: <sup>21</sup>

#### a. Biaya

Kelebihan pertama *E-Learning* adalah mampu mengurangi biaya pelatihan. Organisasi perusahaan atau pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.

#### b. Fleksibilitas Waktu

*E-Learning* membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran di Internet kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.

#### c. Fleksibilitas tempat Adanya

*E-Learning* membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.

#### d. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran

*E-Learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing mahasiswa.

#### e. Efektivitas pengajaran

*E-Learning* merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya sehingga jumlah peserta dapat meningkat. *E-Learning* yang didesain dengan instructional design mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

---

<sup>21</sup> *Ibid*, hal. 53-57

f. Ketersediaan On-demand

*E-Learning* dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau Internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

Kelebihan *E-Learning* dapat memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan dan visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing teknologi. Selanjutnya dikenal pula istilah *Blended Learning (hybrid learning)* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan metode belajar tatap muka (didalam kelas) dengan materi yang diberikan secara *online* .

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran atau *E-Learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik antara lain dapat disebutkan sebagai berikut:<sup>22</sup>

- a. Kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa bahkan antar-mahasiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar-mengajar.
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- c. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- d. Berubahnya peran dosen dan yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.

---

<sup>22</sup> Ade Kusmana, *E-Learning Dalam Pembelajaran*, Lentera Pendidikan (Vol. 14 No. 1 Juni 2011), hal. 39

- e. Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- f. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer).
- g. Kurangnya penguasaan komputer.

No	Higher Education	LMSs
1.	State University of Malang	<a href="http://e-learning.um.ac.id/">http://e-learning.um.ac.id/</a>
2.	University of Indonesia	<a href="https://scele.ui.ac.id/">https://scele.ui.ac.id/</a>
3.	Education University of Indonesia	<a href="http://lms.upi.edu/">http://lms.upi.edu/</a>
4.	Bogor Agricultural University	<a href="https://lms.ipb.ac.id/">https://lms.ipb.ac.id/</a>
5.	Syiah Kuala University	<a href="http://elearning.unsyiah.ac.id/">http://elearning.unsyiah.ac.id/</a>
6.	University of Brawijaya	<a href="http://vlm.ub.ac.id/">http://vlm.ub.ac.id/</a>
7.	Andalas University	<a href="http://ilearn.unand.ac.id/">http://ilearn.unand.ac.id/</a>
8.	Bandung Technological University	<a href="https://kuliah.itb.ac.id/portal/">https://kuliah.itb.ac.id/portal/</a>
9.	Malikussaleh University	<a href="http://elearning.unimal.ac.id/">http://elearning.unimal.ac.id/</a>
10.	Hasanuddin University	<a href="http://lms.unhas.ac.id">http://lms.unhas.ac.id</a>

Gambar 2 : *Learning Management System* (LMS) di Beberapa Pendidikan Tinggi di Indonesia<sup>23</sup>

#### D. *Blended Learning*

##### 1. Pengertian *Blended Learning*

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi adalah model *Blended Learning*. Husamah<sup>24</sup> menyatakan *Blended Learning* merupakan salah satu metode belajar dengan menggabungkan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan virtual/maya atau *online*. Adapun tujuan dikembangkannya *Blended Learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-

<sup>23</sup> Zamzami Zainuddin, Cut Muftia Keumala, *Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions*, (Faculty of Education, The University of Hong Kong, Hong Kong, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Lhokseumawe, Aceh, Volume 6, Number 2, June 2018), Hal.75

<sup>24</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (BLENDED LEARNING)*, (Universitas Muhammadiyah Malang: Prestast Pustaka Publisher 2014), Hal 7

ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik.

*Blended Learning* tidak sepenuhnya pembelajaran dilakukan secara *online* yang menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi untuk melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran saat mahasiswa belajar di kelas. Dalam buku *the rise of K-12 Blended Learning* menyatakan bahwa:<sup>25</sup>

*“Blended Learning is any time a student learns at least in part at a supervised brick-and-mortar location away from home and at least in part through online delivery with some element of student control over time, place, path, and/or pace”.*

Dengan *Blended Learning* penguasaan konsep peserta didik lebih baik. Bawaneh menyatakan bahwa *Blended Learning* dapat meningkatkan performansi peserta didik<sup>26</sup>. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah peserta didik yang *online* dalam pembelajaran, serta melakukan diskusi *online*. *Blended Learning* yang mengkombinasikan metode tatap muka dan *E-Learning* dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan memungkinkan peserta didik mendapat umpan balik.

<sup>25</sup> Bryan Hassel, and Joe Ableidinger, *the Rise of K–12 Blended Learning*. (Chapel Hill, N.C.: Innosight Institute, Inc 2011), Hal 3

<sup>26</sup> Shamsi S. Bawaneh, *the Effects of Blended Learning Approach on Students’ Performance: Evidence from a Computerized Accounting Course*, (International Journal of Humanities and Social Science. Vol. 1 No.6, Juni 2011). Hal 63-65

Penerapan *Blended Learning* dapat memberikan minat belajar mandiri bagi mahasiswa karena banyak informasi \mutakhir yang dapat diperoleh melalui internet, metode ini sangat efisien karena selain mahasiswa bisa mendapatkan perkuliahan tatap muka dengan dosen di dalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara *online* di manapun mereka berada. *Blended Learning* sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa. Akan perkuliahan yang diadakan karena mahasiswa harus aktif mengikuti perkembangan yang terjadi di dalam sekolahnya.

Metode *Blended Learning* memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian Syarif yang mengungkapkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa yang signifikan akibat penerapan model *Blended Learning*<sup>27</sup>. Selanjutnya, hasil penelitian Sjukur mengungkapkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa tingkat SMK akibat penerapan pembelajaran *Blended Learning*<sup>28</sup> dan hasil penelitian Hermawanto mengemukakan bahwa pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan penalaran serta melatih peserta didik untuk mandiri dan aktif<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Izuddin Syarif, Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Smk, (Smkn 1 Paringin, Balangan Vol2, Nomor 2, Juni 2012), Hal. 1

<sup>28</sup> Sulihin B. Sjukur, Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk, (Smk Negeri 1 Satui Kab. Tanah Bumbu Vol 2, Nomor 3, November 2012), Hal. 368

<sup>29</sup> Hermawanto, Pengaruh *Blended Learning* terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X (Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. Vol9), 67-76

Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan pada pembelajaran *online* terdiri dari: teks, grafik, animasi, simulasi, audio, video, dan multimedia. Dengan materi berbagai bentuk ini dapat membuat penguasaan konsep peserta didik lebih baik yang pada akhirnya kemampuan peserta didik dalam membandingkan konsep (mengidentifikasi konsep, mengklasifikasikan, dan memberi contoh), mengaplikasikan konsep, dan menyimpulkan suatu konsep atau teori akan menjadi lebih baik pula atau dengan kata lain penalaran akan lebih baik.

