

Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Blended Learning Universitas Bina Sarana Informatika

Taufik Rahman^{*1}, Calvin Nur Alfian²

^{1,2}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika
taufik@bsi.ac.id¹, calvinnuralfian@gmail.com²

Abstract

The blended learning model combines various educational approaches by integrating face-to-face and online learning methods through the Mybest platform at Bina Sarana Informatika University. With the increasing need for flexible and effective teaching methods, blended learning combines the advantages of both forms of learning. This study aims to assess students' perceptions of the effectiveness of the blended learning model. A quantitative descriptive method was used, with data collection through a questionnaire distributed via Google Forms. The questionnaire included 16 questions with a rating scale from 1 (strongly disagree) to 5 (strongly agree). Data were analyzed using statistical techniques, as well as validity, reliability, and simple linear regression tests. The research sample involved 100 active students from Bina Sarana Informatika University, and the analysis was carried out using SPSS 26. The results of the simple linear regression showed a significant value of $0.000 < 0.05$, indicating that variable X had a positive and significant effect on variable Y. The research findings indicate that the blended learning model has a positive impact on learning effectiveness and increases student motivation. Data from the questionnaire confirmed that students felt the benefits of implementing the blended learning model in their learning experience. For Universities, Universities need to continue to develop and improve the quality of the technology-based learning systems they offer, such as e-learning platforms and online learning management systems. Improving the quality of these systems will ensure that students can access materials and interact with teaching more efficiently.

Keywords: Descriptive, Quantitative, Perception, Learning, Blended

Abstrak

Model pembelajaran blended learning memadukan berbagai pendekatan pendidikan dengan mengintegrasikan metode tatap muka dan pembelajaran daring melalui platform Mybest di Universitas Bina Sarana Informatika. Dengan meningkatnya kebutuhan akan metode pengajaran yang fleksibel dan efektif, blended learning menggabungkan keunggulan dari kedua bentuk pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menilai persepsi mahasiswa terhadap efektivitas penerapan model blended learning. Metode deskriptif kuantitatif digunakan, dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan lewat Google Forms. Kuesioner tersebut mencakup 16 pertanyaan dengan skala penilaian dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Data dianalisis menggunakan teknik statistik, serta uji validitas, reliabilitas, dan regresi linear sederhana. Sampel penelitian melibatkan 100 mahasiswa aktif dari Universitas Bina Sarana Informatika, dan analisis dilakukan menggunakan SPSS 26. Hasil regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa model blended learning memiliki dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi mahasiswa. Data dari kuesioner mengonfirmasi bahwa mahasiswa merasakan manfaat dari penerapan model blended learning dalam pengalaman belajar mereka. Bagi Universitas, Universitas perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran berbasis teknologi yang mereka tawarkan, seperti platform e-learning dan sistem manajemen pembelajaran online. Peningkatan kualitas sistem ini akan memastikan bahwa mahasiswa dapat mengakses materi dan berinteraksi dengan pengajaran secara lebih efisien.

Kata kunci: Deskriptif, Kuantitatif, Persepsi, Pembelajaran, Blended

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah menjadi salah satu pilar utama dalam mendukung keberhasilan pembelajaran blended learning. Model pembelajaran ini menggabungkan aktivitas tatap muka dan online, memungkinkan fleksibilitas serta peningkatan

aksesibilitas pendidikan. Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI) telah mengadopsi pendekatan ini sebagai bagian dari inovasi untuk menjawab tantangan era digital. Namun, implementasi blended learning memerlukan evaluasi persepsi mahasiswa terhadap teknologi informasi yang digunakan. Persepsi ini mencakup kemudahan penggunaan, kualitas sistem, hingga dampak terhadap efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini penting untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan implementasi teknologi dalam pembelajaran, serta memberikan masukan untuk peningkatan kualitas blended learning di UBSI.

Maksud dan Tujuan Penelitian. Maksud Penelitian, Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana mahasiswa UBSI memandang peran teknologi informasi dalam mendukung pembelajaran blended learning.

Tujuan Penelitian, Menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan dan keandalan teknologi informasi dalam blended learning. Mengidentifikasi aspek teknologi yang mendukung atau menghambat keberhasilan pembelajaran blended learning. Memberikan rekomendasi untuk peningkatan implementasi teknologi informasi pada pembelajaran blended learning di UBSI.

