

Outline Journal of Education

Journal homepage: <http://outlinepublisher.com/index.php/OJE/index>

Research Article

The Effect of Using Blended Learning on the Learning Outcomes of Medan State University Business Education Students

(Pengaruh Penggunaan Blended Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan)

Henny Grace Enjel N. Waruwu¹, Silvia A.P. Sigalingging², Joseph Raja Sihite³,
Jane Olivia Theresia⁴, Dimas Sakti⁵, Gerald Nick Emmanuel⁶, Dionisius Sihombing⁷

Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Correspondence: hennywaruwu632@gmail.com

Keywords:

Blended Learning,
Hasil Belajar,
Pendidikan Bisnis,
Metode Kuantitatif.

Abstract

This research aims to analyze the effect of implementing blended learning on the learning outcomes of Medan State University Business Education students. Using quantitative descriptive methods, this research involved 30 students as respondents who were selected using purposive sampling. Data was collected through a questionnaire with a Likert scale and analyzed using a simple linear regression test. The research results show that the application of blended learning does not have a significant influence on student learning outcomes, with an R value of 0.231 and an R Square of 5.3%, which means that only 5.3% of the variation in learning outcomes can be explained by blended learning. The calculated T value (-1.256) is also smaller than the T table (2.048) with a significance level of 0.220 (> 0.05). This conclusion indicates that student learning outcomes are more influenced by other factors outside the variables of this research.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup pengembangan aspek emosional (afektif) dan spiritual, sehingga membentuk individu secara utuh (Maulido et al 2024). Di Indonesia, pendidikan diselenggarakan melalui berbagai jenjang, mulai dari tingkat TK hingga perguruan tinggi. Undang-undang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensinya. Hal ini mencakup penguatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sama halnya dengan Kota Medan yang terletak di Sumatera utara. Pendidikan di Medan saat ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan, terutama dengan adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Banyak institusi pendidikan, termasuk perguruan tinggi dan sekolah menengah, mulai menerapkan metode pembelajaran digital seperti blended learning. Hal ini didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan teknologi dan kemandirian belajar siswa. Dalam pendidikan, terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik ataupun antara dosen dengan mahasiswa sebagai transfer ilmu ketika proses pembelajaran.

Belajar berarti proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan kebutuhan dasar bagi setiap individu untuk mencapai pengembangan diri yang optimal. (Pane & Darwis, 2017). Proses belajar membantu seseorang mengasah potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Agar hasil belajar peserta didik memuaskan dan sesuai dengan standar, diperlukan metode belajar yang kreatif dan inovatif. Hasil belajar sendiri adalah pencapaian atau perubahan yang terjadi pada seseorang setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar sering digunakan untuk mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf (Gurofon dan Rini 2004). Hasil dari proses belajar akan terlihat pada saat dosen memberikan evaluasi atau tes yang nantinya dapat dilihat dari Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pemilihan model pembelajaran yang tepat. Salah satu cara belajar yang inovatif adalah dengan menggunakan Blended Learning.

Hasil belajar memiliki kaitan erat dengan penggunaan blended learning, terutama karena pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Dengan blended learning, mahasiswa dapat mengakses materi secara daring kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk mengulang pelajaran atau mendalami topik tertentu sesuai kebutuhan mereka. Tidak hanya berpatokan pada buku saja, tetapi dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Hal ini sangat mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal, karena setiap mahasiswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri.

Model pembelajaran blended learning sangat efektif digunakan karena konsepnya menggabungkan pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online. Menjadi sangat inovatif dan efektif karena menggunakan sistem luring dan daring. Menurut Semler (2005) *“Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.”* Pada model ini, mahasiswa dapat dengan leluasa mempelajari materi secara mandiri yang telah disediakan secara online.

Penerapan blended learning dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, karena mereka dapat menambahkan materi secara online dan meminta siswa untuk mempelajarinya sebelum sesi tatap muka. Blended learning juga mendorong kemandirian pada setiap individu untuk mencari tau lebih lanjut terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya. Menurut penelitian, penggunaan blended learning meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan disiplin diri individu, yang pada gilirannya berdampak positif pada pemahaman materi dan capaian akademik mereka.

