

Pengaruh Pembelajaran Blended Learning terhadap Pengalaman Belajar Mahasiswa mata kuliah Ilmu Tekstil

¹ Dewi Suliyanthini¹¹, Andini Putri¹²

¹ Program Studi Pendidikan Tata Busana - Universitas Negeri Jakarta, Jakarta. Indonesia
E mail : dsuliyanthini@gmail.com; andiniputri19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengalaman belajar mahasiswa saat perkuliahan ilmu tekstil dengan strategi blended learning di Universitas Negeri Jakarta pada mahasiswa angkatan 2021 sampai 2023. Metodologi penelitian kuantitatif deskriptif, jumlah sampel 90 mahasiswa. Uji validitas instrument dengan product moment pada indicator penelitian : perilaku, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, pengayaan, sikap, keterampilan, perubahan nilai. Analisis data menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran *blended learning* secara signifikan meningkatkan aspek Perubahan Nilai sebesar 3,16 ; Interaktivitas 3,45; perilaku 2,68 ; perubahan nilai 3,16; sikap 3,11.; keterampilan 3,02.Kemandirian 3,44.; aksesibilitas 3,05 dan pengayaan 2,88. Dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan dalam penerapan pembelajaran *blended learning* berkontribusi pada peningkatan pengalaman belajar, mengindikasikan bahwa *blended learning* memberikan dampak positif yang substansial terhadap pengalaman belajar mahasiswa terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan.

Kata kunci : *blended learning*; ilmu tekstil; pengalaman belajar

ABSTRACT

This study analyzes the learning experience of students during textile science lectures with a blended learning strategy at the State University of Jakarta for students from 2021 to 2023. The quantitative descriptive research methodology, the number of samples was 90 students. Instrument validity test with product moment on research indicators: behavior, interactivity, independence, accessibility, enrichment, attitude, skills, value changes. Data analysis using regression analysis. The results showed that the use of blended learning significantly increased the Value Change aspect by 3.16; Interactivity 3.45; behavior 2.68; value changes 3.16; attitude 3.11.; skills 3.02. Independence 3.44.; accessibility 3.05 and enrichment 2.88. It can be concluded that every increase in the application of blended learning contributes to an increase in the learning experience, indicating that blended learning has a substantial positive impact on students' learning experiences regarding the development of technology in education.

Keyword : *blended learning*; *textile science*; *experience learning*.

1. PENDAHULUAN

Proses pendidikan dan pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang telah dimiliki oleh mahasiswa. Pengalaman belajar akan berpengaruh terhadap pertumbuhan wawasan dan pengetahuan mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhakim (2017) tentang pengalaman belajar merupakan sejumlah aktivitas mahasiswa dalam memperoleh sebuah informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Leny (2022) pengalaman yang paling penting bagi seorang individu adalah pembelajaran yang bersifat edukatif, berpusat pada suatu tujuan, interaktif, dan menambah wawasan. Pada abad-21 saat ini pengalaman belajar mahasiswa tidak terlepas dari kecanggihan teknologi. Teknologi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dunia mengalami revolusi industri 4.0 yaitu era terciptanya teknologi digital yang canggih dan terus berkembang (Tahar et al., 2022). Disrupsi teknologi yang terjadi selama revolusi industri 4.0 memiliki dampak yang signifikan terhadap perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini diperjelas oleh (Fitriani et al., 2024) yang mengatakan teknologi ini tidak hanya memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien, tetapi juga memungkinkan akses yang lebih luas dan mudah ke sumber pembelajaran (Fitriani et al., 2024).

Keterkaitan antara dunia pendidikan dengan era teknologi adalah bahwa lembaga pendidikan dituntut untuk cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta memanfaatkan kemudahan akses teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Pranaja dan Astuti (dalam Fitriani et al., 2024) berpendapat bahwa dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran akan berubah dari berpusat pada pendidik (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Sumartono dan Huda (dalam Fitriani et al., 2024) teknologi pendidikan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi kolaborasi global. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan penerapan *e-learning* pada proses pembelajaran.