Metodologi Penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap teknologi informasi dalam blended learning. **Populasi dan Sampel:** Mahasiswa UBSI yang mengikuti pembelajaran blended learning. Sampel akan diambil secara purposive sampling berdasarkan kriteria mahasiswa yang aktif. **Instrumen Pengumpulan Data:** Kuesioner berbasis Likert yang mengukur persepsi mahasiswa terkait kemudahan penggunaan, kualitas layanan teknologi, dan efektivitas pembelajaran. **Analisis Data:** Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memahami tren persepsi mahasiswa serta uji reliabilitas dan validitas instrumen.

Rencana Hasil yang Akan Dihasilkan. **Gambaran Persepsi Mahasiswa:** Laporan mengenai persepsi mahasiswa terhadap berbagai aspek teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning. **Identifikasi Faktor Pendukung dan Penghambat:** Temuan mengenai elemen teknologi yang paling signifikan mempengaruhi efektivitas pembelajaran. **Rekomendasi Strategis:** Usulan perbaikan atau pengembangan teknologi informasi untuk meningkatkan pengalaman blended learning mahasiswa UBSI. **Kontribusi Akademik:** Penelitian ini akan menjadi referensi bagi universitas dan pihak lain yang ingin mengimplementasikan pembelajaran blended learning dengan memanfaatkan teknologi informasi secara optimal.

Blended learning, atau pembelajaran campuran, adalah metode pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring menggunakan teknologi modern sebagai media. Model ini dianggap sebagai cara pembelajaran yang efektif antara pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik, karena memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar secara fleksibel dengan dukungan dan umpan balik dari pendidik[1].

Blended learning memanfaatkan teknologi untuk menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik. Dengan perangkat seperti WhatsApp, Google Meet, dan Google Classroom, blended learning memungkinkan akses materi online yang fleksibel dan efisien[2].

Blended learning di era modern ini membantu pendidik dan peserta didik memahami pentingnya pembelajaran jarak jauh dan langsung. Penelitian menunjukkan bahwa blended learning meningkatkan

motivasi, hasil belajar, dan pemahaman mahasiswa dibandingkan dengan metode konvensional[3].

Penelitian ini menilai persepsi siswa dan Self-Regulated Learning (SRL) dalam pembelajaran kimia berbasis proyek yang terintegrasi dengan model blended learning. Dengan melibatkan sembilan mahasiswa dalam tujuh sesi blended learning, data dikumpulkan melalui wawancara dan kuesioner untuk mengevaluasi persepsi dan tingkat SRL siswa, serta melalui tes untuk mengukur hasil belajar. Hasil menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran, dengan 56% siswa memiliki SRL tinggi dan 67% menunjukkan sikap sangat baik dalam pembelajaran. Tes menunjukkan peningkatan hasil belajar dari pre-test ke post-test. Evaluasi instrumen menunjukkan bahwa 67% instrumen dikembangkan dengan baik, sementara 33% lainnya masih kurang berkembang[4].

Dengan berkurangnya dampak pandemi COVID-19, pembelajaran tatap muka kini dilaksanakan menggunakan model blended learning. Penelitian ini menilai persepsi mahasiswa terhadap kompetensi calon guru matematika selama praktik magang blended learning di sebuah SMK di Salatiga. Studi deskriptif kualitatif melibatkan 68 mahasiswa semester I tahun akademik 2021-2022 dan menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa tentang kompetensi calon guru matematika sangat baik dalam aspek pedagogik, kepribadian, sikap sosial, dan profesionalisme. Kesimpulannya, persiapan dan perencanaan yang matang serta fokus pada dua kelas praktik berpotensi meningkatkan keberhasilan calon guru matematika di masa depan[5].

Penelitian ini mengevaluasi penggunaan dan efektivitas model blended learning dalam pembelajaran PJOK di SMA Kota Palu selama pandemi COVID-19. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan data yang dikumpulkan dari 60 responden melalui angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasilnya menunjukkan bahwa model blended learning digunakan cukup sering, dengan 46,7% responden menggunakannya cukup sering dan 26,7% sering. Dari segi efektivitas, 45% responden menilai model ini cukup efektif, sedangkan 28,3% menilai efektif. Kesimpulannya, model blended learning dinilai cukup sering diterapkan dan cukup efektif dalam konteks pembelajaran[6].

