



Pengukuran Kepuasan Mahasiswa pada *Blended Learning*

Ariesya Aprillia¹, Rony Setiawan²

^{1,2}Universitas Kristen Maranatha, Indonesia

E-mail: ariesya.aprillia@eco.maranatha.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-01 Keywords: <i>Blended Learning; Student Satisfaction; Higher Education.</i>	Blended learning has become a common term used to describe all types of education that incorporate both face-to-face and online learning, whether synchronous and/or asynchronous. The purpose of this study is to measure the level of student satisfaction with the implementation of blended learning by comparing their expectations with the actual experience. The population in this study consists of university students in Bandung who experienced the blended learning method at their institutions. The sampling method used is non-probability sampling with a purposive sampling technique. This study employs a survey method using a questionnaire. The analytical methods applied include validity testing, reliability testing, and Importance Performance Analysis (IPA). The output of the IPA is a Cartesian diagram divided into four quadrants, showing in which quadrant each variable/factor/attribute is located. Quadrant I represents the factors that should be prioritized for improvement by blended learning organizers, as they are considered very important by students but have not been satisfactorily implemented. The factors include factor 1: students feel there is a lack of good interaction with lecturers during blended learning implementation, factor 4: students feel there is a lack of good interaction among peers during blended learning implementation, factor 10: students do not feel a sense of belonging to the class during blended learning, and factor 17: students find the lecturer's voice unclear when using online platforms.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-01 Kata kunci: <i>Blended Learning; Kepuasan Mahasiswa; Pendidikan Tinggi.</i>	Blended learning telah menjadi istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan semua jenis pendidikan yang mencakup pembelajaran online tatap muka dan sinkron dan/atau asinkron. Blended learning dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa. pada penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa pada pelaksanaan blended learning ditinjau dari harapan dengan realiasi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa universitas di Bandung yang mendapatkan metode blended learning di kampus mereka. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan nonprobability sampling, dengan teknik yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan kuesioner. Metode yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, dan Importance Performance Analysis (IPA). Luaran dengan menggunakan IPA adalah berupa diagram kartesius dengan empat kuadran yang menunjukkan masing-masing variabel/faktor/atribut berada di kuadran mana. Kuadran I menunjukkan faktor-faktor yang perlu diprioritaskan oleh penyelenggara blended learning untuk ditingkatkan karena dinilai sangat penting untuk mahasiswa, tetapi pelaksanaannya masih belum memuaskan. Faktor- faktornya yaitu faktor 1: mahasiswa merasa tidak terjalinnnya interaksi yang baik dengan dosen saat pelaksanaan blended learning, faktor 4: mahasiswa merasa tidak terjalinnnya interaksi yang baik antar sesama mahasiswa saat pelaksanaan blended learning, faktor 10: mahasiswa tidak merasa menjadi bagian dari kelas saat pelaksanaan blended learning, dan faktor 17: mahasiswa merasa suara dosen tidak jelas saat penggunaan platform online.
I. PENDAHULUAN Dampak pandemi global pada tahun 2019 telah secara signifikan mengubah cara perguruan tinggi saat ini dalam menyelenggarakan pendidikannya. Mahasiswa dan pendidik dari semua disiplin ilmu dan tingkat studi harus melakukan transisi ke metode pengajaran, pembelajaran, dan penilaian <i>online</i> (Lockee, 2021). Penghentian tiba-tiba pembelajaran tatap muka menyebabkan tantangan, gangguan, dan pergolakan yang signifikan terhadap keseimbangan dan kesejahteraan kehidupan kerja, dengan banyak mahasiswa dan staf merasa sangat terisolasi dan terpisah dari rekan kerja dan kolega tempat mereka bekerja dan bersosialisasi (Lockee, 2021; McCullogh, 2022). Mahasiswa	

mungkin menghadapi tantangan baru terkait persiapan, partisipasi, dan aktivitas kelas *online* (Shakeel et al., 2023). Keterlibatan mahasiswa dalam lingkungan *blended learning* sangat berbeda dari lingkungan kelas tradisional/tatap muka (Chiu, 2021).