Oleh karena itu dengan perubahan yang sangat pesat di era sekarang ini maka perubahan tingkah laku belajar mahasiswa akan terlibat dalam era yang sedang dilaluinya maka sebagai seorang dosen harus memberikan motivasi belajar kepada mahasiswanya, Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pembelajaran untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar. Motivasi sendiri mempunyai peranan dalam membantu memahami dan menjelaskan perilaku individu dalam belajar. Uno menyatakan Peranan penting motivasi dalam belajar antara lain menentukan hal-hal yang dianggap dapat meningkatkan kegiatan belajar dan memperjelas tujuan belajar<sup>30</sup>. Tujuan dari pembelajaran adalah membantu pembelajaran agar memperoleh berbagai pengalaman sehingga pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau Norma yang mengendalikan sikap dan perilaku mahasiswa mengalami perubahan secara positif baik kualitas maupun kuantitas.

---

<sup>30</sup> Hamzah B. Uno, Teori Motivasi dan Pengukurannya. (Jakarta: Bumi Aksara 2013), Hal 8

## 2. Strategi *Blended Learning*

*Blended Learning* pada dasarnya adalah suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Ada beberapa pendapat yang berbeda dari para ahli yang menentukan persentase untuk masing masing cara, baik itu yang sifatnya *face to face* atau *online*. Sloan menyebutkan bahwa sebuah pembelajaran dikatakan menggunakan strategi *Blended Learning* apabila 30-80% dari desain dan implementasi pembelajaran baik dalam hal isi maupun penyampaianya dilakukan secara *online*<sup>31</sup>.

Ahmad Muklason, Faizal Mahananto dkk menjelaskan bahwa dalam pembelajaran *Blended Learning*, mahasiswa tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh dosen, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka website, mencari materi belajar melalui search engine, portal, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa software pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran<sup>32</sup>. Graham (dalam Avgerinou) menjelaskan tiga alasan penting kenapa seorang pengajar lebih memilih mengimplementasikan *Blended Learning* dibandingkan pembelajaran *online* maupun klasikal, yaitu: pedagogy yang lebih baik, meningkatnya akses dan fleksibilitas, serta meningkatnya biaya-manfaat. Tabel di bawah ini dapat

<sup>31</sup> Maria D. Avgerinou Ph.D., O.E.T, *Blended Collaborative Learning for Action Research Training* (Department of Educational Policy and Research School of Education (Rm #315) DePaul University 2320 N. Kenmore Chicago, IL 60614 USA Volume 4, Number 1, 2008), hal. 2

<sup>32</sup> Ahmad Muklason, Faizal Mahananto, Wiwik Anggraeni, Arif Djunaidy, Edwin Riks akomara, *Blended Learning* dari Perspektif Para Guru Sekolah di Pondok Pesantren, (Departemen Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Vol.08 No.02 2019), Hal.109-116

menunjukkan perbandingan kekuatan dan kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran tradisional/face to face dan *online*<sup>33</sup>:

	<b>Online (Asynchronous)</b>	<b>Tradisional/Face to Face (f2f) Synchronous</b>
<b>Kekuatan</b>	Fleksibilitas – partisipasi mahasiswa terjadi dalam waktu dan tempat yang nyaman bagi mahasiswa.	Interaksi manusia – mudah untuk mengikat dan membentuk kehadiran sosial dan kepercayaan dalam lingkungan f2f.
	Partisipasi – semua mahasiswa berpartisipasi dikarenakan kurangnya hambatan waktu dan tempat.	Spontanitas – rantai ide yang terkait dan kemungkinan penemuan yang cepat sangat diharapkan.
	Kedalaman refleksi – mahasiswa memiliki waktu yang lebih untuk mempertimbangkan respon mereka secara lebih hati-hati dan lebih menyeluruh.	Partisipasi – tidak semua dapat berpartisipasi dikarenakan adanya hambatan waktu dan individu.
	Spontanitas – rantai ide yang	Fleksibilitas – Karena

<sup>33</sup> Annisa ratna sari, Strategi *Blended Learning* Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital (staf pengajar jurusan p. Akuntansi universitas negeri yogyakarta vol. Xi, no. 2, tahun 2013), hal.32-43

<p><b>Kelemahan</b></p>	<p>terkait dan kemungkinan penemuan yang cepat tidak diharapkan.</p> <p>Penundaan – mahasiswa mungkin menyerah atau menunda untuk berpartisipasi secara <i>online</i>.</p> <p>Interaksi manusia – tidak mudah untuk mengikat dan membentuk kehadiran sosial dan kepercayaan dalam lingkungan <i>online</i>.</p>	<p>alasan keterbatasan waktu, mengajar mungkin tidak dapat meraih diskusi yang mendalam sesuai keinginan.</p>
-------------------------	---	---

Tabel 1 : Perbandingan kekuatan dan kelemahan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran tradisional/*face to face*<sup>34</sup>

<sup>34</sup> Annisaratnasari, Strategi *Blended Learning* Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital (staf pengajar jurusan p. Akuntansi universitas negeri yogyakarta vol. Xi, no. 2, tahun 2013), hal.32-43

### 3. Karakteristik *Blended Learning*

Adapun karakteristik *Blended Learning* menurut Jhon Watson yaitu<sup>35</sup> :

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face - to - face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Dosen dan orang tua pembelajaran memiliki peran yang sama penting, dosen sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

### 4. Manfaat *Blended Learning*.

Adapun manfaat *Blended Learning* adalah sebagai berikut<sup>36</sup>:

- a. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada.
- b. Penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online*.
- c. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara dosen dan mahasiswa (mitra belajar).
- d. Membantu memotivasi keaktifan mahasiswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membentuk sikap kemandirian belajar pada mahasiswa.

<sup>35</sup> Hengki Tri Prabowo: "Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas Xi Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014", (Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), Hal. 30

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 31

e. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga mahasiswa menjadi puas dalam belajar.

5. Kelebihan dan kekurangan *Blended Learning*.

Adapun kelebihan *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
- b. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
- c. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- d. Meningkatkan aksesibilitas Dengan adanya *Blended Learning* maka pembelajaran semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
- e. Pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Setiap kelebihan tentu ada kekurangannya, adapun kekurangan dari *Blended Learning* adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pembelajar, seperti komputer dan akses Internet. Padahal dalam *Blended Learning* diperlukan akses Internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai Akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online* .
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.

---

<sup>37</sup> Hengki Tri Prabowo: "Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014" (Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), Hal. 32

- d. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses Internet.
- e. Membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan potensi diri.