Penelitian oleh Setiawan (2020) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam blended learning memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan mahasiswa. Teknologi seperti video pembelajaran, forum diskusi online, dan kuis interaktif membantu menciptakan pengalaman belajar

yang lebih dinamis. Mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya masing-masing. Hal ini relevan dalam menghadapi kebutuhan generasi digital saat ini, yang lebih nyaman menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam proses pembelajaran.

Penelitian oleh Pradifta (2021) menunjukkan bahwa penerapan blended learning secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa di ketiga ranah tersebut. Melalui fleksibilitas yang ditawarkan, mahasiswa dapat belajar sesuai kecepatan dan kebutuhan masing-masing, sehingga lebih memahami materi (kognitif), memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi (afektif), dan mengembangkan keterampilan praktis melalui aktivitas interaktif (psikomotorik). Dalam blended learning, materi pembelajaran yang disajikan melalui platform daring mendukung ranah kognitif, sementara diskusi tatap muka memperkuat ranah afektif, dan praktik langsung mendorong pengembangan ranah psikomotorik.

Blended learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan pendekatan pembelajaran tradisional di kelas dengan teknologi pembelajaran daring untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, efisien, dan efektif. Pendekatan ini memungkinkan pengajar dan pelajar untuk memanfaatkan keunggulan dari kedua metode tersebut, yaitu interaksi langsung dalam pembelajaran tatap muka serta kemudahan akses dan kemandirian belajar melalui pembelajaran daring. Menurut Alammary et al. (2019), blended learning memberikan fleksibilitas waktu dan ruang kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Fleksibilitas ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kebutuhan individu. Blended learning juga sering digunakan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi pendidikan yang memberikan berbagai alat digital untuk mendukung proses pembelajaran, seperti Learning Management System (LMS), video konferensi, dan materi pembelajaran berbasis multimedia.

Blended learning memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan perguruan tinggi. Fap dan Hardini (2021) meneliti bagaimana penggabungan pembelajaran daring dan tatap muka dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memperhatikan cara mahasiswa belajar secara individual, memungkinkan mereka untuk memilih metode yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Dampak dari penggunaan blended learning adalah peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Menggunakan metode ini, mahasiswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan mandiri, serta lebih mudah mengakses berbagai sumber belajar, termasuk materi pembelajaran digital, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Pada saat yang sama, interaksi tatap muka tetap diperlukan untuk memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi. Gabungan antara kedua metode ini memfasilitasi perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih menyeluruh.

Dengan demikian, penerapan blended learning menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di institusi pendidikan tinggi seperti Universitas Negeri Medan. Kombinasi teori pembelajaran blended dari Garrison dan Vaughan, taksonomi Bloom, serta temuan penelitian seperti yang dilakukan Setiawan (2020) menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan program pembelajaran yang efektif. Hal ini juga mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa secara holistik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja dan era digital yang terus berkembang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei untuk mengukur hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan blended learning, yang mencakup aspek-aspek seperti frekuensi akses materi online, keterlibatan dalam diskusi digital, dan efektivitas kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka. Sementara itu, variabel terikat adalah hasil belajar mahasiswa, yang diukur melalui persepsi mahasiswa terhadap pemahaman materi, kemampuan mengaplikasikan ilmu, dan kesesuaian hasil belajar dengan harapan mereka. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama, di mana responden diminta memberikan tanggapan terhadap sejumlah pernyataan menggunakan skala Likert. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan blended learning dapat memengaruhi hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan yang aktif dan memenuhi kriteria penelitian. Sampel penelitian diambil sebanyak 30 mahasiswa menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, kriteria yang ditetapkan adalah mahasiswa yang aktif terdaftar dan telah mengikuti pembelajaran menggunakan model blended learning dalam mata kuliah tertentu. Pemilihan sampel ini dilakukan untuk memastikan bahwa responden memiliki pengalaman langsung dengan blended learning sehingga data yang diperoleh valid dan dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan blended learning dan hasil belajar. Ukuran sampel yang dipilih dianggap cukup representatif untuk mendukung hasil penelitian kuantitatif deskriptif ini.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan data secara sistematis mengenai variabel yang diteliti. Kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–4, di mana 1 menunjukkan "sangat tidak setuju" dan 4 menunjukkan "sangat setuju." Instrumen ini digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan blended learning oleh mahasiswa.