Institusi pendidikan tinggi berusaha memberikan lebih banyak fleksibilitas dan individualisasi, yang terutama diwujudkan melalui penggunaan teknologi baru dan diimplementasikan dalam desain *blended learning*. *Blended learning* mengandung proporsi *online* antara 30 dan 70 persen. Mahasiswa yang mengalami pembelajaran jarak jauh selama pandemi akan menemukan bahwa *blended learning* adalah solusi yang bermanfaat dan menghasilkan peningkatan keterlibatan belajar yang signifikan (Tong et al., 2022). *Blended learning* memberikan kenyamanan dan fleksibilitas dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (Kiviniemi, 2014; Jen & Hoogeveen, 2021; Berga, 2021; Al-Kahtani et al., 2022).

Blended learning memberi mahasiswa lebih banyak fleksibilitas untuk menyesuaikan pengalaman belajar mereka, sangat menarik bagi institusi dan pembuat kebijakan karena dampak positifnya terhadap motivasi mahasiswa dan kinerja, aksesibilitas, dan kenyamanan (Janes et al., 2018). *Blended learning* telah menjadi istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan semua jenis pendidikan yang mencakup pembelajaran *online* tatap muka dan sinkron dan/atau asinkron (Hrastinski, 2019). *Blended learning* dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa, mendorong pembelajaran bersama, dan membantu mahasiswa belajar di luar zona nyaman mereka, dengan manfaat positif termasuk peningkatan kepercayaan diri, belajar dari teman sebaya, meningkatkan pengetahuan praktis dan kompetensi, serta membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. *Blended learning* meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Mekanismenya mungkin dalam mendukung pembentukan kebiasaan belajar mandiri dan mencegah ketergantungan mahasiswa pada dosen yang dapat dipupuk oleh metode pengajaran tradisional.

Blended learning bertujuan efektif, terutama dalam mendukung pendidikan jarak jauh (Jowsey et al., 2020) dan fleksibilitasnya menarik bagi mahasiswa 'non-tradisional'. Mahasiswa juga berkomentar bahwa *blended learning* menghasilkan tingkat keterlibatan mahasiswa yang lebih tinggi di dalam dan di luar kelas karena menghemat waktu perjalanan dan

memotivasi partisipasi mahasiswa di kelas, meningkatkan komunikasi dan interaksi di luar kelas, menciptakan kepercayaan diri, dan penguasaan keterampilan, meningkatkan pembelajaran mandiri, dan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Fleksibilitas *blended learning* menawarkan peningkatan akses untuk belajar dibandingkan dengan format tradisional di kampus. *Blended learning* dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, yang memungkinkan kemandirian dan otonomi dan pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri dan penguasaan keterampilan mahasiswa.

Fleksibilitas dan akses *blended learning* yang ditingkatkan menawarkan manfaat bagi mahasiswa, dosen, dan institusi. Menggunakan sumber daya *online* dalam *blended learning* dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen menyesuaikan konten dan bagaimana konten digunakan agar sesuai dengan gaya, topik, dan konteks pembelajaran. Ini termasuk memungkinkan mahasiswa untuk meninjau kembali kuliah dan materi pembelajaran lainnya; mendukung keterlibatan mahasiswa dan pembelajaran mendalam, yang meningkatkan kinerja pembelajaran pada akhirnya.

Blended learning memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan elemen pengajaran tatap muka tradisional dengan modalitas pembelajaran *online* yang diadopsi secara luas dalam pendidikan tinggi untuk berbagai tujuan, menggunakan strategi implementasi yang beragam (Berga, 2021). Salah satu hal positif dari *blended learning* adalah penghematan biaya, kenyamanan, dan kemampuan untuk bekerja dengan kecepatan masing-masing individu (Jen & Hoogeveen, 2021; Berga, 2021; Al-Kahtani et al., 2022). Dalam studi mahasiswa dalam profesi kesehatan, *blended learning* telah terbukti sama atau lebih efektif daripada instruksi tatap muka tradisional, menghasilkan hasil yang serupa atau sedikit lebih baik dalam hal evaluasi dan penilaian kinerja (Liu et al., 2016). *Blended learning* dikaitkan dengan penghematan biaya jangka panjang yang signifikan dan dengan demikian memberikan metode pengajaran yang lebih efisien (Elgohary, 2022).