### **E. Learn-ing Architecture Framework (LAF)**

*Learn-ing Architecture Framework* (LAF) adalah sebuah metode yang diusulkan oleh *Etienne Wenger* (1998) yang digunakan untuk mengevaluasi pada sebuah *Virtual Learning Environment* (VLE) yang bernama *Edinburgh Electronic Medical Curriculum*, sistem *Virtual Learning Environment* (VLE) tersebut yang di bangun khusus untuk lulusan kedokteran *University of Edinburgh*. Di dalam metode tersebut memiliki 3 fasilitas sebagai berikut<sup>38</sup>:

1. Fasilitas *Engagement* (keterlibatan).
  - a. Mutualitas adalah hubungan timbal balik yang saling menguntungkan seperti interaksi, tugas bersama, bantuan.
  - b. Kompetensi adalah suatu kemampuan atau kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas di bidang tertentu, sesuai dengan jabatan yang disandangnya. Seperti peluang untuk mengembangkan dan menguji kompetensi, menyusun solusi, membuat keputusan.
  - c. Kontinuitas adalah Kelangsungan, keberlanjutan atau kesinambungan yang dilakukan. Seperti dokumentasi, pelacakan, partisi memori, pemberitaan.

---

<sup>38</sup> Rachel Ellaway, David Dewhurst & Hamish McLeod, Evaluating a virtual learning environment in the context of its community of practice, (University of Edinburgh, UK , Vol. 12, No. 2, June 2004), Hal.129

2. Fasilitas *Imagination* (Imajinasi).

- a. Orientasi adalah menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tepat dan benar seperti lokasi dalam ruang, waktu.
- b. Refleksi adalah aktivitas pembelajaran berupa penilaian atau umpan balik peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu seperti istirahat sesudah pembelajaran telah dilakukan.
- c. Eksplorasi adalah mencoba berbagai aktivitas agar suasana di dalam ruang kelas hidup seperti simulasi, bermain.

3. Fasilitas *Alignment* (penyelarasan).

- a. Konvergensi adalah keadaan menuju satu titik pertemuan seperti arah, visi, nilai, prinsip.
- b. Koordinasi adalah kegiatan yang dikerjakan oleh banyak pihak untuk mencapai suatu tujuan yang Sama seperti menyusun prosedur, rencana, jadwal, waktu tenggang, saluran komunikasi, batas waktu pertemuan.
- c. Yurisdiksi pada sebuah aplikasi berlakunya sebuah peraturan seperti kebijakan, kontrak, aturan, wewenang, arbitrase, mediasi.

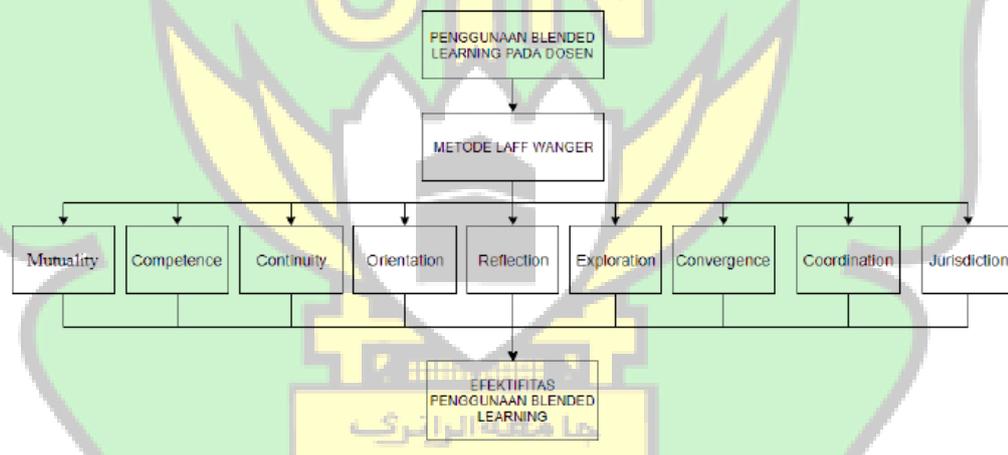
**F. Kerangka Berpikir**

Efek dari *Blended Learning* akan sangat membantu para dosen dalam proses belajar dan mengajar, jika pembelajaran di padukan dengan *Blended Learning* sangatlah menarik bagi peminatan belajar para mahasiswa, karena mahasiswa tidak berpadu pada kelas yang diajarkan oleh dosen saja, tetapi mahasiswa bisa juga berinteraksi dengan dosennya lewat media *Blended Learning* yang

digunakannya. Dengan pembelajaran *Blended Learning* dosen telah menempatkan dirinya sebagai aktor pendidik yang memahami kebutuhan belajar lebih aktif lagi untuk mahasiswanya dan mengupayakan pencapaian pemahaman Akan pengetahuan secara mandiri untuk mahasiswanya.

Oleh karena itu perlu adanya penelitian mengenai efektivitas penggunaan *Blended Learning* bagi dosen di Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. Maka Kerangka berfikir dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting<sup>39</sup>.



Gambar 3 : Kerangka Berpikir

## G. Hipotesis

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ke tiga dalam penelitian. Setelah peneliti mengemukakan Kajian Pustaka dan Kerangka Pemikiran.

<sup>39</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta 2014), Hal. 93

Menurut Sugiyono “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik”<sup>40</sup>.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas maka penulis mencoba merumuskan hipotesis yang merupakan kesimpulan sementara dari peneliti sebagai berikut:

$H_0$  = Terdapat dampak negatif pada penggunaan *Blended Learning* bagi dosen Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.

$H_1$  = Terdapat dampak positif pada penggunaan *Blended Learning* bagi dosen Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh

---

<sup>40</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta 2011), Hal. 64

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan adanya suatu metode atau taktik sebagai langkah-langkah yang harus ditempuh oleh seorang peneliti dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai suatu tujuan. Adapun metode yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif namun pada pembuatan kuesioner menggunakan metode LAF Wanger.

Menurut Sugiyono pengertian dari metode penelitian adalah sebagai berikut<sup>41</sup>:  
“Metode penelitian dapat diartikan sebagai Cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah”.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat**

Penelitian ini di lakukan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet 2010), Hal 5



	kompetensi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Akuntabilitas
Kontinuitas	Apakah/akankah sistem mendukung dan memfasilitasi kelanjutan yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Memori reatifatif Memori partisipatif
Orientasi	Apakah/akankah sistem mendukung dan memfasilitasi arah yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Lokasi dalam ruang Lokasi dalam waktu Lokasi dalam arti Lokasi berkuasa
Refleksi	Apakah/akankah sistem mendukung dan memfasilitasi refleksi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Model dan representasi Perbandingan Waktu Istirahat
Eksplorasi	Apakah / akankah sistem mendukung dan memfasilitasi eksplorasi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Skenario Simulasi Praktikum
Konvergensi	Apakah / akankah sistem mendukung dan memfasilitasi konvergensi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Fokus, visi dan nilai-nilai Kepemimpinan
Koordinasi	Apakah / akankah sistem mendukung	Standar dan metode

	dan memfasilitasi koordinasi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Komunikasi Batas fasilitas Fasilitas umpan balik
Yurisdiksi	Apakah/akankah sistem mendukung dan memfasilitasi yurisdiksi yang diperlukan dan seberapa pentingkah itu?	Kebijakan, mediasi, arbitrase, dan wewenang

