

**ANALISIS KESIAPAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI UIN AR-RANIRY DALAM PENERAPAN
*BLENDED LEARNING***

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MAISARAH

NIM. 140212055

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

2019 M/1440 H

**ANALISIS KESIAPAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI DALAM PENERAPAN BLENDED LEARNING**

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

MAISARAH

NIM. 140212055

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

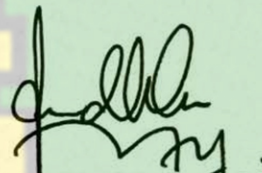
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Muhibuddin, M.Ag
NIP. 197006082000031002

Pembimbing II,



Fadhla Binti Junus, M.Sc
NIP. 198211062014032001

**ANALISIS KESIAPAN MAHASISWA PENDIDIKAN TEKNOLOGI
INFORMASI UIN AR-RANIRY DALAM PENERAPAN
BLENDED LEARNING**

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 (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi**

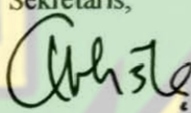
Pada Hari/Tanggal : Sabtu, 20 Juli 2019 M
17 Dzulkaidah 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

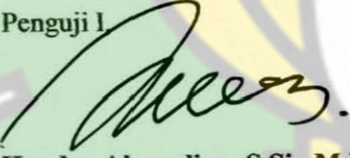
Ketua,


Muhibuddin, S. Ag., M.Ag
NIP. 19700608 200003 1 002

Sekretaris,


Izzah Al-Fikry, M.Pd

Penguji I


Hendry Ahmadian, S.Si., M.LM
NIP. 19830104 201403 1 002

Penguji II,


Khairan, M.Kom
NIP. 19860704 201403 1 001

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


Dr. H. Muslim Razali, M.Ag
NIP. 19590309 198903 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maisarah

NIM : 140212055

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Judul Skripsi : Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry dalam Penerapan *Blended Learning*.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan naskah 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.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 1 Juli 2019
Yang Menyatakan,


 Maisarah

ABSTRAK

Nama : Maisarah
NIM : 140212055
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar- Raniry dalam Penerapan *Blended Learning*
Tanggal Sidang : 20 Juli 2019
Tebal Skripsi :
Pembimbing I : Muhibuddin, M.Ag
Pembimbing II : Fadhla Binti Junus, M.Sc
Kata Kunci : Kesiapan, *Blended learning*, Kesiapan *blended learning*

Model pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah pembelajaran konvensional, dimana pembelajarannya dilakukan secara *face to face* antara pengajar dan pelajar dengan metode tatap muka 14-16 kali pertemuan sehingga pelajar dibatasi oleh ruang dan waktu. Dilihat dari kalender akademik banyaknya hari libur menyebabkan mengurangi jumlah pertemuan pembelajaran yang bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran. Model pembelajaran Blended Learning dapat dijadikan acuan untuk menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk menerapkan model pembelajaran ini, maka terlebih dulu harus diketahui kesiapan pembelajaran *blended learning*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Kemudian data tersebut dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pengalaman memiliki skor rata-rata 4.22 yang berarti siap, kemampuan memiliki skor rata-rata 4.28 yang berarti siap dan pada variabel inovasi memiliki skor rata-rata 4.01 yang berarti siap. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi sudah siap dalam penerapan *blended learning*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya pada kita semua. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah pada junjungan kita Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun umat manusia dari alam kebodohan kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat guna meraih gelar serjana (S1) pada prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul **“Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dalam Penerapan Blended Learning”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan atau kesukaran karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis, akan tetapi berkat ketekuan dan kesabaran penulis serta bantuan dari pihak lain, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karenanya dengan penuh rasa hormat pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Allah SWT yang dengan izin, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.

2. Kedua orang tua tercinta ibunda Mardhiah dan ayahanda Bustamam (alm) serta adik-adik tercinta (Heri, Siti dan Uton) dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi dukungan tiada henti dari awal hingga akhir.
3. Bapak Muhibuddin, M.Ag selaku pembimbing pertama dan Ibu Fadhlah Binti Junus, M.Sc selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Bapak Yusran, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
6. Seluruh staff dan karyawan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
7. Kepada teman-teman yang telah berjuang bersama dan saling memberi dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah berupaya semaksimal mungkin.

Namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan. Oleh sebab itu, penulis sangat

mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat konstruktif. Diharapkan penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Banda Aceh, 1 Juli 2019

Maisarah



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SIDANG.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah.....	5
C.Tujuan Penelitian.....	5
D.Manfaat Penelitian.....	5
E.Batasan Masalah.....	6
F.Hipotesis Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Internet.....	7
B.Model Pembelajaran.....	7
C.Kesiapan Pembelajaran.....	17
D.Model E-Learning Readiness (ELR).....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Metode Penelitian.....	22
B.Model Penelitian.....	22
C.Jadwal Penelitian.....	23

D.Tempat dan Waktu Penelitian	23
E.Populasi dan Sampel	24
F.Rancangan Penelitian	26
G. Skala Likert	27
H.Kisi-Kisi Instrumen	28
I.Uji Instrumen	30
J.Teknik Pengumpulan Data	33
K.Teknik Analisa Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Karakteristik Responden.....	35
B.Pengujian Instrumen.....	37
C.Uji Normalitas	39
D.Uji Hipotesis.....	40
E.Tanggapan Responden.....	41
F.Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
A. Kesimpulan	47
B.Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Variabel Penelitian.....	23
Tabel 3.2. Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Pengalaman.....	28
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan.....	29
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Inovasi.....	29
Tabel 3.6. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas.....	32
Tabel 3.7. Rentang Nilai dan Kategori Model ELR Aydin & Tasci.....	34
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas.....	38
Tabel 4.2. Reabilitas Variabel Penelitian.....	39
Tabel 4.3. Uji Normalitas.....	40
Tabel 4.4. Tabel One Sampel Test.....	41
Tabel 4.5. Tabel Rangkuman Pembuktian Hipotesis.....	41
Tabel 4.6. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pengalaman.....	42
Tabel 4.7. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemampuan.....	43
Tabel 4.8. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Inovasi.....	44
Tabel 4.9. Rekapitulasi Tanggapan Responded	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 35

Gambar 4.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan..... 36



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Dari Dekan**
- LAMPIRAN 2 : Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian Dari Dekan**
- LAMPIRAN 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**
- LAMPIRAN 4 : Kuiseoner**
- LAMPIRAN 5 : Hasil Pencarian Karakteristik Responden di SPSS 20**
- LAMPIRAN 6 : Hasil Pencarian Uji Validasi pada Kuesioner di SPSS 20**
- LAMPIRAN 7 : Hasil Pencarian Uji Reabilitas pada Kuesioner di SPSS 20**
- LAMPIRAN 8 : Hasil Pencarian Uji Normalitas di SPSS 20**
- LAMPIRAN 9 : Hasil Pencarian Uji Hipotesis di SPSS 20**
- LAMPIRAN 10 : Hasil Pencarian Tanggapan Responden Pada Angket di SPSS 20**
- LAMPIRAN 11 : Daftar Riwayat Hidup**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempermudah manusia mendapatkan informasi dengan cepat. Perkembangan teknologi tidak akan dapat dihasilkan tanpa campur tangan manusia dalam mengolah dan merawatnya, kemajuan teknologi juga harus diimbangi dengan kemampuan manusia di dalam penggunaannya. Di era teknologi informasi sekarang ini, internet memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Misalnya *e-commerce* di aspek ekonomi, di sektor pemerintah ada *e-government*, di sektor kesehatan ada *e-health* dan di sektor pendidikan disebut dengan *e-learning*.

Globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dilakukan selama ini adalah pembelajaran konvensional, dimana pembelajarannya dilakukan secara *face to face* antara pengajar dan pelajar dengan metode tatap muka 14-16 kali pertemuan sehingga pelajar dibatasi oleh ruang dan waktu. Dilihat dari kalender akademik banyaknya hari libur menyebabkan mengurangi jumlah pertemuan pembelajaran yang bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Metode pembelajaran dengan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau dikenal juga dengan *Information and Communication Technology* (ICT) diantaranya adalah *online learning*, *distance learning*, *web-base learning*, *e-learning* dan *blended learning*. *E-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menngabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan belajar¹. *E-learning* menawarkan kesempatan baru kepada pengajar dan pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar mengajar melalui lingkungan maya (virtual) yang mendukung bukan hanya penyampaian materi namun juga penggalan dan aplikasi dari informasi serta pemahaman terhadap pengetahuan baru.

E-learning merupakan model pembelajaran online jarak jauh yang diharapkan mampu menggantikan model pembelajaran konvensional yang memiliki banyak kelemahan. Namun demikian, implementasi model pembelajaran *e-learning* memiliki banyak keterbatasan yang hanya bisa dilakukan dengan pembelajaran secara tatap muka di kelas (*face-to-face*). Lemahnya kualitas dan kontrol terhadap model pembelajaran *e-learning* seperti belum mampunya pelajar dalam mengelola waktu dan memproses informasi secara mandiri menjadi permasalahan tersendiri dalam penyelenggaraan model pembelajaran ini. Dalam pembelajaran secara tatap muka pun juga memiliki banyak kelemahan, model pembelajaran ini cenderung membuat pelajar jenuh dan pasif.²

¹ Surjono, *Membangun E-Learning Dengan Moodle*, (Yogyakarta: PT. Andi, 2013), hlm.3.

²Hengki Tri Prabowo, *Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2*

Dengan menggunakan TIK sebagai media pembelajaran akan merubah pola pembelajaran dari konvensional menjadi modern. Pengajar dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka, dengan memanfaatkan teknologi kegiatan belajar akan semakin mudah. Dengan kecanggihan internet muncul pembelajaran bauran atau yang lebih dikenal dengan *blended learning*. Pembelajaran ini mengkombinasikan antara tatap muka dan jarak jauh³.

Blended learning merupakan solusi dalam upaya perbaikan pembelajaran. Pada *blended learning*, fungsi pembelajaran elektronik atau berbasis internet terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas adalah sebagai komplemen (pelengkap). Dikatakan berfungsi sebagai komplemen karena materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁴

Dengan menerapkan model *blended learning* terjadi perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pengajar di kelas saja tetapi juga pelajar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses kapan saja dan

Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014, (Prodi Pendidikan Teknologi Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

³ Siti Alfi Syahrin, *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas 8 di SMPN 37 Jakarta*, (Prodi Pendidikan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015), hlm 5.

⁴ Husamah, S.Pd. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Malang:Prestasi pustaka, 2014)

dimana saja. *Blended Learning* ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan. Kilmurray menyatakan bahwa menggabungkan pembelajaran online dan konvensional dalam model *blended learning* mungkin tidak memenuhi kebutuhan pelajar dan dapat menyebabkan kegagalan tak terduga. Oleh karena itu, penting untuk memastikan kesiapan dari penerapan *blended learning*. Kesiapan pelajar sangat diperlukan karena dalam model *blended learning* pelajar dituntut untuk lebih mandiri dan kurang ketergantungan kepada pengajar. Dalam model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk melakukan upaya yang disengaja ditujukan untuk merencanakan, mengelola, mengarahkan kegiatan belajar dan tanggung jawab dalam belajar.⁵

Model pembelajaran *Blended Learning* dapat dijadikan acuan untuk menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk menerapkan model pembelajaran ini, maka terlebih dulu harus diketahui kesiapan pembelajaran *blended learning*. Berdasarkan hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry dalam Penerapan *Blended Learning***”.

⁵ Hanita Yulia, *Readiness for Blended Learning viewed from the Students' Attitude towards Learning Aspect. Faculty of Information and Technology*, (Indonesia: Satya Wacana Christian University, 2017), Hlm.16

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas rumusan masalah yang dapat diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kesiapan mahasiswa PTI dalam penerapan *Blended Learning*?
2. Faktor-faktor apa saja yang masih lemah dan perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam kesiapan mahasiswa PTI dalam penerapan *Blended Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kesiapan mahasiswa PTI dalam penerapan *Blended Learning*.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang masih lemah dan perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam penerapan *Blended Learning*.
3. Untuk mengetahui strategi yang diambil dalam proses pembelajaran *Blended Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran di atas maka dapat disimpulkan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran mengenai tingkat kesiapan mahasiswa PTI dalam penerapan *Blended Learning*.
2. Sebagai acuan Prodi PTI dalam penerapan *Blended Learning*.