Blended learning merupakan pembelajaran dengan strategi belajar tatap muka (*luring*) dan

tatap maya (*daring/online*) dengan *Electronic Learning* yang dilaksanakan dalam jaringan internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Abdau et al., 2024) yang mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap beberapa karakteristik mahasiswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran yang dikolaborasikan dengan *e-learning* menciptakan pembelajaran interaktif, menjadi penguat pembelajaran, dan berimbas positif kepada mahasiswa. Meskipun beberapa penelitian mengatakan *e-learning* memiliki berpengaruh positif terhadap pembelajaran, terdapat penelitian yang bertolak belakang dengan penelitian tersebut. Menurut pendapat Yodha, dkk (2019) penerapan *e-learning* pada kenyataannya masih banyak pro dan kontra disertai hasil lapangan maupun penelitian sebelumnya yang mengatakan masih kurangnya pemanfaatan media secara efektif yang menyebabkan penyerapan materi tidak optimal, kurang menarik ataupun prosedur penggunaannya menyebabkan mahasiswa kurang antusias. Berbeda dengan hasil penelitian (Nur et al., 2024) yang mengatakan peran *e-learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian dan sikap aktif mahasiswa. Menurut hasil penelitian (Sulyanthini et al., 2024). Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* berbasis LMS (*learning management system*) memiliki tingkat sedikit menyenangkan dengan presentasi 39%, menyatakan 23% menyenangkan, dan 0% kecenderungan membosankan. Pembelajaran *e-learning* diharapkan dapat membuka peluang besar untuk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di masa depan, selain itu diharapkan dapat mengatasi masalah pemberian materi karena memungkinkan peserta didik untuk mencari dan mempelajari lebih banyak materi internet, mendorong kreativitas mereka dalam belajar. Namun, menurut survei harian yang dilakukan oleh Rastati (dalam Poerwita & Adhi, 2021) tentang karakteristik belajar generasi muda saat ini menunjukkan bahwa mereka cenderung kurang fokus, mudah teralihkan, mampu melakukan banyak hal sekaligus, senang mengambil langkah pertama, tertarik pada perangkat elektronik, dan terlalu tinggi menaruh ekspektasi terhadap hal-hal yang berkaitan dengan mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat metode kuliah yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan

kebutuhan generasi muda saat ini sebagai bekal pengalaman mereka di masa depan. Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang dimiliki oleh mahasiswa.

Pembelajaran *Blended learning* dengan metode didalamnya pembelajaran secara *E-learning* membuat mahasiswa menjalani pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran tatap muka biasa. Salah satu mata kuliah pertama yang menerapkan pembelajaran *e-learning* dengan platform lengkap di program studi Tata Busana Universitas Negeri Jakarta yaitu mata kuliah Ilmu Tekstil yang dilaksanakan dengan pembelajaran secara *blended learning* dimana pembelajaran daring dengan platform seperti, LMS (*learning management system*), e-modul, video dalam bentuk youtube, zoom atau google meet, serta google classroom.

2. LANDASAN TEORI

Pengalaman belajar (*learning experiences*) menurut Sanjaya (2012) adalah sejumlah aktivitas mahasiswa yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan kompetensi baru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ketika kita mempertimbangkan informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki mahasiswa, maka pada saat waktu itu yang harus dipikirkan adalah pengalaman belajar yang bagaimana yang perlu didesain agar kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat diperoleh oleh mahasiswa.

Hamalik (2011) mengemukakan bahwa pengalaman masa lampau yang telah dimiliki oleh mahasiswa besar pengaruhnya dalam proses belajar. Pengalaman itu akan menjadi dasar untuk menerima pengalaman-pengalaman baru di masa depan. Pengalaman belajar merupakan sumber pengetahuan yang diperoleh melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Puspitasari et al., 2016). Menurut Piet dalam (Maghfirah et al., 2020) pengalaman diartikan sebagai kegiatan atau usaha untuk mengembangkan arti dari peristiwa atau situasi, sehingga individu dapat terlatih cara memecahkan suatu masalah baik sekarang maupun yang akan datang.