Table 3 : Langkah pertama dalam mengembangkan Arsitektur evaluasi Pembelajaran menurut LAF Wenger menjadi instrumen (Wenger, 1998, hlm. 237–239)

#### D. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen yang digunakan adalah dengan menggunakan kuesioner metode tertutup. Pedoman pembuatan kuesioner menggunakan metode LAF (*Learning Architecture Framework*) Wenger, dimana kemungkinan pilihan jawaban sudah ditentukan terlebih dahulu dan responden tidak diberikan alternatif jawaban lain. Pertanyaan yang ditanyakan adalah tentang penggunaan *Blended Learning* yang dosen gunakan pada pembelajarannya.
2. Indikator untuk kedua variabel tersebut kemudian dijabarkan oleh penulis menjadi sejumlah pernyataan sehingga diperoleh data kuantitatif. Data ini akan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif menggunakan analisis statistik. Teknik ukuran yang digunakan yaitu teknik Skala Likert atau skala sikap.

Pengertian Skala Likert menurut Sugiyono adalah, Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial<sup>43</sup>. Dalam skala sikap ini, responden menyatakan persetujuannya dan ketidaksetujuannya terhadap sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

No	Variabel	Indikator	Aspek spesifik	Pertanyaan
1			Interaksi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa
2	Penggunaan Blended Learning pada dosen (X)	Mutuality	tugas kelompok	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kelompok
3			perifer	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> semua perangkat dapat digunakan
4		Competence	Inisiatif dan pengetahuan	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i>

<sup>43</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas 2009). Hal 93

			membantu mahasiswa dalam mengembangkan aktifitas
5		Akuntabilitas	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu dosen dalam pengisian nilai
6		Alat	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran
7		memori reificative Continuity	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu menghubungkan interaksi dalam pembelajaran
8		memori partisipatif	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu menyelesaikan

			diskusi antar kelompok dalam pembelajaran
9		lokasi di ruang	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> maka membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa di luar ruangan
10	Orientation	lokasi di waktu	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> maka membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa di luar waktu
11		lokasi dalam arti	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu menghubungkan wilayah yang berbeda
12		lokasi dalam kekuasaan	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu universitas

			agar dapat di akses oleh seluruh dosen dan mahasiswa
13		model dan representasi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat model pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dapat di wakili
14	Reflection	Perbandingan	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu melihat keaktifan dosen dan mahasiswa
15		waktu nonaktif	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu melihat aktifitas dosen dan mahasiswa
16	Exploration	Skenario	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat

			settingan model pembelajaran
17		Simulasi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita mampu membuat course bayangan untuk menunjang kreativitas dosen dan mahasiswa
18		Praktikum	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu pembelajaran secara praktikum menjadi lebih mudah
19	Convergence	Fokus	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu minat belajar menjadi lebih terarah
20		Visi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i>

			mampu menunjang tingkat aktifitas dosen dan mahasiswa
21		Nilai	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu dosen dalam melakukan rekap nilai
22		leadership	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita mampu mengontrol aktifitas dosen dan mahasiswa
23		standar dan metode Coordination	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita juga mampu mengukur standar nilai dengan memanfaatkan metode dalam pembelajaran
24		Komunikasi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i>

			membantu komunikasi menjadi luas dan efektif
25		batas Fasilitas	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> memberikan batas fasilitas pemanfaatan halaman searching
26		Fasilitas umpan balik	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> memberikan tanggapan baik bagi universitas
27		Kebijakan	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> semua kebijakan diatur oleh universitas
28	Jurisdiction	Mediasi	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membuat semua dalam universitas menjadi terlibat
29		Arbitrase	Dengan penggunaan

				<i>Blended Learning</i> membantu permasalahan dapat diselesaikan
30			Otoritas	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> hak dan kekuasaan di pegang oleh universitas

Tabel 1 : Variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen)

No	Variabel	Indikator	Aspek spesifik	Pertanyaan
1	Efektivitas Penggunaan <i>Blended Learning</i>	Mutuality	Interaksi	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih efektif
2	(X)		tugas kelompok	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat tugas kelompok menjadi mudah

3		perifer		<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> semua perangkat media dapat dimanfaatkan secara efektif</p>
4			Inisiatif dan pengetahuan	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat mahasiswa mampu mengembangkan aktifitas secara efektif</p>
5	Competence		Akuntabilitas	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat dosen lebih efektif dalam pengisian nilai</p>
6			Alat	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memudahkan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran menjadi lebih efektif</p>

7		memori reificative	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat hubungan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran</p>
8	Continuity	memori partisipatif	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat dorongan diskusi antar kelompok menjadi efektif</p>
9	Orientation	lokasi di ruang	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi fleksibel (tempat) dan efektif</p>
10		lokasi di waktu	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi</p>

			flexibel (waktu) dan efektif
11		lokasi dalam arti	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat menghubungkan wilayah yang berbeda menjadi lebih efektif dan efisien
12		lokasi dalam kekuasaan	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat universitas dapat di akses bagi seluruh dosen dan mahasiswa secara efektif
13	Reflection	model dan representasi	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat model pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dapat di wakili
14		Perbandingan	Dengan adanya

			<p><i>Blended Learning</i></p> <p>dapat melihat keaktifan dosen dan mahasiswa secara efektif</p>
15		waktu nonaktif	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> dapat melihat aktifitas dosen dan mahasiswa secara efisien</p>
16		Skenario	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> dapat membuat settingan model pembelajaran secara efektif</p>
17	Exploration	Simulasi	<p>Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita dapat membuat course bayangan untuk menunjang kreativitas dosen dan</p>

			mahasiswa secara efektif
18		Praktikum	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat pembelajaran secara praktikum menjadi lebih mudah
19		Fokus	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat minat belajar menjadi lebih terarah dan efektif
20	Convergence	Visi	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> akan menunjang tingkat aktifitas dosen dan mahasiswa menjadi lebih modern
21		Nilai	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> akan membantu dosen dalam melakukan

			rekap nilai lebih efektif
22		leadership	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita dapat mengontrol aktifitas dosen dan mahasiswa secara efektif
23		standar dan metode	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita juga dapat mengukur standar nilai dengan memanfaatkan metode dalam pembelajaran
24	Coordination	Komunikasi	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat komunikasi menjadi luas dan efektif
25		batas Fasilitas	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memiliki batas fasilitas pemanfaatan

			halaman searching
26		Fasilitas umpan balik	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memberikan tanggapan baik bagi universitas
27		Kebijakan	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> semua kebijakan diatur oleh universitas
28	Jurisdiction	Mediasi	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat semua pegawai dalam universitas menjadi terlibat
29		Arbitrase	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat permasalahan dapat diselesaikan
30		Otoritas	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> hak

				dan kekuasaan di pegang oleh universitas
--	--	--	--	--

Tabel 2 : Variabel Y (Efektifitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen)

### E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono menjelaskan mengenai pengertian dari variabel yaitu Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya<sup>44</sup>.