E. Batasan Masalah

1. Menetapkan faktor-faktor penunjang dalam kesiapan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dalam penerapan *blended learning*.
2. Penelitian ini dikhususkan kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

F. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Pengalaman mahasiswa siap dalam penerapan *blended learning*.

H2 : Kemampuan mahasiswa siap dalam penerapan *blended learning*.

H3 : Inovasi mahasiswa siap dalam penerapan *blended learning*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Internet

Internet merupakan singkatan dari dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu *internasional work* (penghubung jaringan). Istilah internet berasal dari bahasa Latin *inter* yang berarti jaringan antara atau penghubung. Jadi, definisi internet adalah hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi yang menggunakan protokol standar yang berupa IP (*interconnected protocol*)⁶.

B. Model Pembelajaran⁷

Istilah model pembelajaran amat dekat dengan strategi pembelajaran. Sofan Amri dalam bukunya mendefinisikan strategi, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah berkaitan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: a) pemilihan materi pembelajaran (guru dan siswa); b)

⁶ Bima suhardiman, *pemanfaatan internet dalam meningkatkan pengetahuan guru di SMA Muhammadiyah 1 Tangerang*, (Fakultas ilmu dakwah dan ilmu komunikasi jurusan komunikasi dan penyiaran islam Universitas islam negeri syarif hidayatullah Jakarta, 2011), h. 15.

⁷ Nurdyansyah, Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Surabaya: Nizamial Learning Center, 2016), h. 19.

penyajii materi pelajaran (perorangan atau kelompok); c) cara menyajikan materi pelajaran (induktif atau deduktif, analitis atau sintesis, formal atau non formal); dan d) sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen).

2. Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan.
3. Metode pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya.
4. Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilihnya, yaitu⁸:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa.

⁸ Nurdyansyah, Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model ...*, h. 21.

4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.⁹

1. Pembelajaran Tradisional (Konvensional)

Pembelajaran yang umum dan banyak dilakukan dalam lembaga-lembaga pendidikan, di mana proses pembelajaran dan interaksinya cenderung banyak melibatkan guru, siswa, media, dan sumber belajar buku cetak, serta dukungan peralatan dan sarana standar untuk melayani pembelajaran peserta didiknya.¹⁰

Seiring dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran dimana peserta belajar semakin banyak dan terdistribusi di berbagai daerah yang terpisah secara geografis, metode konvensional menghadapi kendala yang berkaitan dengan keterbatasan tempat, lokasi dan waktu penyelenggaraan dengan semakin meningkatnya aktifitas pelajar dan pengajar. Di sisi lain pergeseran paradigma sistem pengajaran juga muncul pada transfer ilmu pengetahuan yang pada mulanya lebih menekankan pada proses mengajar (*teaching*), berbasis pada isi (*content base*), bersifat abstrak dan hanya untuk golongan tertentu (pada proses ini pengajaran cenderung pasif), tetapi saat ini pendidikan mulai bergeser pada proses

⁹ Nurdyansyah, Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model ...*, h. 23.

¹⁰ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 20.

belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu sehingga pelajar dituntut untuk lebih aktif mempelajari dan mengembangkan materi pelajaran dengan mengoptimalkan sumber-sumber lain.¹¹

2. Pembelajaran Jarak Jauh (*Distance Learning*)

Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan suatu metode instruksional antara pengajar dan pelajar untuk memberikan kesempatan belajar tanpa dibatasi oleh kendala-kendala; waktu, ruang dan tempat serta keterbatasan sistem pendidikan tradisional (Eileen dalam Ali, 2007). Pada sistem pembelajaran jarak jauh, pelajar tidak perlu hadir dalam kelas, mendengarkan pengajar mengajar, dan seterusnya, tetapi cukup belajar di mana saja, mengerjakan soal-soal latihan seperti yang terjadi pada metode pembelajaran tradisional. Interaksi antara pengajar dan pelajar masih tetap berlangsung dengan media yang memungkinkan interaksi tersebut terjadi.¹²

Pembelajaran jarak jauh awalnya ditujukan guna penyelenggaraan pelatihan atau *training* dalam waktu pendek. Perkembangannya langsung pesat setelah adanya konsep Teknologi Pembelajaran di mana media dan teknologi penyaluran pesan dalam bentuk komunikasi jarak jauh mampu dilakukan untuk

¹¹ Muhammad Ali, *Analisis Dampak Implementasi Model Blended Learning (Kombinasi Pembelajaran di kelas dan E-Learning) pada Mata Kuliah Media Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta*, (Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), h. 6-7.

¹² Muhammad Ali, *Analisis Dampak Implementasi*, h. 7.

melayani peserta didik.¹³ Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) adalah model pembelajaran online yang dilaksanakan sejak pada pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas terbuka di Amerika Serikat dan di Inggris. Materi-materi seperti bentuk ceramah dan simulasi sudah di buat menjadi bentuk videotape kemudian dikembangkan dengan penggunaan internet, DVD dan CD, membuat pembelajaran dengan menggunakan fasilitas video call guru dengan siswa sehingga memudahkan siswa belajar dan menjelajah pengetahuan.¹⁴

Pembelajaran jarak jauh tidak mengikat peserta didik dalam hal waktu belajar dan lama pendidikan. Dengan demikian pengelola pelaksanaan pembelajaran jarak jauh harus mampu membuat sistem pengendalian yang memacu intensitas dan intensifitas proses belajar. Dengan demikian keteraturan belajar peserta didik dapat dimonitoring. Selain itu kelengkapan infrastruktur dan penguasaan teknologi oleh peserta didik dan pendidik juga faktor lain yang perlu dikendalikan karena berkaitan langsung dengan efektivitas proses pembelajaran.¹⁵

Sebagian besar komunikasi antara pendidik dan peserta didik dilakukan melalui media seperti surat kabar atau telepon. Salah satu media yang paling terbaru adalah internet. Sarana selanjutnya mengembangkan model pembelajaran jarak jauh berbasis elektronik atau dikenal dengan *electronic learning (e-Learning)*.

¹³ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning ...*, h. 21.

¹⁴ Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun, *Model Of Teaching*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), h. 508.

¹⁵ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning ...*, h. 24.

E-Learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001), tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an (kamarga, 2002). *E-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari ‘elektronik’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *E-Learning* disebut pula *on-line course* (Soekartawi, 2003).¹⁶

E-Learning mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan belajar. Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan antara sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran dan kebutuhan lain untuk pengembangan diri mahasiswa. Dosen dapat menempatkan bahan ajar secara online yang dapat didownload oleh mahasiswa, dan pemberian tugas kepada mahasiswa serta pengumpulannya melalui email. Interaksi dapat juga dilakukan secara langsung antara mahasiswa dengan dosen atau dengan sesama mahasiswa melalui forum diskusi (misalnya mailing list, forum diskusi).¹⁷

Pemanfaat elektronik khususnya internet dalam pembelajaran mengundang permasalahan antara lain sebagai mana ditulis Bullen dalam Soekartawi (2003), yakni:

¹⁶ Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning ...*, h. 24-25.

¹⁷ Syafiul Muzid, Mishbahul Munir, *Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus pada Universitas Islam Indonesia)*, (Yogyakarta, 2005). H. 28.

1. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik, dan antar peserta didik dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses pembelajaran.
2. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
3. Proses pembelajarannya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan.
4. Berubahnya peran pendidikan dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
5. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
6. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersediannya listrik, telepon, ataupun komputer).
7. Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan berkaitan dengan internet,
8. Kurangnya penguasaan Bahasa komputer oleh pelaku pendidikan.

3. Blended Learning

Blended learning adalah kombinasi antara pembelajaran secara tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran menggunakan media elektronik. Dengan *blended learning* diharapkan kelebihan-kelebihan yang ada pada kelas tradisional

dapat dikombinasikan dengan kelebihan-keleihan yang ada pada kelas *e-learning*.¹⁸

Peraturan akademik yang ada di berbagai perguruan tinggi yang masih mensyaratkan pembelajaran secara konvensional menyebabkan pembelajaran *e-learning* tidak dapat semata-mata menggantikan pembelajaran konvensional. Berbagai riset menyatakan bahwa *e-learning* mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa (Ali, 2007), *e-learning* mampu meningkatkan hasil belajar (Chandra, 2007), *e-learning* efektif digunakan untuk mengukur kompetensi mahasiswa (Alan, 2008). Melalui pertimbangan ini maka konsep *blended learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang patut dikembangkan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan.¹⁹

Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan atau mencapur antara pembelajaran tradisional (*face to face*) dengan bantuan *Information And Communication Technology* (ICT) – dengan mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu:²⁰

- Siswa berinteraksi langsung dengan isi dari pembelajaran.
- Dapat berinteraksi dengan teman.
- Berdiskusi kelompok dan bertukar pendapat,

¹⁸ Budi Harsanto, *Inovasi Pembelajaran di era Digital*, (Bandung:Unpad Press, 2014), h. 17.

¹⁹ Muhammad Ali, *Analisis Dampak Implementasi ...*, h. 18.

²⁰ Lalima, Kiran Lata Dagwal, *Blended learning: an Inovative Approach. Universal Journal Of Education Reserch*. Vol, 5. No. 1. 2017, h. 129-136.

- Mengakses e-library, kelas virtual.
- Penilaian online.
- E-tuitions.
- Mengakses dan memelihara blog pembelajaran.
- Seminar online (webinars).
- Melihat dosen ahli di youtube.
- Belajar online melalui video dan audio.
- Laboratorium virtual.

Blended learning dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran ketimbang dilihat dari seberapa besar delivery system antara *face to face* dibandingkan dengan secara online. *Blended learning* mengkombinasikan secara arif, relevan dan tepat antara potensi *face to face* dengan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat berkembang saat ini sehingga memungkinkan:²¹

- Terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang dulunya lebih berpusat pada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

²¹ Muhammad Ali, *Analisis Dampak Implementasi ...*, h. 18-19.

- Terjadinya peningkatan interaksi atau interaktifitas antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan konten, siswa/guru dengan sumber belajar lainnya.
- Terjadinya konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar serta lingkungan belajar lain yang relevan.

Blended learning dapat juga dipandang sebagai suatu kontinum antara tatap muka konvensional sampai dengan online penuh. Dengan demikian ada beberapa bentuk kontinum *blended learning*, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Online penuh, dimana tidak ada *face to face* sama sekali.
- Online penuh, tapi ada option/pilihan untuk melakukan *face to face* walaupun tidak dipersyaratkan.
- Kebanyakan online penuh, tapi ada beberapa hari tertentu dilakukan *face to face* baik di kelas atau di lab atau ditempat kerja langsung (jika itu *on the job training*).
- Kebanyakan online penuh, tapi siswa tetap belajar konvensional dalam kelas atau lab setiap hari.
- Kebanyakan belajar konvensional di kelas atau lab, tapi siswa dipersyaratkan mengikuti aktifitas online tertentu sebagai pengayaan atau tambahan.

- Pembelajaran konvensional penuh, walaupun ada aktifitas online walaupun tidak dipersyaratkan bagi siswa untuk mengikutinya.
- Full pembelajaran konvensional.

C. Kesiapan Pembelajaran

Slameto mengungkapkan bahwa “kesiapan adalah keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberi respon/jawaban di dalam cara tertentu terhadap suatu situasi. Penyesuaian kondisi pada suatu saat akan berpengaruh atau kecenderungan untuk memberi respon”. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kesiapan pembelajaran. Di bawah ini di kemukakan faktor-faktor kesiapan dari beberapa pendapat, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Darsono faktor kesiapan meliputi²²:
 - a. Kondisi fisik yang tidak kondusif. Misalnya sakit, pasti akan mempengaruhi faktor-faktor lain yang dibutuhkan untuk belajar.
 - b. Kondisi psikologis yang kurang baik. Misalnya gelisah, tertekan, dsb. merupakan kondisi awal yang tidak menguntungkan bagi kelancaran belajar.

²² Darsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: IKIP Press, 2000), hlm. 27.

2. Menurut Slameto kondisi kesiapan mencakup 3 aspek, yaitu²³:
 - a. Kondisi fisik, mental dan emosional
 - b. Kebutuhan-kebutuhan, motif dan tujuan
 - c. Keterampilan, pengetahuan dan pengertian yang lain yang telah dipelajari
3. Menurut Djamarah faktor-faktor kesiapan meliputi²⁴:
 - a. Kesiapan fisik. Misalnya tubuh tidak sakit (jauh dari gangguan lesu, mengantuk, dan sebagainya)
 - b. Kesiapan psikis. Misalnya ada hasrat untuk belajar, dapat berkonsentrasi, dan ada motivasi intrinsik.
 - c. Kesiapan Materiil. Misalnya ada bahan yang dipelajari atau dikerjakan berupa buku bacaan, catatan dan lain-lain.
4. Menurut Soemanto faktor yang membentuk readiness, meliputi²⁵:
 - a. Perlengkapan dan pertumbuhan fisiologi; ini menyangkut pertumbuhan terhadap kelengkapan pribadi seperti tubuh pada umumnya, alat-alat indera, dan kapasitas intelektual.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2010), hlm. 113.

²⁴ Syaiful Bahri Djaramah, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002). Hlm. 35.

²⁵ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), hlm. 191.

- b. Motivasi, yang menyangkut kebutuhan, minat serta tujuan tujuan individu untuk mempertahankan serta mengembangkan diri.

D. Model E-Learning Readiness (ELR)

Borotis & Poulymenakou (2004) mendefinisikan *e-learning readiness* (ELR) sebagai “kesiapan mental atau fisik suatu organisasi untuk suatu pengalaman pembelajaran”. Metode ELR Haney adalah salah satu dari model *e-learning readiness*. Haney menggunakan tujuh kategori dalam instrumen kuisionernya dalam evaluasi *e-learning readiness*. Kategori-kategori tersebut adalah sumber daya manusia, sistem manajemen pembelajaran, pelajar, konten, teknologi informasi, biaya dan vendor.

Chapnick (2000) menyusulkan model ELR dengan mengelompokkan ke dalam delapan kategori kesiapan, yaitu:

1. *Psychological readiness*. Faktor ini mempertimbangkan cara pandang individu terhadap pengaruh inisiatif elearning. Ini adalah faktor yang paling penting yang harus dipertimbangkan dan memiliki peluang tertinggi untuk sabotase proses implementasi.
2. *Sociological readiness*. Faktor ini mempertimbangkan aspek interpersonal lingkungan di mana program akan diimplementasikan.
3. *Environmental readiness*. Faktor ini mempertimbangkan operasi kekuatan besar pada stakeholders, baik di dalam maupun di luar organisasi.

4. *Human resource readiness*. Faktor ini mempertimbangkan ketersediaan dan rancangan sistem dukungan sumber daya manusia.
5. *Financial readiness*. Faktor ini mempertimbangkan besarnya anggaran dan proses alokasi.
6. *Technological skill (aptitude) readiness*. Faktor ini mempertimbangkan kompetensi teknis yang dapat diamati dan diukur.
7. *Equipment readiness*. Faktor ini mempertimbangkan kepemilikan peralatan yang sesuai.
8. *Content readiness*. Faktor ini mempertimbangkan konten pembelajaran dan sasaran pembelajaran.

Swatman mengelompokkan ELR ke dalam enam kelompok yang lebih spesifik pada institusi pendidikan, yaitu²⁶:

1. *Students' preparedness*, yaitu kesiapan dari mahasiswa untuk menerapkan e-learning
2. *Teachers' preparedness*, yaitu kesiapan dari dosen untuk menggunakan fasilitas e-learning dalam pembelajaran
3. *IT infrastructure*, yaitu kesiapan infrastruktur TI yang meliputi hardware, software, dan network

²⁶ Paula M.C. Swatman, *E-Learning Readiness of Hong Kong Teachers*, (University of South Australia, 2006).

4. *Management support*, yaitu dukungan dari institusi terkait regulasi, kebijakan, dan finansial pada penerapan elearning.
5. *School culture*, yaitu bagaimana kultur yang ada di universitas terkait menjalin hubungan mahasiswa dan dosen, regulasi yang mengatur reward dan punishment
6. *Preference to meet face-to-face*, yaitu bagaimana proses pembelajaran berlangsung yang memungkinkan bertemunya mahasiswa dan dosen atau proses pembelajaran secara online

Aydin dan Tasci juga menyebutkan bahwa ELR dipengaruhi oleh 4 hal yaitu²⁷:

1. *People* yaitu kesiapan penerapan e-learning dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dalam penerimaan maupun kemampuan belajar pengguna
2. *Self Development* yaitu kesiapan penerapan e-learning dipengaruhi bagaimana sikap pengguna untuk selalu mengembangkan diri
3. *Technologi* yaitu kesiapan penerapan e-learning ditentukan oleh kemampuan pengaksesan dan penggunaan komputer dan internet.
4. *Inovation* yaitu kesiapan penerapan e-learning ditentukan bagaimana adopsi inovsi oleh pengguna dan organisasi.

²⁷Cengiz Hakan Aydin, Deniz Tasci, *Measuring Readiness for E-Learning: Reflections from an Emerging Country*, (Anadolu Universitas, School of Communication Sciences, Turkey, 2005), hlm. 248-249.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan atas perhitungan yang menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dan hasilnya.²⁸ Untuk langkah-langkah dalam metode kuantitatif adalah menentukan masalah/potensi dan kemudian membuat rumusan masalah, melakukan kajian teori dan merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan analisis data untuk menguji hipotesis, dan selanjutnya dapat dibuat kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Spesifikasi dari penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif.

B. Model Penelitian

Berdasarkan faktor kesiapan pembelajaran dan model ELR maka variabel dan indikator dari kesiapan penerapan *blended learning* yang sesuai dengan jurusan Pendidikan Teknologi Informasi antara lain:

²⁸ Suhaesimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 12.

Table 3.1. Variabel Penelitian

Variabel	Indikator
Pengalaman	Pembelajaran di kelas Interaksi online Belajar online
Kemampuan	Kemampuan menggunakan komputer Kemampuan menggunakan internet
Inovasi	Manajemen belajar Pengembangan diri

C. Jadwal Penelitian**Table 3.2.** Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2019																							
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menyusun Proposal																								
2	Revisi Proposal																								
3	Observasi Lapangan																								
4	Pengumpulan Data																								
5	pengolahan Data																								
6	Analisis																								
7	Penarikan Kesimpulan																								
8	Sidang Skripsi																								
9	Revisi Skripsi																								
10	Pelaporan dan Publikasi																								

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang terletak di Darussalam, Banda Aceh.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya²⁹. Populasi pada penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Teknolgi Informasi yang berjumlah 468 mahasiswa.

2. Sampel

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jumlah anggota sample sering dinyatakan dengan ukuran sample. Jumlah sample yang diharapkan 100% mewakili populasi adalah sama dengan jumlah populasi itu sendiri. Semakin besar jumlah sample mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya makin kecil jumlah sample menjauhi populasi, maka makin besar kesalahan generalisasi.³⁰

Berdasarkan jumlah populasi maka dilakukan penarikan sampel penelitian berdasarkan Rumus Slovin et al yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pedidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 117.

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 126.

Keterangan:

n = Ukuran sampel yang dibutuhkan

N = Ukuran populasi Mahasiswa PTI

e = Margin error yang diperkenankan

Dengan populasi yang berjumlah 468 mahasiswa dan e adalah (tingkat ketelitian) 10 persen, maka dengan populasi diatas diperoleh sampel sebesar:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$= \frac{468}{1 + 468(0,1)^2} = \frac{468}{5,68} = 82,39$$

Keterangan:

n = Ukuran Sampel

N = Jumlah Mahasiswa PTI

e = Toleransi ketidaktelitian (error tolerance) 10%

Jadi jumlah responden dari perhitungan rumus 1 adalah 82,39 responden dan dibulatkan menjadi 83 responden. Semua responden ini diharapkan dapat mewakili semua populasi yang ada di Jurusan PTI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) dan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Kuesioner disebarikan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* dimana anggota *sample* dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi ³¹.

F. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan langkah-langkah proses dalam penelitian yang akan dilakukan. Rancangan penelitian juga meliputi proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Berikut adalah langkah-langkah/rancangan pada penelitian ini:

1. Analisis Kebutuhan

Menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada saat melakukan penelitian.

2. Pembagian Kuesioner

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

3. Analisis hasil Kuesioner

Setelah kuesioner dijawab, langkah berikutnya adalah melakukan analisis dari jawaban yang telah diberikan.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 120.

4. Penarikan Kesimpulan

Setelah tahap analisis selesai, selanjutnya adalah melakukan tahap penarikan kesimpulan, yaitu untuk mengetahui tingkat kesiapan mahasiswa PTI dalam penerapan *blended learning*.

G. Skala Likert

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Instrument penelitian yang menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut³²:

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Ragu-Ragu
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

H. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab

³² Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 134-135.

permasalahan penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuesioner mengenai kesiapan mahasiswa dalam penerapan *blended learning*. Adapun kisi-kisi kuisioner adalah sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen variabel pengalaman

Table 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Pengalaman

Indikator	Pertanyaan	Jumlah
Pembelajaran di kelas	saya belajar lebih baik ketika ada yang membimbing saya secara langsung	2
	Saya belajar dan bekerja sama dengan mahasiswa lain lebih efektif secara langsung	
Interaksi online	Saya berkomunikasi lebih mudah secara online menggunakan media sosial dengan orang lain	2
	Saya nyaman menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain	
Belajar online	Saya terbiasa menggunakan teknologi komputer dalam mengerjakan tugas kuliah	4
	Saya mengetahui tentang aplikasi pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)	
	Saya pernah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)	
	Saya menghabiskan waktu rata-rata 30 menit untuk belajar melalui e-learning setiap waktu (pagi, siang, sore atau malam hari)	

2. Kisi-kisi instrumen variabel kemampuan

Table 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Kemampuan

Indikator	Pertanyaan	Jumlah
Kemampuan menggunakan komputer	Saya mengerti cara mengerjakan tugas kuliah menggunakan teknologi komputer	2
	Saya memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk pada layar komputer untuk menyelesaikan suatu tugas	
Kemampuan internet	Saya mengerti dan terbiasa menggunakan internet dan email	1

3. Kisi-kisi instrumen variabel inovasi

Table 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Inovasi

Indikator	pertanyaan	Jumlah
Manajemen belajar	Saya ingin memutuskan dimana saya belajar	5
	Saya ingin memutuskan kapan saya belajar	
	Saya senang belajar sesuai dengan tahap pembelajaran sendiri	
	Saya bisa mengatur waktu saya lebih baik dipembelajaran berbasis online	
	Saya bisa belajar berulang kali melalui pembelajaran berbasis online	
Pengembangan diri	Saya termotivasi untuk mempersiapkan diri lebih baik melalui pembelajaran online (dengan pembelajaran online bisa memotivasi mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas)	4
	Pembelajaran online mendorong saya untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih efektif	

	Saya lebih menyukai menggunakan dokumen digital dibanding hardcopy	
	Saya lebih menyukai pembelajaran berbasis blended learning	

I. Uji Instrumen

Uji Instrumen merupakan uji validitas dan uji realibilitas yang dilakukan terlebih dahulu oleh peneliti terhadap angket yang akan diberikan kepada para responden. Adapun pengujian tersebut sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dari suatu instrumen. Untuk mengukur validitas instrumen menggunakan rumus korelasi product moment dengan rumus:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid³³.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berfungsi untuk mengukur alat ukur yang digunakan, sejauh mana alat ukur tersebut dapat dipercaya. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel³⁴. Berikut interpretasi nilai koefisien reliabilitas.

³³ Remilda Trinora, *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015*. (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. 2015), h. 33.

³⁴ Remilda Trinora, *Hubungan Motivasi ...*, h. 34.