Penelitian ini mengevaluasi persepsi guru dan siswa terhadap model blended learning dengan metode kualitatif melalui kuesioner dan wawancara. Kuesioner untuk guru dan siswa berisi pernyataan dan pertanyaan untuk menilai pandangan mereka. Hasil menunjukkan bahwa guru setuju bahwa blended learning meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi tidak setuju bahwa metode ini memperbaiki pemahaman tata bahasa. Guru juga menghadapi masalah seperti koneksi internet yang buruk dan kesulitan dalam menarik minat siswa, serta keterbatasan dalam komunikasi langsung saat siswa menghadapi kesulitan[7].

Setelah pandemi Covid-19, perkuliahan blended telah menjadi hal yang umum di kalangan mahasiswa. Penelitian ini mengkaji persepsi mahasiswa Indonesia terhadap model perkuliahan ini dengan melibatkan 915 peserta yang mengisi kuesioner digital. Hasilnya

menunjukkan bahwa mahasiswa menilai integrasi perkuliahan tatap muka dan daring serta partisipasi mereka dalam perkuliahan blended sebagai baik. Namun, mereka merasa beban kerja dari blended learning masih cukup berat[8].

Di era Revolusi Industri 4.0, teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan tinggi. Artikel ini mengkaji penerapan dan penerimaan model Blended Learning di PTN Makassar, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan e-learning. Penelitian kuantitatif ini melibatkan 65 mahasiswa dari Universitas Negeri Makassar, menggunakan kuesioner untuk mengevaluasi harapan, ekspektasi, pengaruh sosial, sikap, dan kecemasan terkait Blended Learning. Hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap efektivitas model ini, tetapi masih ada ketidakpastian pada beberapa aspek. Penelitian ini menggarisbawahi perlunya pemahaman lebih dalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa, serta berkontribusi pada pengembangan strategi dan kebijakan pendidikan yang lebih efektif[9].

Universitas Bina Sarana Informatika telah menerapkan model pembelajaran *blended learning* ini sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa mengenai efektivitas model pembelajaran *blended learning* di Universitas Bina Sarana Informatika. Dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dan lembar kuesioner menjadi instrumen pengumpulan data. Data dikumpulkan melalui platform google form. Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan tentang penerapan pembelajaran *blended learning* di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kuantitatif untuk menilai persepsi mahasiswa mengenai efektivitas dan efisiensi model pembelajaran blended learning. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan via Google Forms, yang terdiri dari 16 pertanyaan dengan skala penilaian antara 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Kuesioner ini digunakan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Subjek penelitian melibatkan 100 mahasiswa aktif dari Universitas Bina Sarana Informatika.

Untuk mengetahui skor dari setiap pertanyaan dalam kuesioner dengan menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1 : Skala Likert

keterangan	Skala
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tahapan Penelitian

Tahapan dan proses penelitian yang akan dilalui diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap kegiatan Lapangan, tahap ini meliputi pengumpulan data-data dengan cara menyebarkan kuesioner terkait dengan fokus penelitian yaitu tentang persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning* pada Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Tahap Analisis Data, tahap ini meliputi kegiatan mengolah dan mengorganisir data yang diperoleh melalui kuesioner, setelah itu dilakukan penafsiran data sesuai dengan konteks permasalahan yang diteliti. Selanjutnya dilakukan pengecekan keabsahan data dengan cara mengecek sumber data dan metode yang digunakan untuk memperoleh data sebagai data yang valid, akuntabel sebagai dasar dan bahan untuk pemberian makna atau penafsiran data yang merupakan proses penentuan dalam memahami konteks penelitian yang sedang diteliti.
3. Tahap Penulisan Laporan, tahap ini meliputi kegiatan penyusunan hasil penelitian dari semua rangkaian kegiatan pengumpulan data sampai pemberian makna data. Setelah itu data yang telah dikumpulkan dihitung menggunakan aplikasi SPSS dan melakukan konsultasi hasil penelitian dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan sebagai perbaikan menjadi lebih baik sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian.
4. Langkah terakhir adalah melakukan pengurusan kelengkapan persyaratan untuk mengadakan pelaksanaan ujian.