Indikator yang diukur dalam variabel penggunaan blended learning meliputi empat aspek utama. Pertama, frekuensi akses materi online, yang mencakup seberapa sering mahasiswa memanfaatkan materi pembelajaran yang tersedia di platform daring. Kedua, keterlibatan dalam diskusi melalui platform digital, yang mengukur partisipasi mahasiswa dalam forum diskusi atau aktivitas interaktif lainnya secara online. Ketiga, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang menilai sejauh mana mahasiswa memanfaatkan perangkat dan aplikasi teknologi untuk mendukung proses belajar. Keempat, efektivitas kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring, yang mencerminkan persepsi mahasiswa terhadap integrasi kedua metode pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman materi.

Prosedur Penelitian terdiri dari beberapa tahapan utama yang dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan data yang diperoleh akurat dan relevan.

1. Persiapan

Tahap awal melibatkan perancangan kuesioner yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah teruji validitasnya, karena di ambil dari penelitian terdahulu.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, kuesioner dibagikan kepada 30 mahasiswa yang telah memenuhi kriteria sampel. Proses pembagian dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui platform online seperti Google Forms untuk menjangkau responden dengan lebih mudah. Peneliti memberikan penjelasan atau panduan pengisian kepada responden agar mereka memahami maksud setiap

item dalam kuesioner. Langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang terkumpul valid dan mencerminkan pengalaman responden terhadap penggunaan blended learning.

3. Pengolahan dan Analisis Data

Setelah data terkumpul, setiap respons pada kuesioner diolah untuk dihitung skor totalnya. Data kemudian dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai, seperti analisis deskriptif untuk menggambarkan pola jawaban responden dan uji korelasi atau regresi untuk melihat hubungan antara penggunaan blended learning dan hasil belajar mahasiswa.

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

1. Analisis Deskriptif

Tahap ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat penggunaan blended learning oleh mahasiswa dan hasil belajar mereka. Hasil analisis deskriptif akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram untuk memberikan gambaran umum mengenai pola data yang terkumpul.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa. Analisis ini menghasilkan persamaan regresi yang dapat digunakan untuk memprediksi hasil belajar berdasarkan tingkat penggunaan blended learning.

3. Uji T

Uji ini digunakan untuk membuktikan hipotesis yang dibuat dan melihat apakah variabel independen (blended learning) mempengaruhi variabel dependen (hasil belajar) atau mungkin sebaliknya.

Hipotesis Penelitian

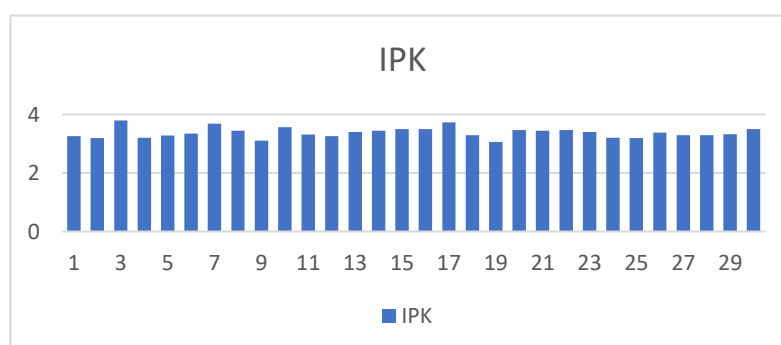
Penelitian ini menguji hipotesis berikut:

H0 = Tidak terdapat pengaruh Blended Learning terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan.

H1 = Terdapat pengaruh Blended Learning terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan bisnis universitas negeri medan, yang dihitung dari Indeks prestasi kumulatif (IPK) dengan 30 responden, diperoleh rata-rata ipk mahasiswa tersebut adalah 3.38 dengan angka minimum 3.07 dan angka maksimum 3.80.



Gambar 1
Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Bisnis

Tabel 1
Hasil Analisis Deskriptif

Statistics			
		Nomor Responden	Indeks Prestasi Kumulatif
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean			3.3820
Minimum			3.07
Maximum			3.80

Variabel Blended Learning

Berdasarkan penelitian melalui penyebaran kuisioner berisi pernyataan tentang blended learning kepada 30 responden yaitu mahasiswa pendidikan bisnis Universitas Negeri Medan, yang dimana setiap pernyataan memiliki nilai 4 untuk yang tertinggi dan 1 untuk yang terendah.