#### 1. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Penelitian ini yang menjadi variabel bebas (independent Variabel) adalah Penggunaan *Blended Learning* pada dosen (X).

#### 2. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Pada penelitian ini menjadi variabel terikat (dependent Variabel) adalah efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen (Y).

### F. Populasi Dan Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto Subjek penelitian adalah benda, hal, atau orang tempat data untuk variabel penelitian<sup>45</sup>. Populasi pada penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh sebanyak 124 yang berpartisipasi

<sup>44</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet 2012), Hal 59

<sup>45</sup> Suharsimi Arikunto, (Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara). Hal 116

dalam penelitian *Blended Learning*<sup>46</sup>. Sampel dari penelitian ini mengambil sebanyak 20 dosen (Sampling random).

No	Fakultas	Jurusan	Matakuliah
1.	Sains Teknologi	Biologi	Morfologi Tumbuhan
2.	Sains Teknologi	Biologi	Ekologi
3.	Sains Teknologi	Biologi	Taksonomi Vertebrata
4.	Ushuluddin	Aqidah Filsafat Islam	Aptikom
5.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Biologi	Botani Tumbuhan Rendah
6.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Biologi	Fisiologi Hewan
7.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Teknologi Informasi	Pemrograman Web
8.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Biologi	Biologi Sel
9.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Fisika	Fisika Matematika I

<sup>46</sup> Rahmat Yusny, Ghufan Ibnu Yasa, Mengembangkan (Pembelajaran) *Blended Learning* Dengan Sistem Lingkungan Pembelajaran Virtual (VLE) Di PTKIN, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Vol. 19. No. 1, Agustus 2019), Hal 104

10.	Adab dan Humaniora	Ilmu Perpustakaan	Manajemen Pangkalan Data
11.	Adab dan Humaniora	Ilmu Perpustakaan	Komputer
12.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Bahasa Inggris	English language assessment
13.	Sains Teknologi	Teknik Lingkungan	Hidrologi dan Hidrogeologi
14.	Ekonomi Bisnis Islam	Perbankan Syariah	Komputer Perbankan
15.	Adab dan Humaniora	Ilmu Perpustakaan	Praktikum Komputer
16.	Dakwah dan Komunikasi	Manajemen Dakwah	Sistem Informasi Manajemen
17.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Teknik Elektro	Statistik Pendidikan
18.	Tarbiyah dan Keguruan	Bimbingan Konseling	Media BK
19.	Tarbiyah dan Keguruan	Bimbingan Konseling	ICT BK
20.	Tarbiyah dan Keguruan	Pendidikan Matematika	Aptikom

Tabel 4 : Data Populasi dan Sample

## G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Cara yang dilakukan untuk memperoleh data dan keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

### 1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memperoleh data primer yaitu data yang diperoleh melalui:

#### a. Kuesioner (*Questionnaire*)

Yaitu teknik pengumpulan data dengan Cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Jenis kuesioner yang penulis gunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, adapun alasan penulis menggunakan kuesioner tertutup adalah:

- 1) Kuesioner tertutup memberikan kemudahan kepada responden dalam memberikan jawaban.
- 2) Kuesioner tertutup lebih praktis.

Dalam pengukurannya, setiap responden diminta pendapatnya mengenai suatu jawaban. Pada umumnya opsi jawaban terdiri atas 4 (empat) dan masing masing mempunyai nilai yang berbeda, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Pilihan Jawaban	Bobot Nilai
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2

Sangat tidak setuju	1
---------------------	---

Tabel 5 : Ukuran Alternatif Jawaban Kuesioner

## H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Teknik pengolahan data

Data yang terkumpul diolah terlebih dahulu melalui langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Dokumen

Mengumpulkan semua kuesioner yang telah terisi dari setiap dosen.

#### b. Tabulasing

Membuatkan tabel dari setiap kuesioner yang telah diisi oleh 20 dosen yang dipilih secara acak di setiap fakultas di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

### 2. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan lengkap tahap berikutnya adalah melakukan pendosentan data menggunakan aplikasi **SPSS version 25**, sebelum penulis menguji data tersebut penulis memisahkan dulu datanya menjadi variabel x dan variabel y pada microsoft excel, kemudian penulis memisahkan dari microsoft excel ke SPSS. Kemudian dari total semua score yang telah penulis pisahkan dari setiap kuesioner penulis akan menguji Validitas, reliabilitas, , menguji regresi linier dari kuesioner yang dijawab oleh dosen tersebut di aplikasi SPSS version 25.

## I. Metode Analisis Yang Digunakan

Ada dua syarat penting yang berlaku pada kuesioner, yaitu keharusan sebuah angket untuk validitas dan reliabilitas. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

### 1. Uji Validitas Data

Pengertian validitas menurut Sugiyono adalah: Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh penelitian. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian<sup>47</sup>.

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan analisis item yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah dari tiap skor butir. Jika ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut. Syarat tersebut menurut Sugiyono yang harus dipenuhi yaitu harus memiliki kriteria sebagai berikut<sup>48</sup>:

- a. Jika  $r \geq 0,30$ , maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah valid,
- b. Jika  $r \leq 0,30$ , maka item-item pertanyaan dari kuesioner adalah tidak valid.

Uji validitas instrumen dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan Pearson Product Moment menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet 2010), Hal 267

<sup>48</sup> *Ibid*, hal. 134

<sup>49</sup> *Ibid*, hal. 183

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  = Koefisien Korelasi

$N$  = Banyaknya Sampel

$\sum X$  = Jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel Y

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menurut Riyadi 2000 (dalam Faisal Amri 2009) dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang Sama dengan menggunakan alat pengukur yang Sama.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Alpha Cronbach (  $\alpha$  ) yang penulis kutip dari Ety Rochaety dengan rumus sebagai berikut <sup>50</sup>:

$$R = \alpha = R = \frac{N\alpha - S^2(1 - \sum S_i^2)}{N - 1 - S^2}$$

Keterangan:

$\alpha$  = Koefisien Reliabilitas Alpha Cronbach

$S^2$  = Varians skor keseluruhan

$S_i^2$  = Varians masing-masing item

<sup>50</sup> Ety Rochaety, dkk. (Metodologi Penelitian Bisnis: Dengan Aplikasi SPSS, Edisi Pertama. Penerbit Mitra Wacana Media: Jakarta 2007), Hal 54

Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai yang diperoleh  $\geq 0,60$  (Imam Ghozali)<sup>51</sup>. Jadi tujuan dari reliabilitas kuesioner adalah untuk meyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid.