Table 3.6. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0.00 s/d 0.20	Kurang Reliabel
>0.20 s/d 0.40	Agak Reliabel
>0.40 s/d 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 s/d 0.80	Reliabel
>0.80 s/d 1.00	Sangat Reliabel

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini diperoleh sesudah diberi perlakuan. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal.³⁵ Untuk menguji normalitas penelitian ini menggunakan nilai tabel Kolmogorov Smirnov di aplikasi SPSS 20. Jika nilai Sign Kolmogorov Smirnov < 0.05 , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sementara jika nilai Sign Kolmogorov Smirnov > 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut yang diuji kebenarannya melalui uji statistik. Hipotesis merupakan suatu bagian penting

³⁵ Duwi Priyanto, *Cara Kilat Belajar Analisis Data*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm.101.

dalam suatu penelitian dapat dijadikan sebagai petunjuk ke arah penyelidikan lebih lanjut.³⁶

J. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya³⁷.

K. Teknik Analisa Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.³⁸ Setelah semua data terkumpul, dilakukan analisis menggunakan model ELR Aydin & Tasci. Skor yang digunakan dalam lembar penilaian yaitu 5, 4, 3, 2, dan 1 untuk tiap pertanyaan. Setelah lembar

³⁶ Asni Harianti, dkk, *Statistika II*, (Yogyakarta: Andi, 2012), hlm.57

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h. 199.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 199.

penilaian diisi oleh responden akan diperoleh skor total, selanjutnya dihitung rata-rata akhir dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : $\bar{x}$ = rata-rata akhir

$\sum x$ = jumlah skor total

N = jumlah responden

Skor rata-rata dari setiap pernyataan, skor rata-rata pernyataan untuk satu faktor yang sama dan skor rata-rata total dari semua pertanyaan akan dinilai tingkat kesiapannya berdasarkan skala pengukuran kesiapan model ELR Aydin & Tasci, Skala penilaian tersebut berupa empat kategori. Untuk rentang nilai dan kategori seperti pada Tabel sebagai berikut:

Table 3.7. Rentang nilai dan kategori model ELR Aydin & Tasci

Interval	Kategori Kesiapan
$1 \leq \bar{x} \leq 2,6$	Tidak siap, membutuhkan banyak peningkatan
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Tidak siap, membutuhkan sedikit peningkatan
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan
$4,2 < \bar{x} \leq 5$	Siap, penerapan <i>blended learning</i> dapat dilanjutkan

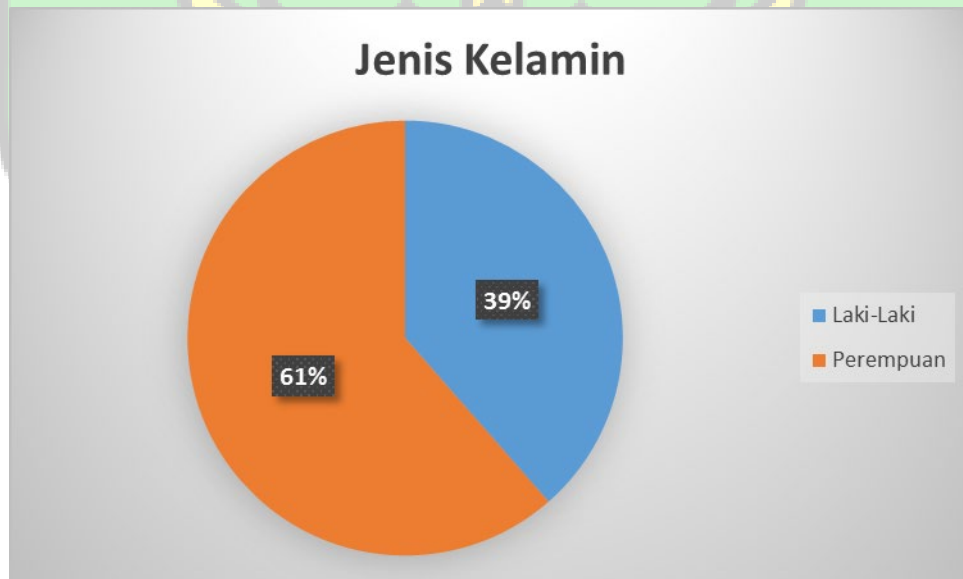
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden

Profil responden yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 83 mahasiswa jurusan Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun yang menjadi karakteristik responden meliputi jenis kelamin dan lenting. Berdasarkan hasil identifikasi karakteristik dari 66 responden, dapat diuraikan sebagai berikut:

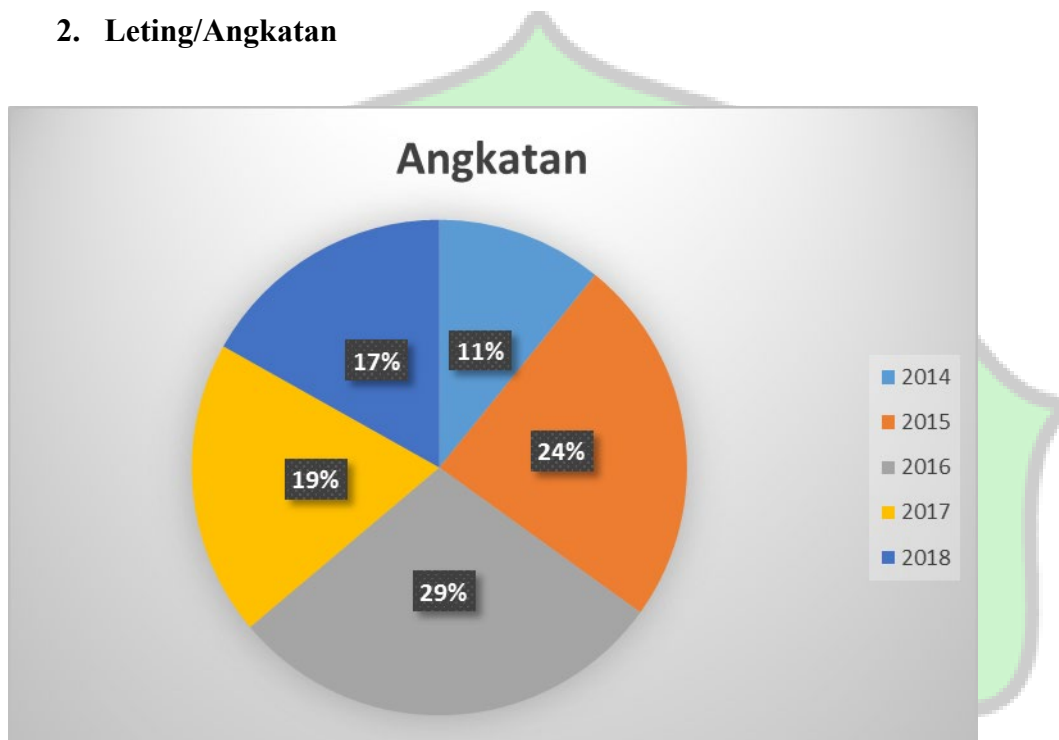
1. Jenis Kelamin



Gambar 4.1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan hasil pengolahan data seperti terlihat pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 32 orang atau 39% terdiri dari responden laki-laki dan 51 orang atau 61% terdiri dari responden perempuan.

2. Leting/Angkatan



Gambar 4.2. Karakteristik responden berdasarkan angkatan

Berdasarkan letting, responden dalam penelitian ini sebanyak 9 orang atau 11% responden berasal dari angkatan 2014. Sebanyak 20 orang atau 24% berasal dari angkatan 2015, sebanyak 24 orang atau 29% berasal dari angkatan 2016, sebanyak 16 orang atau 19% berasal dari angkatan 2017, dan yang terakhir adalah angkatan 2018 yang berjumlah 14 orang atau 17%.

B. Pengujian Instrumen

Adapun uji validitas dan reabilitas dalam menganalisa data menggunakan program SPSS, dengan taraf signifikansi 5% dan banyak responden 83 mahasiswa, diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0.216$. kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid pengujian apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikannya 5% maka dapat dinyatakan bahwa butir instrumen tersebut valid, dan sebaliknya apabila $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikan 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid.

1. Uji Validitas

Validitas suatu instrumen akan menggambarkan tingkat kemampuan alat ukur yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang menjadi sasaran pokok pengukuran. Dengan demikian permasalahan validitas instrumen (kuesioner) dapat mengukur apa yang diukur disebut valid dan sebaliknya apabila tidak dapat mengukur apa yang diukur maka dinyatakan tidak valid. yang diukur disebut valid dan sebaliknya apabila tidak dapat mengukur apa yang diukur maka dinyatakan tidak valid.

Setelah dicari hasil validitas instrumen dengan kriteria pengujian apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa alat ukur tersebut valid, dan sebaliknya jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Dan dari hasil pengujian pada tabel diatas didapatkan hasil bahwa semua instrumen penelitian memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , hal itu mengartikan bahwa alat ukur tersebut dinyatakan valid.

Table 4.1. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r tabel	r hasil	Keterangan
Pengalaman			
1	0.216	0.304	Valid
2	0.216	0.415	Valid
3	0.216	0.648	Valid
4	0.216	0.488	Valid
5	0.216	0.333	Valid
6	0.216	0.224	Valid
7	0.216	0.350	Valid
8	0.216	0.523	Valid
Kemampuan			
9	0.216	0.357	Valid
10	0.216	0.445	Valid
11	0.216	0.484	Valid
Inovasi			
12	0.216	0.461	Valid
13	0.216	0.571	Valid
14	0.216	0.410	Valid
15	0.216	0.469	Valid
16	0.216	0.701	Valid
17	0.216	0.662	Valid
18	0.216	0.684	Valid
19	0.216	0.562	Valid
20	0.216	0.540	Valid

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu instrumen atau kuesioner dapat dipercaya atau tidak sebagai hasil penelitian yang baik. Setelah dicari hasil reliabilitas instrument dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikannya 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa alat ukur tersebut reliable, dan sebaliknya jika apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak reliable. Selanjutnya untuk uji reabilitas digunakan alat bantu yaitu SPSS versi 20, hasil pengujian instrument penelitian dari segi reliabilitas *item-total statistics* terhadap 83 responden mahasiswa PTI sebagaimana tertera pada tabel berikut:

Table 4.2. Reliabilitas Variabel Penelitian

Variabel	r tabel	r hitung	Keterangan
Pengalaman	0.216	0.632	Reliabel
Kemampuan	0.216	0.503	Cukup Reliabel
Inovasi	0.216	0.820	Sangat Reliabel

Berdasarkan analisis reliabilitas dapat diketahui bahwa alpha untuk variabel pengalaman diperoleh nilai alpha sebesar 0.632, kemampuan diperoleh nilai alpha sebesar 0.503, dan inovasi diperoleh nilai alpha sebesar 0.820. Dengan demikian pengukuran reliabilitas terhadap variabel penelitian menunjukkan semua variable berada diatas 0.216. Sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien yang dijadikan alat ukur dalam penelitian layak digunakan.

C. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini diperoleh sesudah diberi perlakuan. Uji normalitas ini bertujuan untuk untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Adapun tabel tersebut sebagai berikut :

Table 4.3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		pengalaman	Kemampuan	Inovasi
N		83	83	83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.2312	4.2411	4.0176
	Std. Deviation	.38915	.44565	.49795
	Absolute	.086	.145	.104
Most Extreme Differences	Positive	.061	.139	.104
	Negative	-.086	-.145	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.779	1.324	.952
Asymp. Sig. (2-tailed)		.578	.060	.326

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dilihat dari Tabel diatas, variabel pengalaman memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov Z sebesar 0.779 dan nilai Asymp.sig. sebesar $0.578 > 0.05$ yang artinya data berdistribusi normal. Variabel kemampuan memiliki Asymp.sig. sebesar $0.060 > 0.05$ yang artinya data berdistribusi normal. Variabel inovasi kemampuan memiliki Asymp.sig. sebesar 0.326 yang artinya data berdistribusi normal.

D. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah menuji kebenaran suatu pernyataan secara statitika dan menarik kesimpulan apakah menerima ataupun menolak pernyataan tersebut. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan mahasiswa Pendidikan Teknologi dalam penerapan *blended learning*.