Gagne dalam (Sanjaya, 2012) mengklasifikasi pengalaman belajar dalam delapan kategori, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

- 1) Belajar signal, yaitu belajar dengan isyarat atau tanda. Kategori paling sederhana ini merupakan kegiatan bagaimana setiap individu mereaksi terhadap setiap perangsang yang muncul. Misalnya, seseorang merasakan sedih, senang, dan lain sebagainya.
- 2) Belajar mereaksi perangsang dengan penguatan, yaitu pengalaman belajar yang terarah. Individu merespons terhadap perangsang yang diberikan selalu diberi penguatan, misalnya reward.
- 3) Pengalaman belajar membentuk rangkaian (*chaining*), adalah belajar merangkai atau menghubungkan gejala atau faktor menjadi satu kesatuan rangkaian yang utuh dan fungsional
- 4) Belajar asosiasi verbal, yakni pengalaman belajar dengan kata-kata manakala ia menerima perangsang. Misalnya diberikan stimulus tentang gambar segitiga, kemudian anak mengatakannya bahwa itu adalah gambar segitiga sama sisi.
- 5) Belajar membedakan atau diskriminasi, yakni pengalaman belajar mengenal sesuatu karena ciri-ciri yang memiliki kekhasan tertentu. Misalnya seorang data membedakan mana itik dan mana ayam walaupun keduanya sama-sama unggas.
- 6) Belajar konsep, yaitu pengalaman belajar dengan menentukan ciri atau atribut dari objek yang diperelajarinya sehingga objek tersebut ditempatkan dalam klasifikasi tertentu. Misalnya pengalaman belajar dengan melihat sesuatu dari ukurannya, dari warnanya, dari bentuknya dan lain sebagainya.
- 7) Belajar aturan atau hukum adalah pengalaman belajar dengan menghubungkan konsep-konsep. Pada pengalaman belajar ini siswa dirangsang untuk menemukan sejumlah prinsip atau kaidah melalui pengamatan dari setiap gejala. Misalnya bila logam dipanaskan, maka logam tersebut dapat menghantarkan panas.
- 8) Belajar *problem solving*, yaitu pengalaman belajar untuk memecahkan suatu persoalan melalui penggabungan beberapa kaidah atau aturan pengalaman belajar pemecahan masalah ini merupakan pengalaman belajar yang

paling kompleks, karena memerlukan nalar untuk menangkap berbagai aturan atau hukum yang berkenaan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Berdasarkan kedelapan tipe pengalaman belajar tersebut, menurut Gagne akan menghasilkan kemampuan-kemampuan tertentu. Gagne mengidentifikasi lima jenis hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar keterampilan intelektual, yakni belajar diskriminasi, belajar konsep dan belajar kaidah. Belajar diskriminasi adalah belajar untuk membedakan beberapa objek berdasarkan ciri-ciri tertentu misalnya melihat objek dari bentuknya, ukurannya, warnanya, dan lain sebagainya.
- 2) Belajar informasi verbal adalah belajar melalui symbol-simbol tertentu, yang termasuk hasil belajar ini adalah belajar berbicara, menulis cerita, membaca, dan lain sebagainya.
- 3) Belajar mengatur kegiatan intelektual, yakni berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan keterampilan intelektual, yaitu kemampuan berpikir memecahkan masalah secara ilmiah melalui langkah-langkah yang sistematis.
- 4) Belajar sikap, yakni belajar menentukan tindakan tertentu. Sikap merupakan kesediaan seseorang untuk menerima atau menolak sesuatu dengan pandangannya terhadap suatu itu.
- 5) Belajar keterampilan motorik, yaitu belajar melakukan gerakan-gerakan tertentu baik gerakan yang sangat sederhana seperti gerakan menirukan, gerakan relfeks dan sebagainya.

Hasil belajar seperti yang telah dikemukakan di atas, akan menentukan pengalaman belajar yang bagaimana yang cocok untuk dikembangkan oleh setiap mahasiswa. Misalnya, hasil yang bersifat intelektual akan

sangat berbeda dengan pengalaman yang harus dimiliki mahasiswa untuk memperoleh keterampilan tertentu.