Menggunakan metode *blended learning* dapat meningkatkan efektivitas dan kepuasan pembelajaran yang dirasakan (Grønlien, 2021). Namun, menciptakan lingkungan belajar yang kaya, interaktif, dan mandiri tidaklah mudah. Ada pengakuan bahwa teknologi tidak bisa hanya menjadi tambahan untuk bahan ajar yang ada dalam upaya untuk mereplikasi tetapi membutuhkan pedagogi, kurikulum, dan

penilaian yang dirancang dengan tepat yang inklusif dan berdasarkan pada pemahaman tentang bagaimana mahasiswa belajar. Mahasiswa dianggap puas dengan pembelajaran ketika berhasil dalam pembelajaran dan senang dengan pengalaman mereka. Kepuasan sebagai jumlah perasaan dan sikap mahasiswa yang dihasilkan dari menggabungkan semua manfaat yang mereka harapkan dari pelaksanaan metode *blended learning*. Kepuasan mahasiswa penting karena berpengaruh terhadap tingkat motivasi mereka.

Institusi-institusi pendidikan tinggi di Bandung sudah menjalankan metode *blended learning*, pertanyaannya adalah apakah metode *blended learning* yang dijalankan oleh institusi tersebut sudah dapat memuaskan para mahasiswa atau belum. Apakah institusi pendidikan tinggi tersebut sudah dapat merealisasikan harapan mahasiswa dari metode *blended learning* yang dijalankan. *Gap/* kesenjangan yang besar antara harapan mahasiswa dengan realisasi/yang dialami akan menyebabkan mahasiswa tidak puas dan pada akhirnya akan berimbas pada menurunnya prestasi mahasiswa dan reputasi institusi pendidikan menjadi tidak baik. Kepuasan terhadap pelaksanaan metode *blended learning* dapat ditinjau dari lima hal, yaitu *interaction*, *instruction*, *instructor*, *course management*, dan *technology* (Naaj et al., 2012). *Interaction*: interaksi sosial pada *blended learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi para mahasiswa; *Instruction*: keberhasilan metode *blended learning* bergantung pada seberapa baik kursus direncanakan dan diajarkan; *Instructor*: kepuasan mahasiswa sangat berkorelasi dengan kinerja instruktur, khususnya dengan ketersediaan dan waktu responnya; *Course management*: dukungan administratif sangat penting bagi mahasiswa. Akses seperti ke perpustakaan *online* dan dukungan teknis dapat memberi kepuasan bagi mahasiswa; dan *Technology*: teknologi yang digunakan dalam *blended learning* memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar. Apabila institusi pendidikan tinggi dapat melaksanakan kelima hal tersebut dengan baik maka pendidikan yang berkualitas akan didapatkan oleh para mahasiswa.

Rumusan pada penelitian ini adalah bagaimana tingkat kepuasan mahasiswa pada pelaksanaan *blended learning* ditinjau dari harapan dengan realisasi? Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat

kepuasan mahasiswa pada pelaksanaan *blended learning* ditinjau dari harapan dengan realiasi.

II. METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa universitas di Bandung yang mendapatkan metode *blended learning* di kampus mereka. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling*, dengan teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan kuesioner. Variabel dalam penelitian ini diadopsi dari Naaj et al. (2012) yaitu *interaction* diukur dengan 9 butir pernyataan, *instruction* diukur dengan 12 butir pernyataan, *instructor* diukur dengan 5 butir pernyataan, *course management* diukur dengan 3 butir pernyataan, dan *technology interaction* diukur dengan 6 butir pernyataan.

Metode yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, dan Importance Performance Analysis (IPA). Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membuat korelasi skor pada *item* (butir) dengan skor total *item*nya. Skor *item* dianggap sebagai nilai x, sedangkan skor total dianggap sebagai nilai y. Apabila skor *item* memiliki korelasi positif yang signifikan ($r \geq 0.500$ dengan $p \text{ value} \leq 0.05$), berarti *item* tersebut dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur variabel tersebut (Hair et al., 1998). Hasil pengujian reliabilitas ditunjukkan oleh besarnya nilai Cronbach's alpha yang menunjukkan reliabilitas konsistensi *inter item* atau menguji konsistensi responden dalam menjawab seluruh *item*. Nilai Cronbach's alpha kurang dari 0.600 berarti reliabilitas buruk atau kurang baik, 0.700 sampai dengan 0.800 berarti reliabilitas dapat diterima atau baik, dan lebih dari 0.800 berarti reliabilitas sangat baik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Importance and Performance Analysis (IPA). Luaran dengan menggunakan IPA adalah berupa diagram kartesius dengan empat kuadran yang menunjukkan masing-masing variabel/faktor/ atribut berada di kuadran mana. Sumbu mendatar (X) akan diisi oleh skor rerata tingkat kinerja/ kenyataan, sedangkan sumbu tegak (Y) akan diisi oleh skor rerata tingkat kepentingan/ harapan.