### 3. Uji Regresi Linier

Uji linier digunakan untuk menguji bagaimana pengaruh antara variabel independen (X) terhadap Variabel dependen (Y) dapat dirumuskan sebagai berikut<sup>52</sup>:

$$Y=a+bX$$

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

Keterangan:

Y = Variabel Bebas

a = Bagian konstanta

b = Koefisien arah regresi

X= Variabel Terikat

Membandingkan nilai Signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 sebagai berikut:

<sup>51</sup> Imam Ghozali, (Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (4<sup>th</sup> Ed). Semarang: Badan Penerbit-Undip 2002), Hal.133

<sup>52</sup> Sugiyono, (Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta (2011), Hal.261

- a. Jika nilai signifikansi  $<0,05$ , berarti nilai variabel X berpengaruh terhadap variabel Y,
- b. Jika nilai signifikansi  $>0,05$ , berarti nilai variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y,

## J. Alur Penelitian

Berikut Alur Penelitian pada penelitian ini:



**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Analisis Data**

1. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini terdiri dari 60 pertanyaan dengan 2 variabel. Yaitu variabel penggunaan Blended Learning pada dosen (X) dan Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen (Y) dengan jumlah responden sebanyak 20 orang dosen. Dengan tingkat kriteria  $r$  Tabel 0.30

<b>Pertanyaan</b>	<b>r Hitung</b>	<b>r Tabel</b>	<b>Kategori</b>
1	0,138	0,30	<b>Tidak Valid</b>
2	0,499	0,30	<b>Valid</b>
3	0,270	0,30	<b>Tidak Valid</b>
4	0,564	0,30	<b>Valid</b>
5	0,305	0,30	<b>Valid</b>
6	0,172	0,30	<b>Tidak Valid</b>
7	0,436	0,30	<b>Valid</b>
8	0,324	0,30	<b>Valid</b>
9	0,385	0,30	<b>Valid</b>
10	0,459	0,30	<b>Valid</b>
11	0,390	0,30	<b>Valid</b>
12	0,358	0,30	<b>Valid</b>
13	0,669	0,30	<b>Valid</b>

14	0,262	0,30	<b>Tidak Valid</b>
15	0,478	0,30	<b>Valid</b>
16	0,445	0,30	<b>Valid</b>
17	0,526	0,30	<b>Valid</b>
18	0,521	0,30	<b>Valid</b>
19	0,467	0,30	<b>Valid</b>
20	0,668	0,30	<b>Valid</b>
21	0,477	0,30	<b>Valid</b>
22	0,693	0,30	<b>Valid</b>
23	0,578	0,30	<b>Valid</b>
24	0,586	0,30	<b>Valid</b>
25	0,502	0,30	<b>Valid</b>
26	0,505	0,30	<b>Valid</b>
27	0,539	0,30	<b>Valid</b>
28	0,412	0,30	<b>Valid</b>
29	0,163	0,30	<b>Tidak Valid</b>
30	0,462	0,30	<b>Valid</b>
31	0,540	0,30	<b>Valid</b>
32	0,209	0,30	<b>Tidak Valid</b>
33	0,513	0,30	<b>Valid</b>
34	0,464	0,30	<b>Valid</b>
35	0,295	0,30	<b>Tidak Valid</b>

36	0,514	0,30	<b>Valid</b>
37	0,492	0,30	<b>Valid</b>
38	0,495	0,30	<b>Valid</b>
39	0,454	0,30	<b>Valid</b>
40	0,498	0,30	<b>Valid</b>
41	-0,002	0,30	<b>Tidak Valid</b>
42	0,313	0,30	<b>Valid</b>
43	0,489	0,30	<b>Valid</b>
44	0,392	0,30	<b>Valid</b>
45	0,430	0,30	<b>Valid</b>
46	0,638	0,30	<b>Valid</b>
47	0,345	0,30	<b>Valid</b>
48	0,595	0,30	<b>Valid</b>
49	0,565	0,30	<b>Valid</b>
50	0,517	0,30	<b>Valid</b>
51	0,494	0,30	<b>Valid</b>
52	0,323	0,30	<b>Valid</b>
53	0,582	0,30	<b>Valid</b>
54	0,513	0,30	<b>Valid</b>
55	0,509	0,30	<b>Valid</b>
56	0,419	0,30	<b>Valid</b>
57	0,425	0,30	<b>Valid</b>

58	0,457	0,30	<b>Valid</b>
59	0,362	0,30	<b>Valid</b>
60	0,544	0,30	<b>Valid</b>

Tabel 6 : Hasil Uji Validitas Instrumen dosen

Berdasarkan hasil uji validitas kuesioner untuk dosen terdapat 52 pertanyaan dengan hasil valid, dan 8 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Sehingga untuk proses pengolahan data pertanyaan yang tidak valid dibuang atau tidak digunakan pada penelitian ini.

## 2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini nilai reliabilitas terhadap kuesioner yang penulis bagikan kepada dosen mengikuti nilai tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* dapat di tujukan sebagai berikut:

<b>Nilai <i>Cronbach's Alpha</i></b>	<b>Tingkat Keandalan</b>
0.0 - 0.20	Kurang Andal
>0.20 – 0.40	Agak Andal
>0.40 – 0.60	Cukup Andal
>0.60 – 0.80	Andal
>0.80 – 1.00	Sangat Andal

Tabel 7 : Tingkat Keandalan *Cronbach's Alpha*<sup>53</sup>

<sup>53</sup> J.F Hair et al, (Multivariate data analysis. (7th edition). New Jersey: Pearson Education Inc 2010), Hal 125

Pernyataan pada Tabel 4 menyatakan bahwa tingkat nilai keandalan *Cronbach's Alpha* pada nilai  $>0.80 - 1.00$  mendapatkan tingkat keandalan Sangat Andal. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis mendapatkan nilai dapat dilihat sebagai berikut:

a. Variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen)

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> Based on Standardized Items	N of Items
.859	.862	30

Tabel 8 : Nilai reliabilitas Variabel X

b. Variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen)

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha</i> Based on Standardized Items	N of Items
.858	.864	30

Tabel 9 : Nilai reliabilitas Variabel Y

Pernyataan pada Tabel 2 dan Tabel 3 menyatakan bahwa pada Variabel X mendapatkan 0.859 dan pada Variabel Y mendapatkan 0.859 oleh karena itu pengujian reliabilitas mendapatkan tingkat nilai keandalan  $>0.80-1.00$  sehingga

mendapatkan tingkat keandalan Sangat Andal. Dengan demikian instrumen pada penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur Variabel X dan Variabel Y dikatakan reliabel atau handal.

## B. Analisis Regresi Linier

Sebelum melakukan uji regresi terlebih dahulu menentukan nilai variabel. Ada 2 variabel yaitu variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen), variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning*), selengkapnya sebagai berikut:

Variabels Entered/Removed <sup>a</sup>			
Model	Variabels Entered	Variabels Removed	Method
1	Variabel X <sup>b</sup>		.Enter
a. Dependent Variable: Variabel Y			
b. All requested Variabels entered.			