Deskripsi mata kuliah Ilmu Tekstil : Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan/konsep dasar/ pemahaman tentang teori Ilmu Tekstil, *basic raw material textile science* dan implementasinya dalam menerapkan pada fashion, membahas tentang klasifikasi serat tekstil alam dan sintesis serta

mixblended fiber berdasarkan sifat kimia fisika serat tekstil, yang akan mempengaruhi pada hasil jadi busana dan pemeliharannya. Materi selanjutnya proses finishing tekstil meliputi Teknik dyeing, printing dan finishing hingga menjadi produk siap pakai, Evaluasi pengujian textile berimplikasi pada perawatan textile, Limbah Textile, Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan blended learning (CPL) yang mengedepankan kemandirian mahasiswa untuk mencari dan menemukan pengetahuan serta membangun kompetensi yang diharapkan, dengan penugasan (PBJL) yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran Tekstil dimasa kini

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian kuantitatif deskriptif, dengan penyebaran instrument pada sample 90 mahasiswa Angkatan 2021 sampai 2023. Indikator penelitian : perilaku, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, pengayaan, sikap, keterampilan, perubahan nilai. Menggunakan skala likert, Uji validitas : product moment serta uji Reliabilitas alpha Cronbach

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

Uji prasyarat analisis dengan uji linieritas dan uji normalitas. Analisis data dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana.

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

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada uji validitas instrument dengan *product moment*, terdapat instrument yang tidak valid $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0.207) dengan indicator pengalaman belajar sub indicator: perubahan perilaku, sedangkan pada indicator *blended learning*, pada sub indicator kemandirian. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa dalam proses pembelajaran belum bias dilepas sepenuhnya, tetap harus perlu pengawasan dan bimbingan secara teknis, *support* dan arahan yang jelas. Hasil uji Reabilitas dengan rumus Alpha Cronbach's diampikan dalam table berikut ini.

Tabel 1 Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Hasil
Pengalaman Belajar (Y)	0,924	16	Reliabel
blended Learning (X)	0,932	21	Reliabel

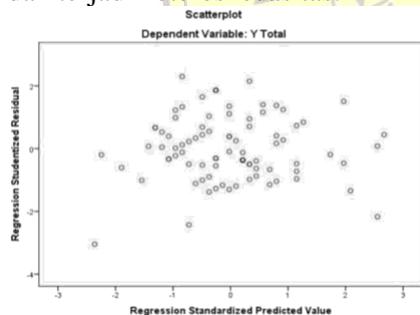
Pengujian dengan uji normalitas diperoleh hasil :

Tabel 2 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.15110589
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.088
	Negative	-.051
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.085 ^c

a. Test distribution is Normal.

Hasil pengolahan data heteroskedasitas diperoleh titik-titik data yang menyebar di atas dan di bawah angka 0, titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, penyebaran titik-titik data tidak berpola jadi tidak terjadi heteroskedasitas.



Gambar 1, uji linieritas

Hasil analisis uji Regresi sederhana Pengalaman belajar mahasiswa merupakan sebuah komponen yang sangat memengaruhi hasil belajar mereka. Optimalisasi pengalaman belajar mahasiswa dalam pembelajaran *e-learning* diperlukan untuk memaksimalkan pengembangan pengetahuan dan kompetensi baru yang diharapkan diperoleh oleh mahasiswa dalam integrasi proses pembelajaran ini. Pengalaman yang tercipta dapat menjadi bekal mahasiswa untuk menghadapi era digital di masa depan dan mampu memiliki berbagai kompetensi yang dibutuhkan dalam industri pendidikan.

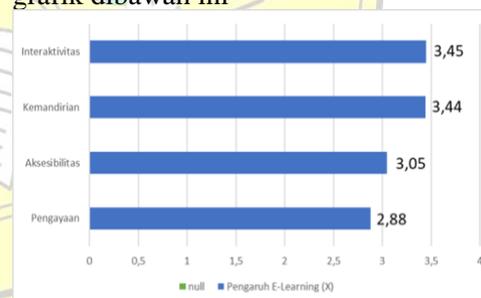
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 90 responden melalui

penyebaran instrument dengan skala Likert pada variable Pengalaman Belajar, Indikator "Perubahan Nilai", yang terdiri dari 6 pernyataan, menunjukkan rata-rata tertinggi sebesar 3,16. Perubahan perilaku 2,68. Sikap 3.11. dan Keterampilan 3,02



Gambar 2. Grafik Rata-rata Indikator Pengalaman Belajar

Pada indikator blended learning, dengan menfokuskan pembelajaran pada saat daring, diperoleh hasil data, Interaktivitas 3,45 ; kemandirian 3,44 ; aksesibilitas 3,05 dan pengayaan 2,88. Seperti ditampkkan dalam grafik dibawah ini