$$Tki = \frac{Xi}{Yi} \times 100\%$$

Yi

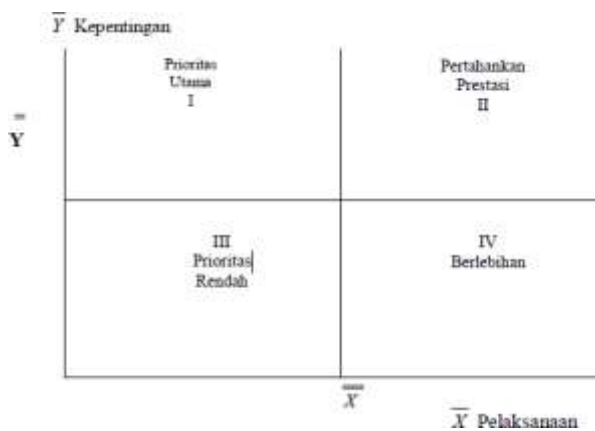
yang mana:

Tki = Tingkat kesesuaian responden

Xi = Skor penilaian kenyataan/ kinerja

Yi = Skor penilaian harapan/ kepentingan

Empat kuadran pada IPA yaitu Kuadran I menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang penanganannya perlu diprioritaskan, Kuadran II menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang perlu dipertahankan, karena pada umumnya tingkat pelaksanaannya telah sesuai dengan kepentingan/ harapan, Kuadran III menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang dianggap kurang penting, sedangkan kualitas kinerja/ pelaksanaannya biasa atau cukup saja, serta Kuadran IV menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang dinilai berlebihan dalam pelaksanaannya, hal ini terutama disebabkan karena responden menganggap tidak terlalu penting terhadap adanya faktor tersebut, akan tetapi pelaksanaannya dilakukan dengan baik.



Gambar 1. Importance-Performance Grid

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Forms. Terkumpul sebanyak 317 responden, namun setelah melalui proses screening, hanya 270 responden yang memenuhi kriteria dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. 100% responden (270 orang responden) mendapatkan metode blended learning di kampus mereka.

Berdasarkan karakteristik demografis, jumlah responden pria tercatat sebanyak 118 orang (43.7%), sedangkan responden wanita berjumlah 152 orang (56.3%). Jika dilihat dari rentang usia: ≤ 18 tahun (18 orang, 6.6%), 19 tahun (42 orang, 15.6%), 20 tahun (80 orang, 29.6%), 21 tahun (69 orang, 25.6%), 22 tahun (29 orang, 10.7%), 23 tahun (19 orang, 7.0%), serta >23 tahun (13 orang, 4.8%).

Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Item pernyataan dianggap valid dan reliabel apabila memiliki nilai korelasi (r) ≥ 0.500 , signifikansi ≤ 0.05 , dan nilai Cronbach's Alpha melebihi 0.600. Nilai

korelasi untuk dimensi harapan/ kepentingan berkisar antara $0.609 - 0.796 \geq 0.500$, serta nilai Cronbach's alpha $0.953 > 0.600$; nilai korelasi untuk dimensi realita/ kenyataan berkisar antara $0.630 - 0.828 \geq 0.500$, serta nilai Cronbach's alpha $0.962 > 0.600$. Dengan demikian, seluruh item pernyataan lolos uji validitas dan reliabilitas. Setelah semua item pernyataan terbukti valid dan reliabel, maka analisis dilanjutkan