Table 4.4. Tabel One Sample Test

One-Sample Test						
	Test Value = 3.41					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pengalaman	19.225	82	.000	.82120	.7362	.9062
Kemampuan	16.990	82	.000	.83108	.7338	.9284
Inovasi	11.116	82	.000	.60759	.4989	.7163

Hasil pengujian hipotesis pada tabel 4.4 dapat dilihat variabel pengalaman memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$, variabel kemampuan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$ dan variabel inovasi memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0.05$. Dapat disimpulkan bahwa H1, H2 dan H3 diterima.

Table 4.5. Tabel Rangkuman Pembuktian Hipotesis

	Hipotesis	Kondisi
H ₁	Pengalaman mahasiswa siap dalam penerapan <i>blended learning</i> .	✓
H ₂	Kemampuan mahasiswa siap dalam penerapan <i>blended learning</i> .	✓
H ₃	Inovasi mahasiswa siap dalam penerapan <i>blended learning</i> .	✓

E. Tanggapan Responden

1. Tanggapan responden terhadap variabel pengalaman

Berikut tabel distribusi frekuensi variabel pengalaman berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa variabel pengalaman memiliki nilai rata-rata sebesar 4.23 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan.

2. Tanggapan responden terhadap variabel kemampuan

Berikut tabel distribusi frekuensi variabel kemampuan berdasarkan data hasil pengumpulan kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 4.7. Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemampuan

No.	Pertanyaan	STS (1)		TS (2)		RR (3)		S (4)		SS (5)		Mean
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	
1.	Saya mengerti cara mengerjakan tugas kuliah menggunakan teknologi komputer	0	0	0	0	11	13.3	47	56.6	25	30.1	4.17
2.	Saya memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk pada layar komputer untuk menyelesaikan suatu tugas	0	0	1	1.2	14	16.9	47	56.6	22	26.5	4.10
3.	Saya mengerti dan terbiasa menggunakan internet dan email	0	0	0	0	4	4.8	37	44.6	42	50.6	4.46
Rata-rata												4.24

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa variabel kemampuan memiliki nilai rata-rata sebesar 4.24 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan.

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata sebesar 4.02 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan terhadap variabel inovasi.

Berdasarkan tabel 4.6, tabel 4.7 dan tabel 4.8 responden mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang mengisi kuisisioner berjumlah 83 orang. Rekapitulasi hasil pengisian kuisisioner oleh responden seperti disajikan pada tabel 4.9.

Table 4.9. Rekapitulasi Tanggapan Responden

Variabel	Skor	Kategori Kesiapan
Pengalaman	4.32	Siap, penerapan <i>blended learning</i> dapat dilanjutkan
Kemampuan	4.24	Siap, penerapan <i>blended learning</i> dapat dilanjutkan
Inovasi	4.02	Siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan
Rata-Rata	4.19	Siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata sebesar 4.19 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan pada beberapa variabel.

F. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan instrumen kuesioner kepada responden yang berjumlah 83 mahasiswa jurusan Pendidikan Teknologi Informasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesiapan mahasiswa dalam penerapan *blended learning* berdasarkan faktor pengalaman, kemampuan dan inovasi. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa tingkat kesiapan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi siap, tetapi membutuhkan peningkatan pada beberapa faktor.

Faktor pengalaman memiliki skor rata-rata sebesar 4.23 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan. Faktor kemampuan memiliki skor rata-rata sebesar 4.24 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan. Faktor inovasi memiliki skor rata-rata sebesar 4.02 yang bermakna bahwa responden dalam penelitian ini siap akan tetapi membutuhkan sedikit peningkatan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

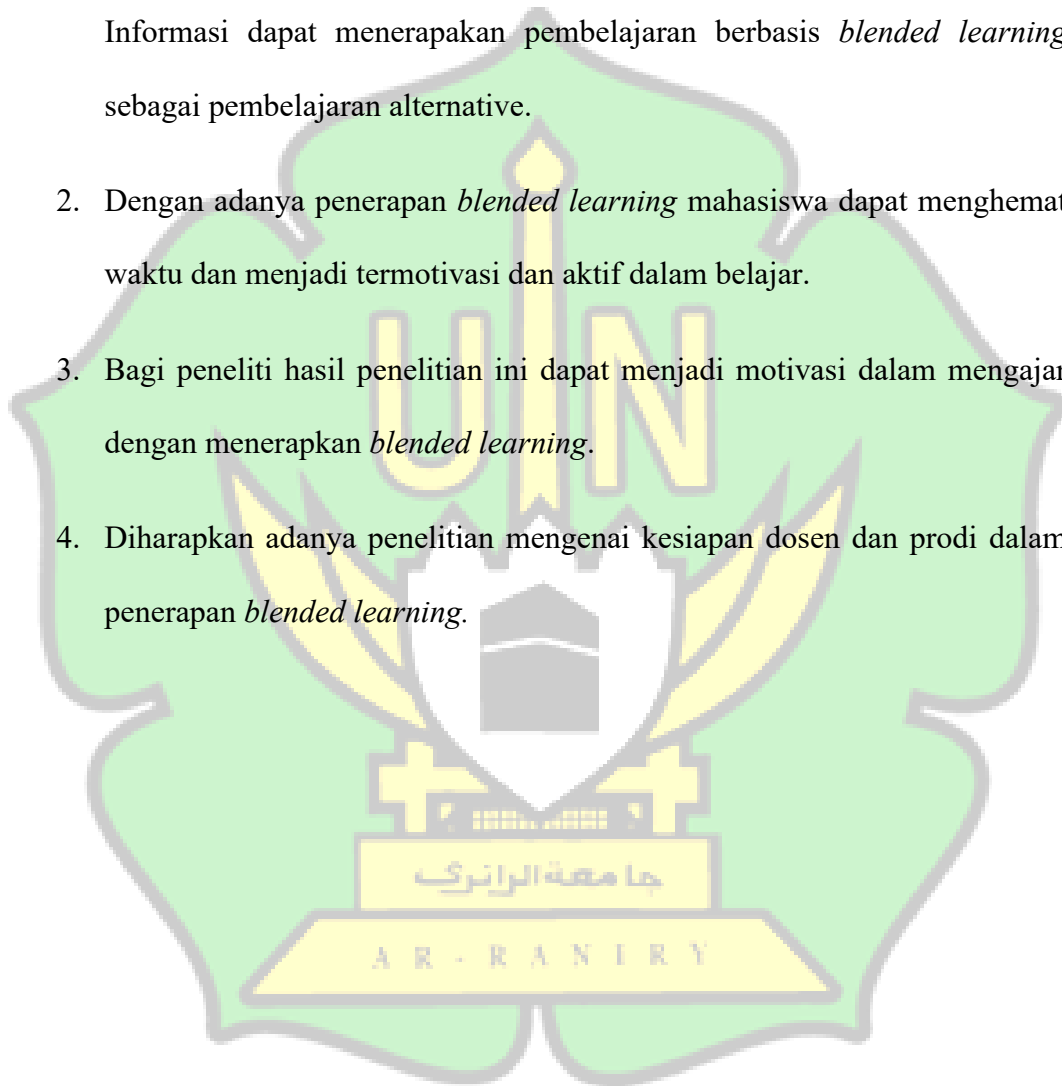
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang kesiapan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dalam penerapan *blended learning* maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kesiapan mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry memperoleh nilai rata-rata 4.19. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry termasuk dalam kategori sudah siap dalam penerapan *blended learning* tetapi membutuhkan sedikit peningkatan pada beberapa variabel.
2. Berdasarkan dari tiga Variabel yaitu pengalaman, kemampuan dan inovasi sudah memiliki kesiapan. Dengan tingkat kesiapan pada faktor pengalaman memperoleh skor rata-rata sebesar 4.23 yang berarti siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan. Tingkat kesiapan pada faktor pengalaman memperoleh skor rata-rata sebesar 4.24 yang berarti siap dan penerapan *blended learning* dapat dilanjutkan. Tingkat kesiapan pada faktor inovasi memperoleh skor rata-rata sebesar 4.02 yang berarti siap, tetapi membutuhkan sedikit peningkatan dalam menerapkan *blended learning*.

B. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya penelitian ini semoga prodi Pendidikan Teknologi Informasi dapat menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning* sebagai pembelajaran alternative.
2. Dengan adanya penerapan *blended learning* mahasiswa dapat menghemat waktu dan menjadi termotivasi dan aktif dalam belajar.
3. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi dalam mengajar dengan menerapkan *blended learning*.
4. Diharapkan adanya penelitian mengenai kesiapan dosen dan prodi dalam penerapan *blended learning*.



DAFTAR PUSTAKA

- Asni Hurianti, dkk. (2012). *Statisti II*. (Yogyakarta: Andi)
- Aydin, C. H., & Tasci, D. (2005). *Measuring Readiness for E-Learning: Reflections from an Emerging Country*. Anadolu Universitas, School of Communication Sciences, Turkey.
- Bima Suhardiman. (2011). *Pemanfaatan Internet dalam Meningkatkan Pengetahuan Guru di SMA Muhammadiyah 1 Tangerang*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Budi Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Darsono.(2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Deni Darmawan. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Duwi Priyanto. (2010). *Cara Kilat Belajar Analisis*. (Yogyakarta: Andi).
- Hanita Yulia. (2017). *Readiness for Blended Learning viewed from the Students' Attitude towards Learning Aspect*. Faculty of Information and Technology. Satya Wacana Christian University. Indonesia.
- Harsanto. (2014). *Inovasi Pembelajaran di era Digital*. Bandung:Unpad Press.

Hengki Tri Prabowo. (2014). *Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Multimedia Siswa Kelas XI Multimedia 1 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2013/2014*. Prodi Pendidikan Teknologi Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Joyce, Bruce, Marsha Weil, Emily Calhoun. *Model Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lalima, Kiran Lata Dagwal. (2017). *Blended learning: an Inovative Approach*. Universal Journal Of Education Reserch. Vol, 5. No. 1.

Muhammad Ali. (2007). *Analisis Dampak Implementasi Model Blended Learning (Kombinasi Pembelajaran di kelas dan E-Learning) pada Mata Kuliah Media Elektronika*. Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurdyansyah, Eni Fariyarul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Surabaya: Nizamial Learning Center.

Paula M.C. Swatman. (2006). *E-Learning Readiness of Hong Kong Teachers*. University of Souh Australia.

Remilda Trinora. (2015). *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Siti Alfi Syahrin. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 8 di SMPN 37 Jakarta*. Prodi Pendidikan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

Surjono. (2013). *Membangun E-Learning dengan Moodle*. Yogyakarta: PT. Andi.

Syafiul Muzid, Mishbahul Munir. (2005). *Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Studi Kasus pada Universitas Islam Indonesia.

Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wasty Soemanto. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-9342/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2019

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 28 Agustus 2017

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Muhibuddin, S. Ag., M. Ag sebagai pembimbing pertama
2. Fadhlia Binti Junus, M. Sc sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Maisarah
- NIM : 140212055
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh dalam Penerapan Blended Learning
- 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 Genap Tahun Akademik 2019/2020
- 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.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 25 Juni 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.



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

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10251/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2019

10 Juli 2019

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

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

N a m a	: MAISARAH
N I M	: 140212055
Prodi / Jurusan	: Pendidikan Teknologi Informasi
Semester	: X
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A l a m a t	: Meunasah Baro Lamihom Kec. Lhoknga Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada:

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

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

Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar - Raniry Banda Aceh dalam Penerapan Blended Learning

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



Kode 5950



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 7553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-138a/Un.08/PTI/PP.00.9/02/2019

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Maisarah
NIM : 140212055
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Telah melakukan penelitian/pengumpulan data pada Prodi Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada tanggal 06-10 Juni 2019 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry dalam Penerapan Blended Learning".