Gambar 3. Grafik rata-rata indikator blended learning

Table 3 : Analisis linier sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14.359	3.199		4.488	.000
X Total	.558	.052	.754	10.774	.000

a. Dependent Variable: Y Total

Berdasarkan persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut ini:

$$Y = a + bX$$

$$\text{Pengalaman Belajar} = 14.35910 + 0.55842 \times \text{blended learning}$$

Adapun uraian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nilai konstanta sebesar 14.359 artinya bahwa jika tidak ada Penerapan *blended-learning*

- (X) maka nilai konsisten Pengalaman Belajar (Y) adalah sebesar 14.359
2. Koefisien regresi Variabel Penerapan *blended-learning* (X) sebesar 0,558 artinya nilai ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% Penerapan *blended-learning* (X), maka Pengalaman belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,558 satuan. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif, maka dapat dikatakan bahwa Penerapan *blended-learning* (X) berpengaruh positif terhadap Pengalaman belajar (Y).
 3. Dapat dilihat juga bahwa nilai t-hitung *blended-Learning* (X) sebesar 10.775 artinya lebih besar dari > t-tabel 1,984. Dengan nilai signifikansi Pengaruh *blended-learning* (X) sebesar 0,000 artinya lebih kecil dari < probabilitas 0,005. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa "Ada Pengaruh Signifikan Pengaruh *blended-learning* (X) Terhadap Pengalaman Belajar (Y)".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Analisis regresi sederhana menemukan koefisien regresi *blended learning* sebesar 0,55842, yang artinya setiap peningkatan satu poin dalam *blended learning* berkontribusi pada peningkatan sebesar 0,55842 pada pengalaman belajar mahasiswa. Nilai signifikansi (Sig = 0,000) menunjukkan bahwa pengaruh ini statistik signifikan ($p < 0,05$).

Penerapan *blended learning* pada mahasiswa tata busana angkatan 2021-2023 dalam mata kuliah teori ilmu tekstil menunjukkan dampak signifikan terutama pada indikator perubahan nilai, terutama sub-indikator "saya menjadi pribadi yang suka menolong sesama teman yang kesulitan dalam belajar". Ini menandakan bahwa pendekatan *e-learning* telah berhasil mendorong mahasiswa untuk saling membantu dalam proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Sub-indikator "saya menjadi pribadi yang berani menyatakan pendapat meskipun bersebrangan dengan orang lain" mengalami penurunan, yang kemungkinan disebabkan oleh mayoritas responden dari angkatan 2023 yang pada saat itu baru

memasuki semester pertama mata kuliah teori ilmu tekstil. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan untuk berpendapat secara lebih percaya diri membutuhkan waktu dan pengalaman yang lebih matang. Selain itu, penurunan pada sub-indikator "saya lebih mudah untuk bertanya pada saat penggunaan *e-learning*" dikarenakan mayoritas mahasiswa lebih memilih belajar offline dalam format *hybrid* pengajaran mata kuliah tekstil. Preferensi ini menunjukkan bahwa interaksi langsung masih dianggap lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas *e-learning* dalam konteks ini, perlu dilakukan upaya lebih lanjut untuk mengembangkan kemandirian dan kemampuan berpendapat mahasiswa, serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan preferensi dan kebutuhan mereka di era *hybrid* ini.

Uji t-statistik menunjukkan nilai t-hitung ($t = 10,774$), yang lebih besar dari t-tabel ($t = 1,984$) dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,005$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penerapan *e-learning* terhadap peningkatan pengalaman belajar mahasiswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa *blended learning* memiliki peran penting dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran mata kuliah teori Ilmu Tekstil. Implikasinya adalah perlunya terus mengembangkan strategi *e-learning*, terutama pada indikator-indikator yang masih perlu ditingkatkan, untuk memaksimalkan manfaatnya bagi pengalaman belajar mahasiswa di masa mendatang. *blended learning* memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman belajar mahasiswa, terutama dalam aspek "Perubahan Nilai" dan "Interaktivitas". Indikator "Perubahan Nilai" menunjukkan rata-rata tertinggi sebesar 3,16, pada konteks mata kuliah teori ilmu tekstil. Namun beberapa sub-indikator dalam "Perubahan Perilaku" dan "Kemandirian" menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Sebagai contoh, sub-indikator "saya menjadi pribadi yang berani menyatakan pendapat" dan "saya lebih mudah untuk bertanya" memerlukan perhatian lebih untuk memaksimalkan potensi *e-learning* dalam meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa. Dari segi analisis regresi sederhana,