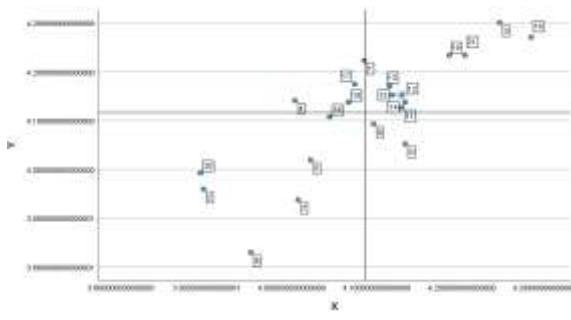
ke tahap pengujian menggunakan uji Importance and Performance Analysis (IPA). Hasil uji Importance and Performance Analysis dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji Importance and Performance Analysis

No.	Realita	Harapan	X	Y
1	1103	1140	4,085185	4,222222
2	1052	1069	3,896296	3,959259
3	1146	1161	4,244444	4,3
4	1081	1118	4,003704	4,140741
5	1086	1085	4,022222	4,018519
6	1106	1105	4,096296	4,092593
7	1082	1063	4,007407	3,937037
8	1067	1034	3,951852	3,82963
9	1116	1094	4,133333	4,051852
10	1098	1117	4,066667	4,137037
11	1115	1114	4,12963	4,125926
12	1116	1117	4,133333	4,137037
13	1111	1126	4,114815	4,17037
14	1115	1121	4,12963	4,151852
15	1112	1121	4,118519	4,151852
16	1156	1153	4,281481	4,27037
17	1100	1127	4,074074	4,174074
18	1092	1109	4,044444	4,107407
19	1130	1143	4,185185	4,233333
20	1051	1078	3,892593	3,992593
21	1135	1143	4,203704	4,233333

Dari hasil Importance Performance Analysis tersebut, dapat dilihat *gap* (kesenjangan) antara kepentingan/ harapan dengan kinerja/ kenyataan. *Gap* negatif apabila skor kinerja/ kenyataan lebih kecil dari kepentingan/ harapan dan *gap* positif apabila skor kinerja/ kenyataan lebih besar dari kepentingan/harapan.

Diagram Kartesius yang memetakan masing-masing variabel berada di mana dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Kartesius Importance-Performance Analysis

B. Pembahasan

Adapun interpretasi dari Diagram Kartesius (Gambar 2) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Kuadran I

Menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang penanganannya perlu diprioritaskan oleh pihak universitas, karena keberadaan faktor-faktor/ atribut inilah yang dinilai sangat penting oleh mahasiswa, sedangkan tingkat kinerja/ kenyataannya masih belum memuaskan. Faktor-faktor yang termasuk dalam kuadran ini adalah:

- a) Mahasiswa merasa tidak terjalannya interaksi yang baik dengan dosen saat pelaksanaan *blended learning* (No. 1);
- b) Mahasiswa merasa tidak terjalannya interaksi yang baik antar sesama mahasiswa saat pelaksanaan *blended learning* (No. 4);
- c) Mahasiswa tidak merasa menjadi bagian dari kelas saat pelaksanaan *blended learning* (No. 10); serta
- d) Mahasiswa merasa suara dosen tidak jelas saat penggunaan *platform online* (No. 17).

2. Kuadran II

Menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang perlu dipertahankan oleh pihak universitas, karena pada umumnya tingkat pelaksanaannya telah sesuai dengan kepentingan/ harapan mahasiswa. Faktor faktor yang termasuk dalam kuadran ini adalah:

- a) Dosen mengizinkan mahasiswa untuk bertanya saat penerapan *blended learning* (No. 3);
- b) Ketersediaan dosen yang mumpuni untuk menjalankan *blended learning* (No. 11);
- c) Dosen menjalankan *blended learning* dengan tepat (No. 12);

- d) Tugas dikomunikasikan dengan jelas saat penerapan *blended learning* (No. 13);
- e) Dosen memberikan umpan balik mengenai tugas, tes, dan sejenisnya saat penerapan *blended learning* (No. 14);
- f) Dosen disiplin saat penerapan *blended learning* (contoh: hadir sesuai jadwal pembelajaran) (No. 15).
- g) Dosen selalu melakukan presensi kehadiran mahasiswa saat penerapan *blended learning* (No. 16);
- h) Konten pembelajaran yang ditampilkan di *blended learning* jelas (No. 19); serta
- i) Teknologi yang digunakan saat *blended learning* dapat diandalkan (no. 21).