Tabel 10 : Variabel Dependent dan Independen

Dapat dilihat pada tabel diatas variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen) merupakan variabel independen dan variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning*) merupakan variabel dependent serta metode yang digunakan adalah metode Enter.

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.886 <sup>a</sup>	.785	.773	3.990
a. Predictors: (Constant), Variabel X				
b. Dependent Variabel: Variabel Y				

Tabel 11 : Hasil Uji Regresi Model Summary

Pada tabel 9 korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,886, dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,785, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen) terhadap variabel terikat (Efektivitas penggunaan *Blended Learning*) adalah 78,5%.

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.987	12.045		.663	.516
	Variabel x	.923	.114	.886	8.105	.000
a. Dependent Variabel: Variabel Y						

Tabel 12 : Uji Regresi Model Coefficients

Pada tabel di atas dapat dijelaskan berdasarkan nilai Constant (a) 7.987 dan nilai signifikansi dari tabel coefficients diperoleh  $0,000 < 0,005$  dan nilai t hitung  $8.105 > t$  tabel 2.101, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen) berpengaruh terhadap variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning* pada dosen).

### C. Pembahasan Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis maka  $h_1$  diterima, dikarenakan dari hasil uji regresi bahwa variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y dengan tingkatan pengaruh mencapai 78,5%. Oleh karena itu dengan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh LAF Wanger berhubungan dengan penelitian ini.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan bahwa penggunaan *Blended Learning* pada dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh sangatlah efektif, karena dari hasil uji regresi nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$  dan nilai  $t$  hitung  $8,105 > t$  tabel  $2,101$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (Penggunaan *Blended Learning* pada dosen) berpengaruh terhadap variabel Y (Efektivitas penggunaan *Blended Learning*), dengan tingkatan pengaruh terhadap variabel X dengan variabel Y yaitu 78,5%. Pada penerapan *Blended Learning* pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh para dosen dilihat dari persetujuan pada kuesioner menyatakan mereka sangat setuju jika *Blended Learning* diterapkan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

#### B. Saran

Adapun pada kegiatan penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu, pada pengembangan lanjutan terhadap penggunaan *Blended Learning* khususnya pada dosen ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

1. Peneliti selanjutnya lebih detail lagi membahas tentang sarana dan prasarana yang disediakan pada *Blended Learning*.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji lebih banyak sumber yang berkaitan dengan *Blended Learning* agar hasil penelitiannya lebih baik dan lebih lengkap.



## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2018). Profil Pengguna Internet Indonesia. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Bawaneh Shamsi S. 2011. "The Effects of Blended Learning Approach on Students' Performance: Evidence from a Computerized Accounting Course". Vol. 1 No. 6. International Journal of Humanities and Social Science.
- Bibi Sarah Dan Jati Handaru. 2015. "Efektivitas Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman". Vol. 5 No. 1. Universitas Negeri Yogyakarta, IKIP PGRI Pontianak.
- Brophy Jare. 1988. "Educating teachers about managing classrooms and students". Vol. 4 Issue. 1. Michigan State University, U.S.A.
- Ellaway Rachel, Dewhurst David & McLeod Hamish. 2004. "Evaluating a virtual learning environment in the context of its community of practice". Vol. 12, No. 2. University of Edinburgh, UK.
- Fitri Emria Neviyarni dan Ifdil. 2016. "Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar". Vol. 2 No. 2. Universitas Negeri Padang.
- Fitriana Ana. 2018. "Pengaruh Kualitas Pembelajaran Dosen Terhadap Keterampilan Mengajar Mahasiswa". Vol 1 No. 2. Universitas Kebangsaan Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Kumala Lampung.
- Ghozali Imam. 2002. "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS (4th ed)". Semarang: Badan Penerbit-Undip.
- Hujair Sanaky AH. 2009. "Media Pembelajaran" Yogyakarta Safiria Insania Press.

- Hassel Bryan, and Ableidinger Joe.2011."The Rise of K-12 *Blended Learning*".  
Chapel Hill, N.C.: Innosight Institute, Inc.
- Husamah.2014."Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*)". Universitas  
Muhammadiyah Malang: Prestast Pustaka Publisher.
- Hermawanto, Kusairi S., Wartono.2013."Pengaruh *Blended Learning* terhadap  
Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. ISSN:  
1693-1246. Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan  
Alam, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
- Kusmana Ade.2011."*E-Learning* Dalam Pembelajaran, Lentera  
Pendidikan".Vol.14 No.1. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Muklason Ahmad, Mahananto Faizal, Anggraeni Wiwik, Djunaidy Arif,  
Riksakomara Edwin.2019."*Blended Learning* dari Perspektif Para Dosen  
Sekolah di Pondok Pesantren" Vol.08 No.02 (Hal.109-116). Departemen  
Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut  
Teknologi Sepuluh Nopember.
- O.E.T Avgerinou Maria D. Ph.D.,2008."*Blended Collaborative Learning for  
Action Research Training*"Vol 4 No.1. Department of Educational Policy  
and Research School of Education (Rm #315) DePaul University 2320 N.  
Kenmore Chicago, IL 60614 USA.
- Prabowo Hengki Tri.2014"Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*  
Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Mahasiswa Kelas XI  
Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran  
2013/2014".Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochaety Ety, dkk.2007."Metodologi Penelitian Bisnis: Dengan Aplikasi SPSS".  
Edisi Pertama. Penerbit Mitra Wacana Media: Jakarta.

- Rahim Muhammad Yusuf.2011."Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin Makassar, (Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin Makassar". Vol.6 No.2. Uin Alauddin Makassar.
- Santoso, Singgih. 2012. Panduan Lengkap SPSS Versi 20. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sari Ratna Annisa.2013."Strategi *Blended Learning* Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital (Staff pengajar jurusan p. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta)".Vol 9 No.2. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryadi Aceh.2007."Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran".Vol 8 No.1. Universitas Krisnadipayana.
- Suwarni Eny.2012."Hubungan Gaya Mengajar Dosen dalam Proses Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Psikologi dan Pendidikan Universitas Al Azhar Indonesia".Vol.1 No.4.Universitas Al Azhar Indonesia, Jl. Sisingamangaraja, Jakarta 12110.
- Susanti Erma, Sholeh Muhammad.2008."Rancang Bangun Aplikasi *E-Learning*".Vol.1 No.1. Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Institut Sains & Teknologi AKPRIND.
- Syarif Izuddin.2012."Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Smk". Vol.2 No.2. Smkn 1 Paringin, Balangan.
- Soekartawi.2003."E-Learning di Indonesia dan Prospeknya di Masa Mendatang, Makalah disampaikan pada seminar nasional di Universitas Petra". Surabaya".Universitas Petra, Surabaya.