ditemukan bahwa setiap peningkatan satu poin dalam penerapan *blended learning* berkontribusi pada peningkatan pengalaman belajar. Hasil uji t-statistik juga mengkonfirmasi bahwa pengaruh *blended learning* signifikan menegaskan bahwa implementasi *blended learning* berdampak positif terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Dampak positif *blended learning*, sementara potensi dampak negatif seperti keterbatasan akses teknologi dan preferensi belajar offline belum dieksplorasi secara mendalam. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan untuk lebih memahami dinamika kompleks penggunaan *e-learning* dalam konteks pendidikan tinggi.

Rekomendasi berdasarkan temuan ini adalah perlunya pengembangan strategi *e-learning* yang lebih terfokus untuk meningkatkan interaktivitas dan kemandirian mahasiswa. Selain itu, institusi pendidikan perlu mempertimbangkan penyediaan infrastruktur dan dukungan yang memadai bagi mahasiswa agar dapat mengakses *e-learning* secara efektif. Dengan demikian, penggunaan *e-learning* dapat dioptimalkan sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa di masa mendatang.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran *blended learning* secara signifikan meningkatkan aspek Perubahan Nilai sebesar 3,16 ; Interaktivitas 3,45; perilaku 2,68 ; perubahan nilai 3,16; sikap 3,11.; keterampilan 3,02. Kemandirian 3,44.; aksesibilitas 3,05 dan pengayaan 2,88. Dapat disimpulkan bahwa setiap peningkatan dalam penerapan pembelajaran *blended learning* berkontribusi pada peningkatan pengalaman belajar, mengindikasikan bahwa *blended learning* memberikan dampak positif yang substansial terhadap pengalaman belajar mahasiswa terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan.

Ucapan terimakasih

Kami ucapkan banyak terimakasih kepada panitia seminar IKRAITH UPI -YAI beserta staf OJS yang telah memfasilitasi artikel karya ilmiah mahasiswa UNJ. Sukses selalu

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, I. (2024). <https://journal.innoscientia.org/index.php/mipainsight/index> ISSN. 1, 13–24.
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain *PT Remaja Rosdakarya*.
- Hamalik, O. (2011). Proses belajar mengajar / Oemar Hamalik. *Bumi Aksara*.
- Industri, R. (2024). *Journal of Education and Culture*. 4(1), 28–35.
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nisa, M. (2019). Pengaruh Pengalaman Belajar Terhadap Sikap Positif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di SMP NU Dukuhjati Krangkeng-Indramayu. *Pedimatika: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 145–155.
- Novan Ardy Wiyan. (2014). Desain Pembelajaran Pendidikan, (Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi). In *Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA*.

- Nurhakim, L., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2017). Pengalaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills And Practice di SMK. *Jurnal*
- Prawiradilaga, D. (2016). Mozaik Teknologi Pendidikan - Google Books. *Kencana*.
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. In *Jakarta : Rajawali Pers*.
- Sanjaya, W. (2012). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran Edisi Pertama. In *Prenada Media Group*.
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1),58.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>
- Sugiyono. (2018). Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta. Hal 57. *Metode Penelitian*
- Suliyanthini, D. (2016). Ilmu Tekstil. *PT RajaGrafindo Persada*
- Suliyanthini, D., Irwan, A. Z., Noerharyono, M., Haerunisa, I., & Febrilias, A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Daring Terhadap Hasil Belajar dan Kepuasan Mahasiswa. 2(2), 1–7.
<https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidannmultimedia.v2i2>
- Tahar, A., Setiadi, P. B., Rahayu, S., Stie, M. M., & Surabaya, M. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380–12381.
- Wati, D. M. (2022). *Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Riau Tahun Ajaran 2021/2022*.
- Yonanda, D. P., Kusumo, P. J., Puspitasari, R. D., & Fitri, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Video Youtube Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD 6 Bulungcangkring. 4, 266–274.