Demikian Surat ini dikeluarkan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 13 Juni 2019
Ka. Prodi PTI,



Yusran

Note:

1. Arsip

LAMPIRAN 4

KUISEONER

Assalamualaikum, perkenalkan nama saya Maisarah, mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (PTI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk kepentingan skripsi. Adapun data yang diperlukan untuk kepentingan penelitian. **KESIAPAN MAHASISWA DALAM PENERAPAB *BLENDED LEARNING*.**

- **Identitas Responden**

1. Nama :
2. NIM :
3. Leting :
4. Email :
5. Jenis Kelamin :

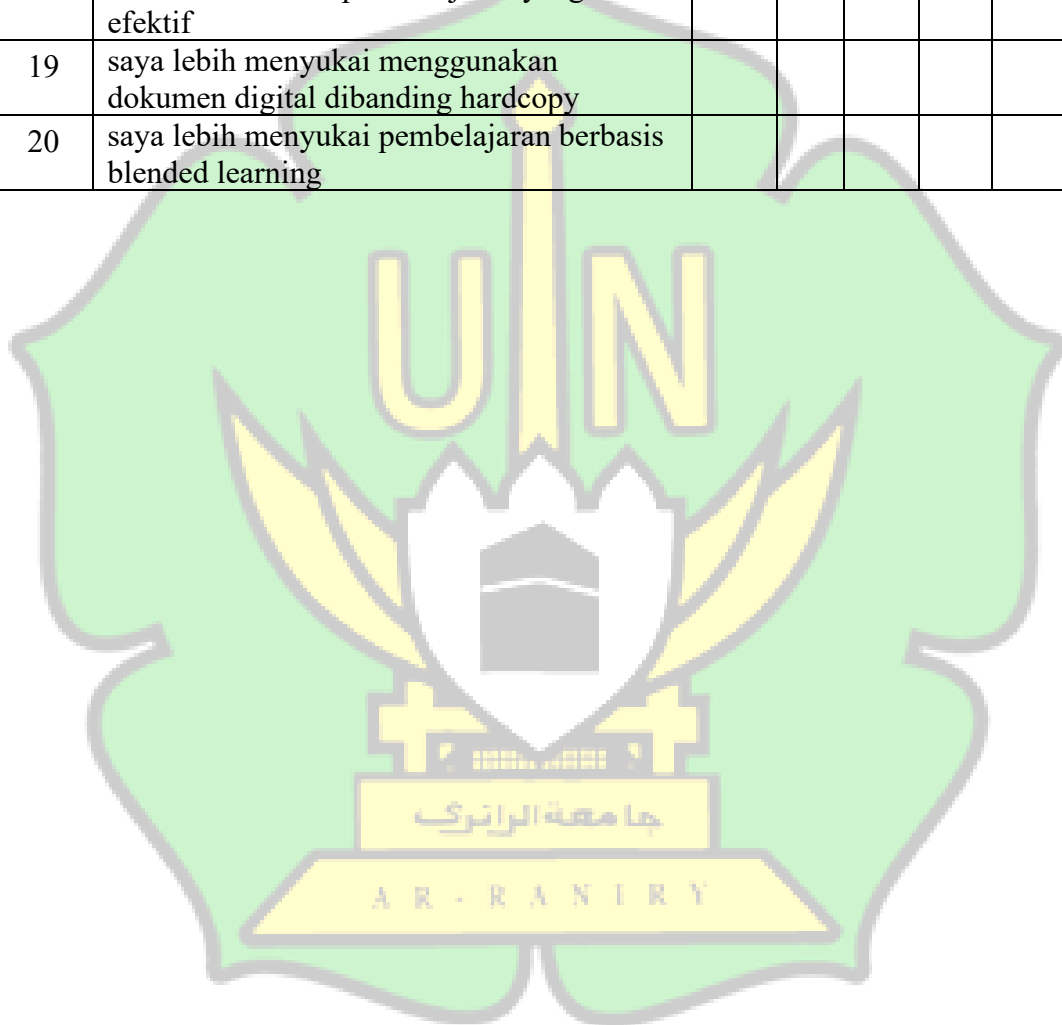
Petunjuk pengisian instrument:

- a. Isilah lebih dahulu identitas responden.
- b. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan anda
- c. Instrument ini memberikan pertanyaan dengan jawaban dalam bentuk skala likert: SS = Sangat setuju, S = Setuju, RR = Ragu-Ragu, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.

- d. Cara pengisian: responden dipersilahkan memilih jawaban yang dianggap paling tepat atau paling sesuai dengan pendapat dengan cukup memberi tanda Check (✓) pada kolom tersedia.

NO	PERTANYAAN	SS	S	RR	TS	STS
1	saya belajar lebih baik ketika ada yang membimbing saya secara langsung					
2	saya belajar dan bekerja sama dengan mahasiswa lain lebih efektif secara langsung					
3	saya berkomunikasi lebih mudah secara online menggunakan media sosial dengan orang lain					
4	saya nyaman menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain					
5	saya terbiasa menggunakan teknologi komputer dalam mengerjakan tugas kuliah					
6	saya mengetahui tentang aplikasi pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)					
7	saya pernah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)					
8	saya menghabiskan waktu rata-rata 30 menit untuk belajar melalui e-learning setiap waktu (pagi, siang, sore atau malam hari)					
9	saya mengerti cara mengerjakan tugas kuliah menggunakan teknologi komputer					
10	saya memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk pada layar komputer untuk menyelesaikan suatu tugas					
11	saya mengerti dan terbiasa menggunakan internet dan email					
12	saya ingin memutuskan dimana saya belajar					
13	saya ingin memutuskan kapan saya belajar					
14	saya senang belajar sesuai dengan tahap pembelajaran sendiri					
15	saya bisa mengatur waktu saya lebih baik					

	dipembelajaran berbasis online					
16	saya bisa belajar berulang kali melalui pembelajaran berbasis online					
17	saya termotivasi untuk mempersiapkan diri lebih baik melalui pembelajaran online (dengan pembelajaran online bisa memotivasi mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran)					
18	pembelajaran online mendorong saya untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih efektif					
19	saya lebih menyukai menggunakan dokumen digital dibanding hardcopy					
20	saya lebih menyukai pembelajaran berbasis blended learning					



LAMPIRAN 5

Hasil Pencarian Karakteristik Responden

Jenis Kelamin

Statistics

Jenis Kelamin

N	Valid	83
	Missing	0

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-Laki	32	38.6	38.6	38.6
Valid Perempuan	51	61.4	61.4	100.0
Total	83	100.0	100.0	

Angkatan

Statistics

Angkatan

N	Valid	83
	Missing	0

Angkatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2014	9	10.8	10.8	10.8
2018	14	16.9	16.9	27.7
2017	16	19.3	19.3	47.0
2015	20	24.1	24.1	71.1
2016	24	28.9	28.9	100.0
Total	83	100.0	100.0	

(Data Valididasi Kuesioner)

[illegible]

7	item	Pearson	.147	.232*	.040	.132	.203	.706**	1	.090	.426**	.061	.159	.078	.052	-.066	.144	.277*	.014	-.063	-.062	.081	.350**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.186	.035	.721	.233	.065	.000		.420	.000	.585	.152	.484	.642	.555	.192	.011	.897	.574	.577	.467	.001	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
8	item	Pearson	.159	.141	.346**	.108	.036	.069	.090	1	.117	.117	.133	.105	.130	.154	.357**	.397**	.319**	.316**	.301**	.277*	.523**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.151	.202	.001	.332	.747	.533	.420		.294	.291	.229	.343	.242	.163	.001	.000	.003	.004	.006	.011	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
9	item	Pearson	.069	.176	.112	.185	.159	.332**	.426**	.117	1	.164	.245*	.099	.126	.064	.075	.049	.119	.048	-.013	.166	.357**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.534	.111	.312	.093	.150	.002	.000	.294		.138	.026	.372	.256	.568	.502	.662	.284	.668	.906	.134	.001	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
10	item	Pearson	.163	.171	.259*	.304**	.243*	.034	.061	.117	.164	1	.357**	.155	.334**	.127	.109	.204	.142	.187	.169	.213	.445**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.141	.122	.018	.005	.027	.757	.585	.291	.138		.001	.161	.002	.253	.325	.064	.200	.091	.128	.053	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
11	item	Pearson	.266*	.309**	.340**	.138	.293**	.005	.159	.133	.245*	.357**	1	.221*	.265*	.201	.051	.264*	.308**	.207	.099	.210	.484**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.015	.004	.002	.213	.007	.962	.152	.229	.026	.001		.044	.016	.069	.648	.016	.005	.060	.374	.057	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
12	item	Pearson	.272*	.287**	.262*	.198	.042	-.054	.078	.105	.099	.155	.221*	1	.425**	.371**	.192	.250*	.233*	.230*	.150	.139	.461**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.013	.009	.017	.073	.704	.630	.484	.343	.372	.161	.044		.000	.001	.082	.022	.034	.036	.176	.210	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
13	item	Pearson	.031	.188	.302**	.327**	.030	-.105	.052	.130	.126	.334**	.265*	.425**	1	.460**	.318**	.317**	.424**	.394**	.270*	.169	.571**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.784	.090	.005	.003	.786	.344	.642	.242	.256	.002	.016	.000		.000	.003	.004	.000	.000	.000	.014	.127	.000
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	
14	item	Pearson	.264*	.160	.215	.098	-.019	-.101	-.066	.154	.064	.127	.201	.371**	.460**	1	.370**	.198	.266*	.120	.039	.180	.410**
	Correlation																						
	Sig. (2-tailed)	.016	.149	.051	.380	.862	.362	.555	.163	.568	.253	.069	.001	.000		.001	.073	.015	.281	.729	.104	.000	
	N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	

15	item	Pearson Correlation	-.034	-.002	.124	-.103	-.156	.062	.144	.357**	.075	.109	.051	.192	.318**	.370**	1	.485**	.271*	.260*	.229*	.378**	.469**
		Sig. (2-tailed)	.760	.984	.264	.354	.158	.575	.192	.001	.502	.325	.648	.082	.003	.001		.000	.013	.018	.038	.000	.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
16	item	Pearson Correlation	.126	.207	.460**	.239*	.128	.187	.277*	.397**	.049	.204	.264*	.250*	.317**	.198	.485**	1	.443**	.477**	.490**	.359**	.701**
		Sig. (2-tailed)	.255	.061	.000	.029	.250	.091	.011	.000	.662	.064	.016	.022	.004	.073	.000		.000	.000	.000	.001	.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
17	item	Pearson Correlation	.076	.244*	.444**	.181	.099	-.052	.014	.319**	.119	.142	.308**	.233*	.424**	.266*	.271*	.443**	1	.733**	.534**	.371**	.662**
		Sig. (2-tailed)	.495	.026	.000	.101	.375	.638	.897	.003	.284	.200	.005	.034	.000	.015	.013	.000		.000	.000	.001	.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
18	item	Pearson Correlation	.000	.112	.542**	.399**	.135	-.087	-.063	.316**	.048	.187	.207	.230*	.394**	.120	.260*	.477**	.733**	1	.665**	.546**	.684**
		Sig. (2-tailed)	1.000	.316	.000	.000	.225	.434	.574	.004	.668	.091	.060	.036	.000	.281	.018	.000	.000		.000	.000	.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
19	item	Pearson Correlation	-.048	-.002	.404**	.320**	.169	-.137	-.062	.301**	-.013	.169	.099	.150	.270*	.039	.229*	.490**	.534**	.665**	1	.374**	.562**
		Sig. (2-tailed)	.666	.985	.000	.003	.128	.217	.577	.006	.906	.128	.374	.176	.014	.729	.038	.000	.000	.000		.000	.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
20	item	Pearson Correlation	-.061	-.003	.336**	.186	-.052	.065	.081	.277*	.166	.213	.210	.139	.169	.180	.378**	.359**	.371**	.546**	.374**	1	.540**
		Sig. (2-tailed)	.585	.982	.002	.093	.642	.561	.467	.011	.134	.053	.057	.210	.127	.104	.000	.001	.001	.000	.000		.000
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83
total		Pearson Correlation	.304**	.415**	.648**	.488**	.333**	.224*	.350**	.523**	.357**	.445**	.484**	.461**	.571**	.410**	.469**	.701**	.662**	.684**	.562**	.540**	1
		Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.000	.002	.042	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
		N	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83	83

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

LAMPIRAN 7
(Hasil Uji Reabilitas Kuesioner)