Tabel 2
Deskripsi Data Variabel Blended Learning

No.	Skor Interval			kategori	Frekuensi	Presentase
1.	24	-	40	sangat rendah	0	0%
2.	41	-	56	rendah	0	0%
3.	57	-	72	sedang	10	33%
4.	73	-	88	tinggi	17	57%
5.	89	-	104	sangat tinggi	3	10%
Jumlah					30	100%

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan bahwasanya frekuensi dan presentase pembelajaran blended learning pada mahasiswa Pendidikan Bisnis berada pada kategori sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hal tersebut bisa dilihat dari perolehan hasil skornya, yakni sebesar 10% memiliki kategori sangat tinggi dengan jumlah 3 responden dari 30 responden, sebesar 57% memiliki kategori tinggi dengan jumlah 17 responden dari 30 responden, dan sebesar 10% memiliki kategori sedang dengan jumlah 10 responden dari 30 responden. Sehingga penerapan blended learning terhadap mahasiswa Pendidikan Bisnis dapat diklasifikasikan berkategori tinggi.

Variabel Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil belajar yang telah di kumpulan dari 30 responden melalui Indeks Prestasi Kumulatif mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri medan, maka IPK dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 3
Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar

No.	Skor Interval			kategori	Frekuensi	Presentase
1.	1,00	-	1,60	sangat rendah	0	0%
2.	1,61	-	2,20	rendah	0	0%
3.	2,21	-	2,80	sedang	0	0%
4.	2,81	-	3,40	tinggi	18	60%
5.	3,41	-	4,00	sangat tinggi	12	40%
Jumlah					30	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwasanya frekuensi dan persentase hasil belajar siswa mayoritas memiliki kategori yang tinggi. Hal ini bisa dilihat dari perolehan hasilnya, yakni 40% dengan jumlah 12 responden memiliki kategori sangat tinggi dari 30 responden, dan sebesar 60% dengan jumlah 18 responden memiliki kategori tinggi dari 30 responden. Sehingga hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis dapat diklasifikasikan berkategori tinggi

Uji Regresi Linear Sederhana

Setelah mengetahui nilai kumulatif dari responden yaitu mahasiswa pendidikan bisnis, maka peneliti melakukan uji regresi linear sederhana, untuk menguji apakah variabel bebas (Blended Learning) berpengaruh pada variabel terikat (Hasil Belajar) mahasiswa ataupun sebaliknya. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab dari perubahan atau munculnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono 2017). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono 2017).

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana yang dihitung dengan aplikasi SPSS, maka dapat diinterpretasikan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4
Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.231 ^a	.053	.019	6.708

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Model Summary

Pada gambar 2, diketahui bahwa nilai korelasi atau hubungan yang dilambangkan dengan (R) adalah sebesar 0,231. Hal ini menunjukkan hubungan yang sangat lemah antara variabel independen (blended learning) dengan variabel dependen (hasil belajar). Selanjutnya pada kolom (R Square) dijelaskan bahwa koefisien determinasi adalah sebesar 0,053 yang jika dipersenkan adalah 5,3%. Artinya hanya 5,3% pengaruh variabel blended learning terhadap hasil belajar. Sedangkan 94,7% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari variabel penelitian ini.

Tabel 5
Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	70.939	1	70.939	1.576	.220 ^b
	Residual	1260.027	28	45.001		
	Total	1330.967	29			

a. Dependent Variable: Blended Learning
b. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Anova

Pada gambar 3, dijelaskan bahwa nilai F hitungnya adalah 1,576. Dengan tingkat signifikansi 0,220 artinya lebih besar dari 0,05. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05 maka model regresi ini tidak

signifikan secara statistik, sehingga penerapan blended learning tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan bisnis.

Tabel 6
Coefficients

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	108.039	24.460		4.417	.000
	Hasil Belajar	-9.069	7.223	-.231	-1.256	.220

a. Dependent Variable: Blended Learning

Coefficients

Pada table 6, nilai constant adalah sebesar 108,039. Koefisien blended learning (X) adalah sebesar -9,069. Koefisien ini negatif, artinya setiap peningkatan satu satuan penerapan blended learning, hasil belajar mahasiswa diprediksi menurun sebesar 9,069 poin. Namun, nilai ini tidak signifikan karena p-value (Sig.) = 0,220 (> 0,05). Jadi, nilai ini menunjukkan bahwa blended learning tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Uji T

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan Uji T untuk melihat apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan blended learning terhadap hasil belajar. Dasar pengambilan keputusan dari Uji T ini adalah:

1. Jika nilai sig < 0,05 atau nilai T hitung > T tabel, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0,05 atau nilai T hitung < T tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Berdasarkan output dari tabel coefficients, dapat diketahui bahwa nilai T hitung adalah -1,256 dan nilai T tabelnya adalah 2,048 berarti nilai T hitung lebih kecil daripada T tabel. Lalu nilai sig. adalah 0,220 yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima. Sehingga tidak terdapat pengaruh Blended Learning terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan uji regresi linear sederhana, dapat disimpulkan bahwa penerapan blended learning tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan, yang diukur melalui Indeks Prestasi Kumulatif (IPK). Hal ini ditunjukkan oleh nilai R sebesar 0,231, yang mengindikasikan hubungan yang sangat lemah antara blended learning dan hasil belajar, serta nilai R Square sebesar 0,053, yang berarti hanya 5,3% variabilitas hasil belajar dapat dijelaskan oleh blended learning. Selain itu, nilai T hitung sebesar -1,256 lebih kecil dari T tabel (2,048) dengan tingkat signifikansi 0,220 (> 0,05), sehingga H0 diterima. Dengan demikian, penerapan blended learning tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, yang kemungkinan lebih dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2019). Blended Learning in Higher Education: A Review. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(4), 1-15.
- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2019). Blended learning in higher education: Considerations for pedagogy, technology, and assessment. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 50-63.
- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2019). Blended learning in higher education: Considerations for pedagogy, technology, and assessment. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 50-63.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: David McKay Company.
- Edward, N. S., & Nordin, N. (2018). Blended learning in higher education: Challenges and opportunities. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1-16. doi:10.1186/s41239-018-0105-z
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). Pengaruh Blended Learning Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93-106.
- Fap, A. M., & Hardini, A. T. A. (2021). The Application of Blended Learning in Higher Education Institutions to Improve Education Quality. *Journal of Innovations in Education and Teaching International*, 58(2), 110-119.
- Fap, A., & Hardini, A. (2021). The role of blended learning in enhancing higher education students' learning outcomes. *International Journal of Educational Research and Development*, 10(2), 125-134.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Hafidzah, H. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN BLENDED LEARNING BERBASIS LMS MOODLE TERHADAP NILAI AKADEMIK MAHASISWA. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa*, 25(3), 249-260.
- McCutcheon, K., Lohan, M., Traynor, M., & Martin, D. (2018). A systematic review evaluating the impact of online or blended learning vs. face-to-face learning of clinical skills in undergraduate nurse education. *Journal of Advanced Nursing*, 75(12), 2554-2567. doi:10.1111/jan.14009
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., Bakia, M., & Jones, K. (2010). *Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies*. Washington, DC: U.S. Department of Education.
- Muflih, M., et al. (2021). "Kesiapan Mahasiswa dalam Menghadapi Pembelajaran Blended Learning." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(4), 299-307.
- Oktavia, L. S., & Hasanah, U. (2022). Pengaruh Blended Learning Terhadap Indeks Prestasi Mata Kuliah Psikologi Pendidikan. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 122-128.
- Owston, R., York, D. N., & Murtha, S. (2013). Student perceptions and achievement in a university blended learning strategic initiative. *The Internet and Higher Education*, 18, 38-46.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Porter, W. W., Graham, C. R., Spring, K. A., & Welch, K. R. (2014). *Blended learning in higher education: Institutional adoption*
- Pradifta, A. (2021). Pengaruh blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(2), 125-140.
- Pradifta, A. (2021). Pengaruh blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 9(2), 125-140.
- Pradifta, R. (2021). "Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 123-130.
- Riduwan. (2015). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki Saniyyah Widad. 2022. PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA MAPEL PAI DI SMAN 1 PURWOSARI KAB. PASURUAN. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Setiawan, A. (2020). "Integrasi Teknologi dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Terapan*, 12(3), 210-218.

- Setiawan, I. (2020). Implementasi blended learning dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 75-86.
- Setiawan, I. (2020). Implementasi blended learning dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 75-86.
- Siregar, A. (2020). "Efektivitas Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-52.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3), 368-378.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Vaughan, N., Cleveland-Innes, M., & Garrison, D. R. (2021). Teaching in blended learning environments: Creating and sustaining communities of inquiry. *Online Learning Journal*, 25(2), 77-96.