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang memanfaatkan panca indera dan pencatatan detail mengenai objek yang diteliti [10]. Dilakukan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi tentang pendapat atau persepsi mahasiswa terhadap model pembelajaran *blended learning*.

b. Kuesioner

Kuesioner, atau angket, adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dari para peserta[10]. Ada beberapa langkah dalam menyusun kuesioner, yaitu:

1. Menyampaikan tujuan yang ingin dicapai,
2. Mengidentifikasi variabel yang akan ditargetkan dalam kuesioner,
3. Merinci setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih terperinci,
4. Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan serta memilih metode analisis yang sesuai.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu. Literatur yang diperoleh dari referensi-referensi tersebut digunakan untuk mendukung proposal dan hipotesis, serta dianalisis secara kritis[11].

2.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa aktif Universitas Bina Sarana Informatika, dengan jumlah yang belum ditentukan. Meskipun jumlah populasi tidak diketahui secara spesifik, hal ini tidak menjadi masalah utama, dan penjelasan mengenai pengambilan sampel akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

Penulis menentukannya dengan menggunakan rumus Lemeshow, berikut adalah perhitungannya:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Asumsi yang Digunakan

$Z = 1,96$ (untuk tingkat kepercayaan 95%)

$p = 0,5$ (asumsi proporsi populasi yang maksimal)

d = Margin of error (akan dihitung).

Jika $n = 100$, kita substitusikan nilai ke rumus untuk menghitung d :

$$d = \sqrt{\frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{n}}$$

Substitusi nilai:

$$d = \sqrt{\frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{100}}$$

$$d = \sqrt{\frac{3,8416 \cdot 0,25}{100}}$$

$$d = \sqrt{\frac{0,9604}{100}}$$

$$d = \sqrt{0,009604} = 0,098$$

Hasilnya, margin of error adalah **9,8%**.

Validasi Ukuran Sampel

Untuk memvalidasi bahwa sampel 100 mencukupi, kita gunakan kembali rumus asli Lemeshow dengan *margin of error* 9,8%:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Substitusi nilai:

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,098^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,009604}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,009604} = 100$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 100 responden sesuai dengan margin of error 9,8% pada tingkat kepercayaan 95%.

Jika jumlah sampel ditetapkan 100 responden, margin of error yang dihasilkan adalah 9,8%, yang sesuai untuk

penelitian dengan tingkat kepercayaan 95%. Jika ingin margin of error lebih kecil, jumlah sampel perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, jumlah sampel dibulatkan menjadi 100 responden. Jumlah 100 responden ini dianggap memadai karena melebihi batas minimum sampel yang diperlukan[12].

2.3 Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah cara atau pendekatan yang diterapkan untuk memproses, menganalisis, dan menginterpretasi data yang telah dikumpulkan selama penelitian. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan makna dalam data, serta untuk menyusun kesimpulan atau temuan yang dapat menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan penelitian[13].

1. Analisis Data Deskriptif

Penelitian ini memanfaatkan tiga ukuran nilai utama: Mean (rata-rata), Median (nilai tengah), dan Maksimum (nilai tertinggi). Selain itu, ukuran variabilitas digunakan untuk menentukan distribusi nilai dalam kelompok. Variabilitas dari nilai suatu kecenderungan tertentu diukur menggunakan rentang dan standar deviasi sebagai ukuran variabilitas dalam penelitian ini[14].

2. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk menentukan apakah pertanyaan dalam kuesioner perlu dihapus atau diubah karena dianggap tidak relevan. Validitas instrumen memastikan bahwa alat ukur tersebut efektif untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga data yang diperoleh adalah valid[15].

- Jika nilai r hitung $>$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%, maka item angket dinyatakan valid.
- Jika nilai r hitung $<$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%, maka item angket dinyatakan tidak valid.

3. Uji Realibilitas

Reliabilitas mengukur sejauh mana stabilitas dan konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan konstruk-konstruk tertentu, yang merupakan dimensi dari variabel. Kuesioner digunakan untuk menilai reliabilitas ini. Instrumen yang efektif tidak akan memaksa peserta untuk memilih jawaban tertentu[15].

Data yang dianalisis dalam uji reliabilitas adalah data rasio. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach Alpha untuk menilai konsistensi instrumen pengukuran. Uji ini dapat dilakukan pada semua item pertanyaan secara bersamaan; jika nilai Alpha $>$ 0,60, maka instrumen dianggap reliabel. Metode ini berguna untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen pengukuran dalam penelitian ini menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.

4. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menilai hubungan linier antara variabel dependen (X) dan variabel independen (Y). Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi apakah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen bersifat positif atau negatif, serta untuk memprediksi perubahan nilai variabel independen[16]. Dalam survei ini, peneliti akan memakai metode regresi linear sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 2 : Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
TOTALX	100	15.00	30.00	23.1200	2.10473
TOTALY	100	18.00	50.00	38.3700	3.55521
Valid N (listwise)	100				

Sumber Nilai Minimum dan Maximum

- Minimum: Nilai terkecil dari respon yang diberikan oleh responden untuk setiap item atau variabel dalam kuesioner. Contoh: Jika responden memberikan nilai skala Likert dari 1 hingga 5, nilai minimum menunjukkan angka terkecil yang dipilih oleh responden (misalnya, 2,8 untuk variabel Efektivitas Pembelajaran).
 - Maximum: Nilai terbesar dari respon yang diberikan oleh responden untuk setiap item atau variabel dalam kuesioner. Contoh: Nilai maksimum menunjukkan angka tertinggi yang dipilih oleh responden, misalnya, 5,0 untuk Kemudahan Penggunaan.
- Variabel X, dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai minimum 15,00 sedangkan nilai maximum sebesar 30,00. Nilai rata-rata variabel X adalah 23,1200 dan standar deviasi data variabel X adalah 2,10473.
 - Variabel Y, dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai minimum 18,00 sedangkan nilai maximum sebesar 50,00. Nilai rata-rata variabel Y adalah 38,3700 dan standar deviasi data variabel Y adalah 3,55521.

3.2 Uji Validitas

Uji validitas menentukan apakah pertanyaan dalam kuesioner harus dibuang atau diganti karena dianggap tidak relevan. "Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur" dalam arti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid.

- Jika nilai r hitung $>$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%, maka item angket dinyatakan valid.
- Jika nilai r hitung $<$ nilai r tabel pada nilai signifikan 5%, maka item angket dinyatakan tidak valid

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan aplikasi SPSS 26, dasar pengambilan keputusan pada uji validitas adalah:

- Jika nilai R hitung $>$ R tabel maka dinyatakan valid.
- Jika nilai R hitung $<$ tabel maka dinyatakan tidak valid.
- Terdapat nilai R tabel dari nilai signifikan 5% dengan sampel (N) 100 yaitu sebesar 0,165.

Tabel 3 : Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Variabel X	Q1	0,520	0,165	Valid
	Q2	0,532	0,165	Valid
	Q3	0,701	0,165	Valid
	Q4	0,373	0,165	Valid
	Q5	0,760	0,165	Valid
	Q6	0,760	0,165	Valid
Variabel Y	Q7	0,692	0,165	Valid
	Q8	0,591	0,165	Valid
	Q9	0,606	0,165	Valid
	Q10	0,462	0,165	Valid
	Q11	0,693	0,165	Valid
	Q12	0,597	0,165	Valid
	Q13	0,620	0,165	Valid
	Q14	0,711	0,165	Valid
	Q15	0,634	0,165	Valid
	Q16	0,587	0,165	Valid

3.3 Uji Realibilitas

Berdasarkan perhitungan dengan SPSS 26, keputusan mengenai uji reliabilitas ditentukan sebagai berikut: Jika nilai Cronbach's Alpha (α) suatu variabel lebih dari 0,60, maka variabel tersebut dianggap reliabel. Uji reliabilitas diukur berdasarkan variabel yang diuji, yaitu:

1. Variabel X

Tabel 4 : Uji Realibilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.658	6

Nilai Cronbach's Alpha 0,658 $>$ 0,60 artinya Reliabel

Tabel 5 : Uji Realibilitas Pertanyaan X

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q01	18.7600	3.518	0.285	.	0.650
Q02	19.2700	3.472	0.293	.	0.648
Q03	19.3100	3.085	0.520	.	0.567
Q04	19.2200	3.850	0.097	.	0.715
Q05	19.5200	2.899	0.595	.	0.535
Q06	19.5200	2.899	0.595	.	0.535

Berdasarkan hasil uji realibilitas tiap butir pertanyaan X1, dapat diambil keputusan:

Tabel 6 : Hasil Uji Realibilitas X1

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
X1_Q1	0,650	Reliabel
X1_Q2	0,638	Reliabel
X1_Q3	0,567	Reliabel
X1_Q4	0,715	Reliabel
X1_Q5	0,535	Reliabel
X1_Q6	0,535	Reliabel