Variabel Pengalaman

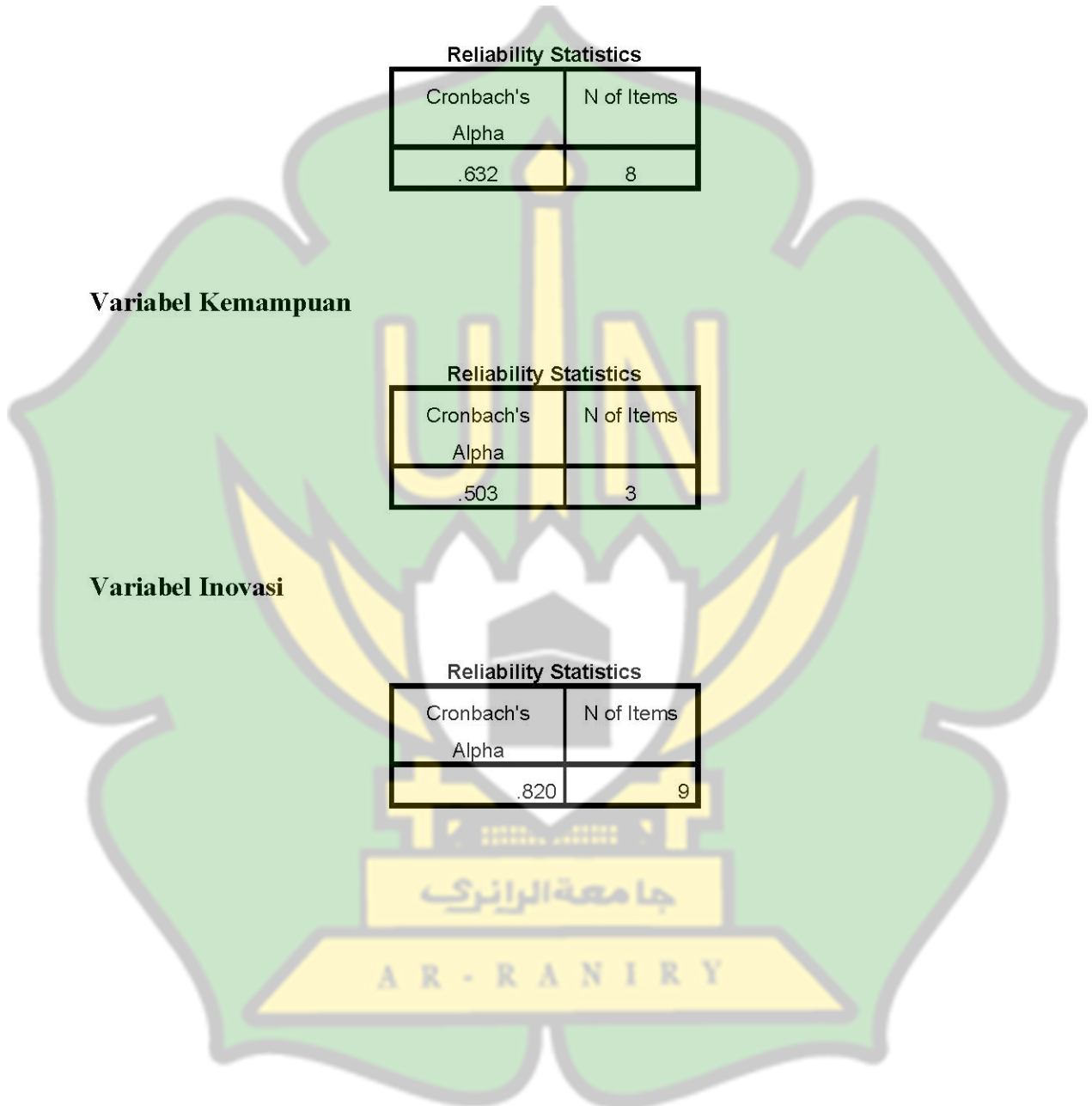
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.632	8

Variabel Kemampuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.503	3

Variabel Inovasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.820	9



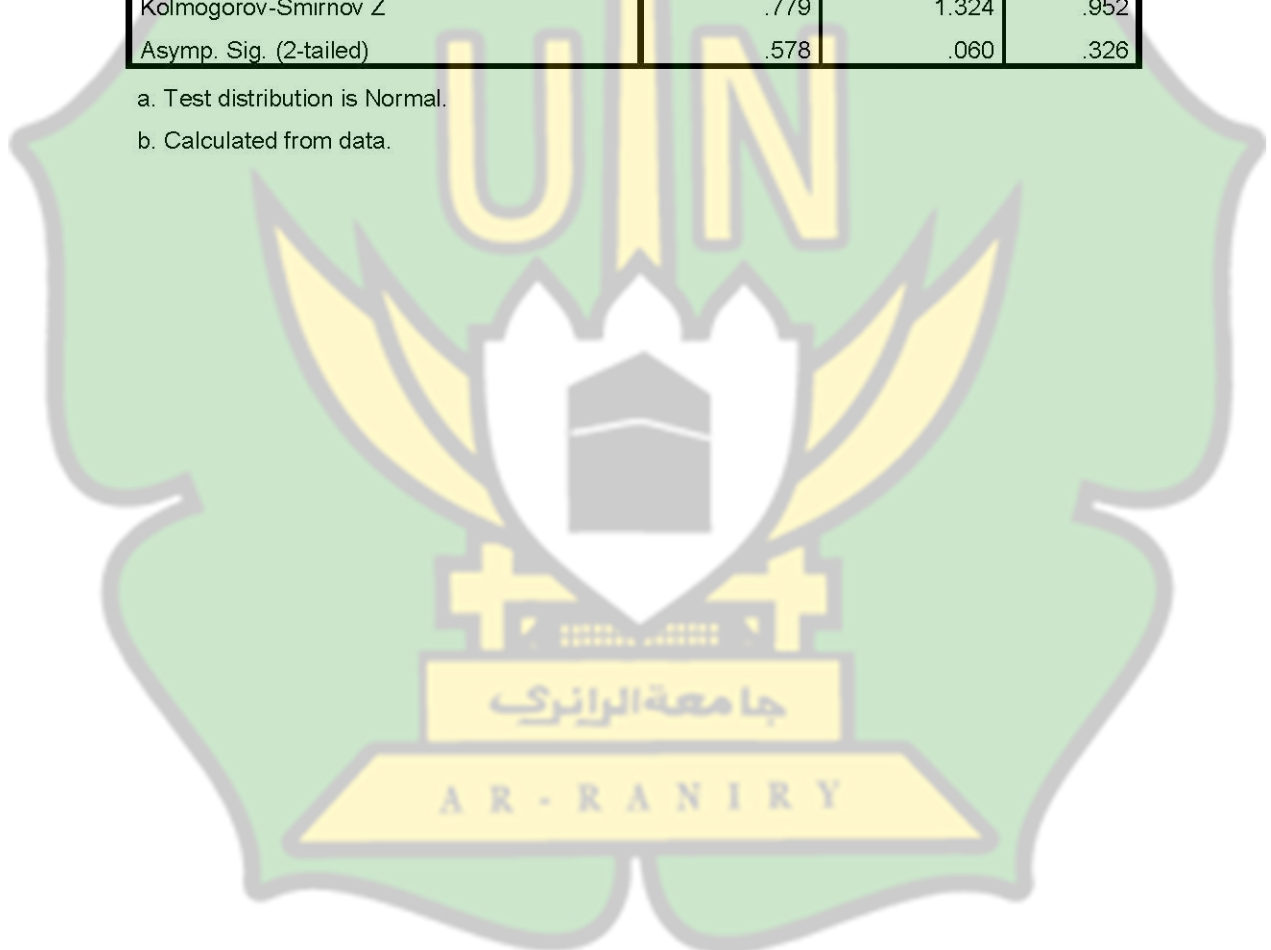
LAMPIRAN 8
Hasil Pencarian Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pengalaman	Kemampuan	Inovasi
N		83	83	83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.2312	4.2411	4.0176
	Std. Deviation	.38915	.44565	.49795
	Absolute	.086	.145	.104
Most Extreme Differences	Positive	.061	.139	.104
	Negative	-.086	-.145	-.086
Kolmogorov-Smirnov Z		.779	1.324	.952
Asymp. Sig. (2-tailed)		.578	.060	.326

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



LAMPIRAN 9
(Hasil Pencarian Uji Hipotesis)

Variabel Pengalaman

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pengalaman	83	4.2312	.38915	.04271

One-Sample Test						
	Test Value = 3.41					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pengalaman	19.225	82	.000	.82120	.7362	.9062

Variabel Kemampuan

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan	83	4.2411	.44565	.04892

One-Sample Test						
	Test Value = 3.41					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kemampuan	16.990	82	.000	.83108	.7338	.9284

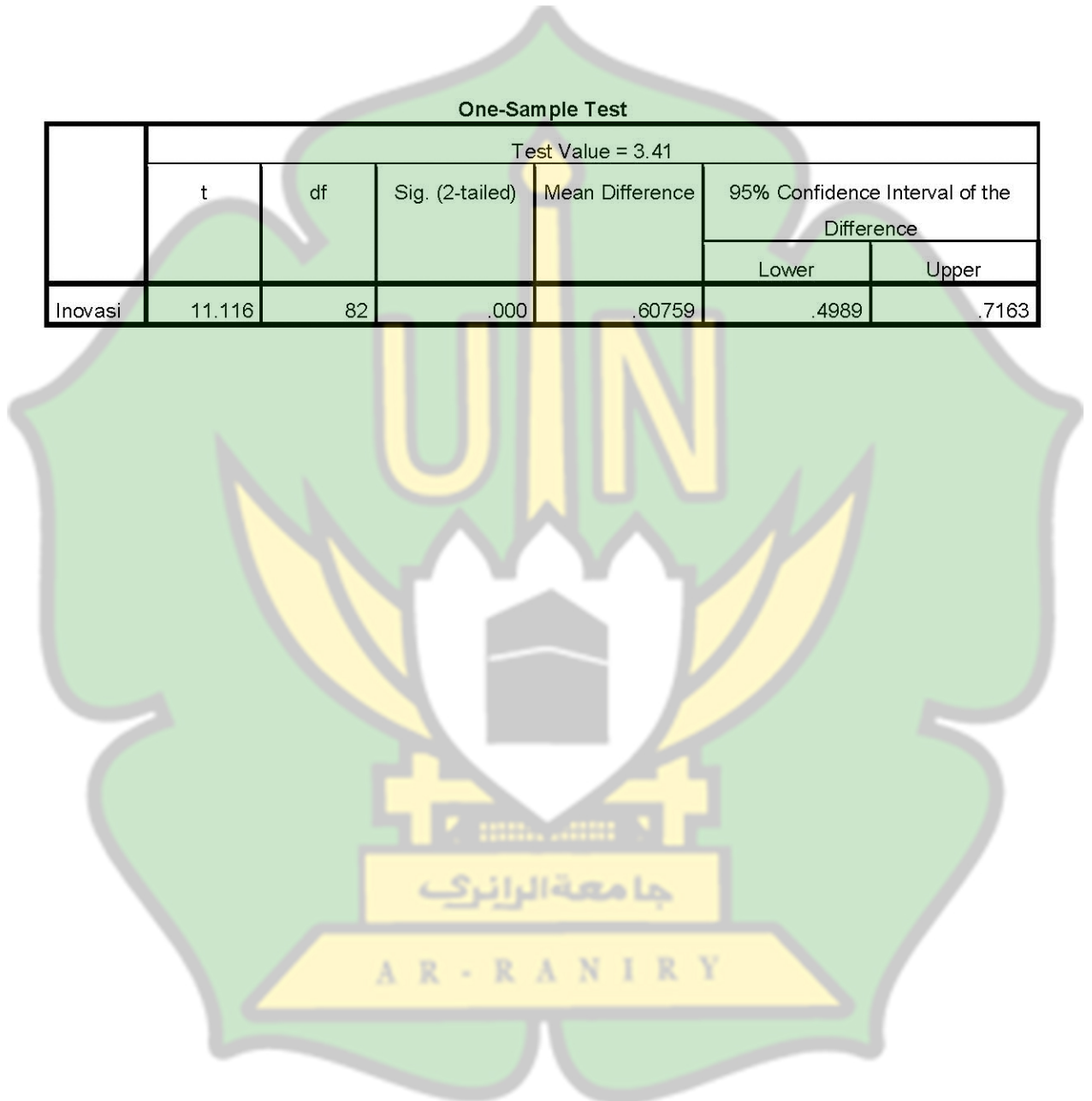
Variabel Inovasi

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Inovasi	83	4.0176	.49795	.05466