3. Kuadran III

Menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang dianggap kurang penting bagi mahasiswa, sedangkan kualitas kinerja/ pelaksanaannya biasa atau cukup saja. Faktor-faktor yang termasuk dalam kuadran ini adalah:

- a) Dosen mudah ditemui saat jam kerja saat penerapan *blended learning* (No. 2);
- b) Adanya kolaborasi dengan mahasiswa lainnya saat penerapan *blended learning* (No. 5);
- c) Mahasiswa lebih mandiri selama penerapan *blended learning* (No. 7);
- d) Pemahaman materi pembelajaran lebih baik saat penerapan *blended learning* (No. 8);
- e) Kualitas video selama proses pembelajaran jelas (No. 18); serta
- f) Masalah teknis tidak sering terjadi selama *blended learning* (No. 20).

4. Kuadran IV

Menunjukkan faktor-faktor atau atribut yang berada dalam kuadran ini dinilai berlebihan dalam pelaksanaannya, hal ini terutama disebabkan karena mahasiswa menganggap tidak terlalu penting terhadap adanya faktor tersebut, akan tetapi pelaksanaannya dilakukan dengan baik sekali oleh pihak universitas, sehingga sangat memuaskan, akan tetapi tidak terlalu penting. Faktor faktor yang termasuk dalam kuadran ini adalah:

- a) Aktif berpartisipasi saat penerapan *blended learning* (No. 6); serta
- b) Nilai ujian lebih baik saat penerapan *blended learning* (No. 9).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menelaah tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pelaksanaan *blended learning* dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan yang dialami mahasiswa selama pembelajaran. Hasil analisis menggunakan metode Importance Performance Analysis (IPA) memberikan gambaran menyeluruh mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan mahasiswa dan area yang perlu mendapatkan perhatian prioritas dari pihak universitas. Secara umum, pelaksanaan *blended learning* di universitas telah berjalan dengan baik dan mampu memenuhi sebagian besar ekspektasi mahasiswa, terutama dalam hal kejelasan komunikasi akademik, kompetensi dosen dalam mengelola *blended learning*, serta keandalan teknologi pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa universitas telah memiliki landasan kuat dalam menerapkan model pembelajaran yang mengombinasikan tatap muka dan daring.

Namun demikian, hasil penelitian juga mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan dan realisasi pada dimensi sosial dan interaktif pembelajaran. Mahasiswa masih merasakan kurangnya interaksi yang bermakna, baik antara dosen dengan mahasiswa maupun antar sesama mahasiswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya rasa kebersamaan dan keterlibatan mahasiswa dalam kelas *blended learning*. Dengan kata lain, meskipun secara teknis pelaksanaan pembelajaran telah baik, namun aspek afektif dan sosial masih perlu diperkuat agar pengalaman belajar mahasiswa menjadi lebih utuh dan memuaskan. Temuan ini mempertegas bahwa keberhasilan *blended learning* tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi dan kompetensi dosen, tetapi juga oleh kemampuan lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inklusif, dan berorientasi pada partisipasi aktif mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah (1) Dosen perlu secara sadar merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif mahasiswa, seperti diskusi kelompok daring, refleksi bersama, dan sesi tanya jawab terbuka. Pendekatan ini dapat membantu menciptakan

suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif; (2) Universitas dapat memfasilitasi kegiatan berbasis proyek kolaboratif atau *peer learning* agar mahasiswa merasa menjadi bagian dari komunitas akademik. Rasa kebersamaan yang kuat akan meningkatkan kepuasan serta keterikatan mahasiswa terhadap proses pembelajaran; (3) Diperlukan perbaikan teknis terutama pada aspek kejernihan suara dan kualitas audio-visual saat pembelajaran daring. Pemeliharaan serta pembaruan perangkat teknologi perlu menjadi agenda rutin agar pengalaman belajar tidak terganggu oleh kendala teknis; (4) Universitas disarankan menyelenggarakan pelatihan berkelanjutan terkait strategi pembelajaran interaktif dan penggunaan media digital secara efektif. Dosen yang adaptif terhadap teknologi dan inovasi pembelajaran akan mampu menciptakan pengalaman *blended learning* yang lebih bermakna; (5) Perlu dilakukan survei kepuasan mahasiswa secara periodik untuk mengidentifikasi dinamika kebutuhan dan harapan mahasiswa terhadap *blended learning*. Hasil evaluasi ini dapat menjadi dasar bagi peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan; serta (6) Faktor-faktor yang sudah memenuhi harapan mahasiswa, seperti kejelasan penyampaian materi, kedisiplinan dosen, dan keandalan sistem, perlu terus dijaga dan dijadikan acuan dalam pengembangan kebijakan pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Kahtani, N., Almurayh, A., Subbarayalu, A. V., Sebastian, T., Alkahtani, H., & Aljabri, D. (2022). Sustaining blended and online learning during the normal and new normal conditions in a Saudi higher education institution: Health science students' perspectives. *Heliyon*, 8. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10898>
- Berga, K., Vadnais, E., Nelson, J., Johnston, S., Buro, K., Hud, R., & Olaiye, B. (2021). Blended learning versus face-to-face learning in an undergraduate nursing health assessment course: A quasi-experimental study. *Nurse Education Today*, 96, 104622. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104622>