- Sjukur B. Sulihin.2012."Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Tingkat Smk". Vol 2 No.3. Smk Negeri 1 Satui Kab. Tanah Bumbu.
- Sugiyono.2014.Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2011.Metode Penelitian penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono.2009.Metode Penelitian. Bandung. Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sugiyono.2012.(Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet).
- Uno Hamzah B.2013."Teori Motivasi dan Pengukurannya".Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang dosen dan dosen.
- Wai Cho Cho & Seng Kok Lim Ernest.2013."*Measuring the effectiveness of Blended Learning environment: A case study in Malaysia*". DOI 10.1007/s10639-013-9293-5 27. Taylor's University, Subang Jaya, Selangor, Malaysia.
- Yusny Rahmat, Yasa Ibnu Ghufuran.2019."Mengembangkan (Pembelajaran) *Blended Learning* Dengan Sistem Lingkungan Pembelajaran Virtual (VLE) Di PTKIN" Vol.19 No.1.Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Zainuddin Zamzami, Keumala Muftia Cut.2018."*Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions*" Vol.6, No.2 (Hal.75). Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Lhokseumawe, Aceh.

## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

90

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-17511/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2019

TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 18 Desember 2019
- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:  
1. Ghufraan Ibnu Yasa M.T. sebagai pembimbing pertama  
2. Zuhra Sofyan, M.Sc. sebagai pembimbing kedua  
Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Zulfarisan Alwafi  
NIM : 150212010  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Blended Learning Pada Dosen di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

MEMUTUSKAN

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 18 Desember 2019

An. Rektor  
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

## LAMPIRAN 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111  
Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020

Nomor : B-17814/Un.08/FTK.1/11.00/12/2019  
Lamp : -

29 Oktober 2019

Hal : Mohon izin Untuk Mengumpul Data

Penyusun Skripsi  
Di

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

**N a m a** : **ZULFARISAN ALWAFI**  
**NIM** : **150212010**  
**Prodi I Jurusan** : **Pendidikan Teknologi Informasi**  
**Semester** : **IX**  
**Fakultas** : **Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry**  
**A l a m a t** : **Dusun Kemiri Gp. Pasie Lubok Kec. Ingin Jaya Kab. Aceh Besar**

Untuk mengumpukan data pada: **جامعة الرانيري**

**Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Efektifitas Penggunaan Blended Learning pada Dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

**LAMPIRAN 3**

**ANGKET EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* PADA DOSEN  
DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**

**FAKULTAS** :

**JURUSAN** :

**MATAKULIAH** :

Bacalah pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan baik dan seksama kemudian pilihlah jawaban yang dirasakan paling tepat, dengan cara membubuhkan tanda centang (✓) pada kotak jawaban yang dipilih.

Penelitian ini bertujuan untuk memberi tanggapan kepada seorang dosen yang menggunakan *Blended Learning*.

**Alternatif jawaban yang tersedia adalah**

- SS** : Sangat Setuju
- S** : Setuju
- TS** : Tidak Setuju
- STS** : Sangat Tidak Setuju

1. Penggunaan *Blended Learning* Pada dosen (X)

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa				
2	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kelompok				
3	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> semua perangkat dapat digunakan				
4	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu mahasiswa dalam mengembangkan aktifitas				
5	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu dosen dalam pengisian nilai				
6	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran				
7	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu menghubungkan interaksi dalam pembelajaran				

8	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu menyelesaikan diskusi antar kelompok dalam pembelajaran				
9	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> maka membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa di luar ruangan				
10	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> maka membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa di luar waktu				
11	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu menghubungkan wilayah yang berbeda				
12	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu universitas agar dapat di akses oleh seluruh dosen dan mahasiswa				
13	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat model pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dapat di wakili				
14	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu melihat keaktifan dosen dan mahasiswa				
15	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu melihat aktifitas dosen dan mahasiswa				
16	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membuat settingan model pembelajaran				
17	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita mampu membuat course bayangan untuk menunjang kreativitas dosen dan mahasiswa				
18	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu pembelajaran secara praktikum menjadi lebih mudah				
19	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu minat belajar menjadi lebih terarah				
20	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu menunjang tingkat aktifitas dosen dan mahasiswa				
21	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> mampu membantu dosen dalam melakukan rekap nilai				
22	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita mampu mengontrol aktifitas dosen dan mahasiswa				
23	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> kita juga mampu mengukur standar nilai dengan memanfaatkan metode dalam pembelajaran				
24	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu komunikasi menjadi luas dan efektif				
25	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> memberikan batas fasilitas pemanfaatan halaman searching				
26	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> memberikan tanggapan baik bagi universitas				
27	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> semua kebijakan diatur oleh universitas				
28	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membuat semua				

	dalam universitas menjadi terlibat				
29	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> membantu permasalahan dapat diselesaikan				
30	Dengan penggunaan <i>Blended Learning</i> hak dan kekuasaan di pegang oleh universitas				

2. Efektifitas Penggunaan *Blended Learning* pada dosen (Y)

No	Pertanyaan	Tanggapan			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih efektif				
2	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat tugas kelompok menjadi mudah				
3	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> semua perangkat media dapat dimanfaatkan secara efektif				
4	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat mahasiswa mampu mengembangkan aktifitas secara efektif				
5	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat dosen lebih efektif dalam pengisian nilai				
6	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memudahkan dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran menjadi lebih efektif				
7	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat hubungan menjadi lebih efektif dalam pembelajaran				
8	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat dorongan diskusi antar kelompok menjadi efektif				
9	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi fleksibel (tempat) dan efektif				
10	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi fleksibel (waktu) dan efektif				
11	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat menghubungkan wilayah yang berbeda menjadi lebih efektif dan efisien				
12	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat universitas dapat di akses bagi seluruh dosen dan mahasiswa secara efektif				
13	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat model pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dapat di wakili				
14	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> dapat melihat keaktifan dosen dan mahasiswa secara efektif				

15	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> dapat melihat aktifitas dosen dan mahasiswa secara efisien				
16	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> dapat membuat settingan model pembelajaran secara efektif				
17	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita dapat membuat course bayangan untuk menunjang kreativitas dosen dan mahasiswa secara efektif				
18	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat pembelajaran secara praktikum menjadi lebih mudah				
19	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat minat belajar menjadi lebih terarah dan efektif				
20	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> akan menunjang tingkat aktifitas dosen dan mahasiswa menjadi lebih modern				
21	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> akan membantu dosen dalam melakukan rekap nilai lebih efektif				
22	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita dapat mengontrol aktifitas dosen dan mahasiswa secara efektif				
23	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> kita juga dapat mengukur standar nilai dengan memanfaatkan metode dalam pembelajaran				
24	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat komunikasi menjadi luas dan efektif				
25	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memiliki batas fasilitas pemanfaatan halaman searching				
26	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> memberikan tanggapan baik bagi universitas				
27	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> semua kebijakan diatur oleh universitas				
28	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat semua pegawai dalam universitas menjadi terlibat				
29	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> membuat permasalahan dapat diselesaikan				
30	Dengan adanya <i>Blended Learning</i> hak dan kekuasaan di pegang oleh universitas				

Table 13 : Quisioner