One-Sample Test

	Test Value = 3.41					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Inovasi	11.116	82	.000	.60759	.4989	.7163



LAMPIRAN 10

Hasil Pencarian Tanggapan Responden

Variabel Pengalaman

Statistics								
	P1. saya belajar lebih baik ketika ada yang membimbing saya secara langsung	P2. saya belajar dan bekerja sama dengan mahasiswa lain lebih efektif secara langsung	P3. saya berkomunikasi lebih mudah secara online menggunakan media sosial dengan orang lain	P4. saya nyaman menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain	P5. saya terbiasa menggunakan teknologi komputer dalam mengerjakan tugas kuliah	P6. saya mengetahui tentang aplikasi pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)	P7. saya pernah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)	P8. saya menghabiskan waktu rata-rata 30 menit untuk belajar melalui e-learning setiap waktu (pagi, siang, sore atau malam hari)
Valid N	83	83	83	83	83	83	83	83
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4.7349	4.4940	3.9518	4.1807	4.4458	4.3373	4.3253	3.3614

P1. saya belajar lebih baik ketika ada yang membimbing saya secara langsung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ragu-ragu	1	1.2	1.2	1.2
Valid setuju	20	24.1	24.1	25.3
Valid sangat setuju	62	74.7	74.7	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P2. saya belajar dan bekerja sama dengan mahasiswa lain lebih efektif secara langsung

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ragu-ragu	2	2.4	2.4	2.4
setuju	38	45.8	45.8	48.2
sangat setuju	43	51.8	51.8	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P3. saya berkomunikasi lebih mudah secara online menggunakan media sosial dengan orang lain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
tidak setuju	7	8.4	8.4	9.6
ragu-ragu	13	15.7	15.7	25.3
setuju	36	43.4	43.4	68.7
sangat setuju	26	31.3	31.3	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P4. saya nyaman menggunakan media sosial untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tidak setuju	4	4.8	4.8	4.8
ragu-ragu	6	7.2	7.2	12.0
setuju	44	53.0	53.0	65.1
sangat setuju	29	34.9	34.9	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P5. saya terbiasa menggunakan teknologi komputer dalam mengerjakan tugas kuliah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
setuju	43	51.8	51.8	53.0
sangat setuju	39	47.0	47.0	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P6. saya mengetahui tentang aplikasi pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.4	2.4	2.4
ragu-ragu	5	6.0	6.0	8.4
setuju	39	47.0	47.0	55.4
sangat setuju	37	44.6	44.6	100.0
Total	83	100.0	100.0	

P7. saya pernah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis online (seperti moodle, Edmodo, dsb)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	2.4	2.4	2.4
ragu-ragu	7	8.4	8.4	10.8
setuju	36	43.4	43.4	54.2
sangat setuju	38	45.8	45.8	100.0
Total	83	100.0	100.0	

**P8. saya menghabiskan waktu rata-rata 30 menit untuk belajar melalui e-learning setiap waktu
(pagi, siang, sore atau malam hari)**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tidak setuju	2	2.4	2.4	2.4
tidak setuju	14	16.9	16.9	19.3
ragu-ragu	28	33.7	33.7	53.0
setuju	30	36.1	36.1	89.2
sangat setuju	9	10.8	10.8	100.0
Total	83	100.0	100.0	

Variabel Kemampuan

Statistics				
		K9. saya mengerti cara mengerjakan tugas kuliah menggunakan teknologi komputer	K10. saya memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk pada layar komputer untuk menyelesaikan suatu tugas	K11. saya mengerti dan terbiasa menggunakan internet dan email
N	Valid	83	83	83
	Missing	0	0	0
	Mean	4.1687	4.0964	4.4578

K9. saya mengerti cara mengerjakan tugas kuliah menggunakan teknologi komputer

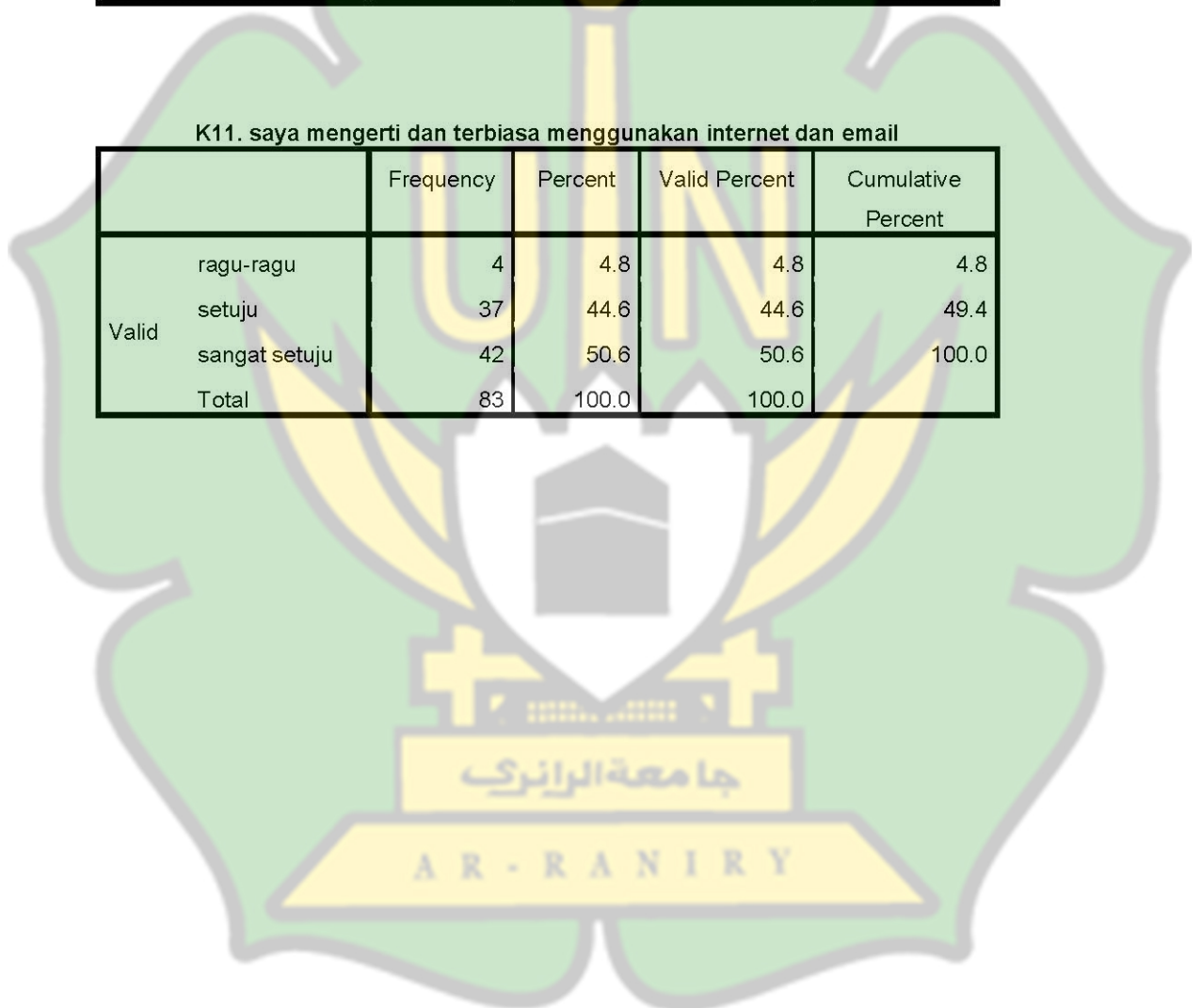
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ragu-ragu	11	13.3	13.3	13.3
setuju	47	56.6	56.6	69.9
sangat setuju	25	30.1	30.1	100.0
Total	83	100.0	100.0	

K10. saya memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk pada layar komputer
untuk menyelesaikan suatu tugas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ragu-ragu	14	16.9	16.9	16.9
setuju	47	56.6	56.6	73.5
sangat setuju	22	26.5	26.5	100.0
Total	83	100.0	100.0	

K11. saya mengerti dan terbiasa menggunakan internet dan email

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ragu-ragu	4	4.8	4.8	4.8
setuju	37	44.6	44.6	49.4
sangat setuju	42	50.6	50.6	100.0
Total	83	100.0	100.0	



Variabel Inovasi

Statistics

	I12. saya ingin memutuskan dimana saya belajar	I13. saya ingin memutuskan kapan saya belajar	I14. saya senang belajar sesuai dengan tahap pembelajaran sendiri	I15. saya bisa mengatur waktu saya lebih baik dipembelajaran berbasis online	I16. saya bisa belajar berulang kali melalui pembelajaran berbasis online	I17. saya termotivasi untuk mempersiapkan diri lebih baik melalui pembelajaran online (dengan pembelajaran online bisa memotivasi mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas)	I18. pembelajar online mendorong saya untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih efektif	I19. saya lebih menyukai menggunakan dokumen digital dibanding hardcopy	I20. saya lebih menyukai pembelajaran berbasis blended learning
Valid N	83	83	83	83	83	83	83	83	83
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4.1807	4.1325	4.2048	3.8072	4.1566	4.0120	4.0000	3.8313	3.8313

I12. saya ingin memutuskan dimana saya belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
ragu-ragu	9	10.8	10.8	12.0
setuju	47	56.6	56.6	68.7
sangat setuju	26	31.3	31.3	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I13. saya ingin memutuskan kapan saya belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
tidak setuju	3	3.6	3.6	4.8
ragu-ragu	5	6.0	6.0	10.8
setuju	49	59.0	59.0	69.9
sangat setuju	25	30.1	30.1	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I14. saya senang belajar sesuai dengan tahap pembelajaran sendiri

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ragu-ragu	10	12.0	12.0	12.0
setuju	46	55.4	55.4	67.5
sangat setuju	27	32.5	32.5	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I15. saya bisa mengatur waktu saya lebih baik dipembelajaran berbasis online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
tidak setuju	7	8.4	8.4	9.6
ragu-ragu	19	22.9	22.9	32.5
setuju	36	43.4	43.4	75.9
sangat setuju	20	24.1	24.1	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I16. saya bisa belajar berulang kali melalui pembelajaran berbasis online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
tidak setuju	3	3.6	3.6	3.6
ragu-ragu	6	7.2	7.2	10.8
setuju	49	59.0	59.0	69.9
sangat setuju	25	30.1	30.1	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I17. saya termotivasi untuk mempersiapkan diri lebih baik melalui pembelajaran online (dengan pembelajaran online bisa memotivasi mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran di kelas)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
sangat tidak setuju	1	1.2	1.2	1.2
tidak setuju	2	2.4	2.4	3.6
ragu-ragu	12	14.5	14.5	18.1
setuju	48	57.8	57.8	75.9
sangat setuju	20	24.1	24.1	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I18. pembelajaran online mendorong saya untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih efektif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
tidak setuju	4	4.8	4.8	4.8
ragu-ragu	14	16.9	16.9	21.7
setuju	43	51.8	51.8	73.5
sangat setuju	22	26.5	26.5	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I19. saya lebih menyukai menggunakan dokumen digital dibanding hardcopy

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
sangat tidak setuju	2	2.4	2.4	2.4
tidak setuju	7	8.4	8.4	10.8
ragu-ragu	10	12.0	12.0	22.9
setuju	48	57.8	57.8	80.7
sangat setuju	16	19.3	19.3	100.0
Total	83	100.0	100.0	

I20. saya lebih menyukai pembelajaran berbasis blended learning

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tidak setuju	4	4.8	4.8	4.8
ragu-ragu	18	21.7	21.7	26.5
setuju	49	59.0	59.0	85.5
sangat setuju	12	14.5	14.5	100.0
Total	83	100.0	100.0	