- Chiu, T. K. F. (2021). Digital support for student engagement in blended learning based on self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 124, 106909. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106909>
- Elgohary, M., Palazzo, F. S., Breckwoldt, J., Cheng, A., Pellegrino, J., Schnaubelt, S., Greif, R., & Lockey, A. (2022). Blended learning for accredited life support courses – A systematic review. *Resuscitation Plus*, 10, 100240. <https://doi.org/10.1016/j.resplu.2022.100240>
- Grønlien, H. K., Christoffersen, T. E., Ringstad, Ø., Andreassen, M., & Lugo, R. G. (2021). A blended learning teaching strategy strengthens the nursing students' performance and self-reported learning outcome achievement in an anatomy, physiology and biochemistry course – A quasi-experimental study. *Nurse Education in Practice*, 52, 103046. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103046>
- Hair, J. R., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (1998). *Multivariate data analysis*. 5th Edition. Prentice-Hall, Inc.
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63, 564-569. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Jen, E., & Hoogeveen, L. (2021). Design an international blended professional development model for gifted education: An evaluation study. *Evaluation and Program Planning*, 91, 102034. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2021.102034>
- Jowsey, T., Foster, G., Cooper-Ioelu, P., & Jacobs, S. (2020). Blended learning via distance in pre-registration nursing education: A scoping review. *Nurse Educ. Pract.*, 44, 102775. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S147159531930112X>
- Kiviniemi, M.T., 2014. Effects of a blended learning approach on student outcomes in a graduate-level public health course. *BMC Medical Education*, 14(1), 47. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-14-47>
- Liu, Q., Peng, W., Zhang, F., Hu, R., Li, Y., Yan, W., 2016. The effectiveness of blended learning in health professions: Systematic review and meta-analysis. *J. Med. Internet Res.*, 18(1). <https://doi.org/10.2196/jmir.4807>
- Lockee, B. (2021). Online education in the post-COVID era. *Nature Electronics*, 4, 5-6. <https://www.nature.com/articles/s41928-020-00534-0>
- McCulloch, N., Allen, G., Boocock, E., Peart, D. J., & Hayman, R. (2022). Online learning in higher education in the UK: Exploring the experiences of sports students and staff. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 31, 100398. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2022.100398>
- Naaj, M. A., Nachouki, M., & Ankit, A. (2012). Evaluating student satisfaction with blended learning in a gender-segregated environment. *Journal of Information Technology Education*, 11, 185-200. <http://www.jite.org/documents/Vol11/JITEv11p185-200AbouNaaj0979.pdf>
- Owston, R., York, D.N., Malhotra, T., 2019. Blended learning in large enrolment courses: Student perceptions across four different instructional models. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(5), 29-45. <https://doi.org/10.14742/ajet.4310>
- Shakeel, S. I., Haolader, M. F. A., & Sultana, M. S. (2023). Exploring dimensions of blended learning readiness: Validation of scale and assessing blended learning readiness in the context of TVET Bangladesh. *Heliyon*, 9, e12766. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12766>
- Tong, D. H., Uyen, B. P., & Ngan, L. K. (2022). The effectiveness of blended learning on students' academic achievement, self-study skills and learning attitudes: A quasi-experiment study in teaching the conventions for coordinates in the plane. *Heliyon*, 8, e12657. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12657>