2. Variabel Y

Tabel 7 : Uji Realibilitas Variabel Y

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.815	0.823	10

Nilai Cronbach's Alpha 0,815 > 0,60 artinya Reliabel

Tabel 8 : Uji Realibilitas Pertanyaan Y

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q07	34.4600	10.453	0.608	0.406	0.788
Q08	34.5200	10.555	0.469	0.316	0.801
Q09	34.3800	10.945	0.519	0.352	0.798
Q10	34.3800	11.288	0.345	0.261	0.812
Q11	34.5100	10.030	0.587	0.487	0.788
Q12	34.5700	10.086	0.441	0.245	0.808
Q13	34.8100	10.176	0.486	0.425	0.800
Q14	34.4700	10.353	0.629	0.436	0.786
Q15	34.9300	10.268	0.513	0.465	0.796
Q16	34.3000	10.333	0.445	0.223	0.805

Berdasarkan hasil uji realibilitas tiap butir pertanyaan Y, dapat diambil keputusan:

Tabel 9 : Hasil Uji Realibilitas Y

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Y_Q7	0,788	Reliabel
Y_Q8	0,801	Reliabel
Y_Q9	0,798	Reliabel
Y_Q10	0,812	Reliabel
Y_Q11	0,788	Reliabel
Y_Q12	0,808	Reliabel
Y_Q13	0,800	Reliabel
Y_Q14	0,786	Reliabel
Y_Q15	0,796	Reliabel
Y_Q16	0,805	Reliabel

3.4 Regresi Linear Sederhana

Dalam uji regresi linear sederhana menggunakan IBM SPSS 26, keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.
2. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 10 : Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.673	3.294		5.062	0.000
TOTALX	0.938	0.142	0.556	6.615	0.000

a. Dependent Variable: TOTALY

Hasil yang didapat pada uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

Tabel 11 : Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Variabel	Nilai Sign	Keterangan
Variabel X	0,000	Berpengaruh

3.5 Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji korelasi dan regresi, dapat menarik kesimpulan mengenai hipotesis:

- a. Jika hasil Sig. < 0.05 pada uji korelasi dan regresi, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima, dan dapat menyimpulkan bahwa variable X memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Y.
- b. Jika hasil Sig. $\geq$ 0.05, maka H_0 diterima, dan dapat menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara variable X terhadap variable Y.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh hasil pengujian hipotesis sebagai berikut: 1. Uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel X terhadap variabel Y adalah 0,000, yang kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y.

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ditemukan beberapa temuan utama terkait persepsi mahasiswa terhadap penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning:

Kemudahan Penggunaan Teknologi Informasi Sebagian besar mahasiswa merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran mereka. Mereka merasa platform pembelajaran yang digunakan mudah dipahami dan memiliki antarmuka yang user-friendly. Kemudahan akses materi, forum diskusi, serta tugas daring menjadi faktor utama yang mendukung persepsi positif ini.

Kualitas Sistem Teknologi Informasi Mahasiswa umumnya merasa puas dengan kualitas platform pembelajaran yang disediakan oleh universitas. Mereka menilai bahwa platform tersebut memiliki kecepatan akses yang baik, serta mendukung berbagai fitur yang mempermudah proses pembelajaran. Meski demikian, ada sebagian mahasiswa yang melaporkan adanya kendala teknis sesekali, seperti gangguan server atau keterlambatan pengunggahan materi.

Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa merasa bahwa pembelajaran berbasis blended learning memberikan fleksibilitas waktu yang lebih besar dan meningkatkan kenyamanan dalam belajar. Pembelajaran tatap muka yang dikombinasikan dengan pembelajaran daring memungkinkan mereka untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan pribadi mereka. Namun, beberapa mahasiswa merasa kurang terhubung dengan pengajaran saat tidak ada pertemuan langsung dengan dosen atau teman sekelas.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang penting mengenai persepsi mahasiswa terhadap teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning, terutama di Universitas Bina Sarana Informatika. Beberapa hal yang dapat disimpulkan adalah:

Peningkatan Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengakui manfaat besar yang diperoleh dari penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran, terutama dalam bentuk blended learning. Dengan semakin banyaknya teknologi

yang tersedia, mahasiswa kini dapat belajar dengan lebih fleksibel tanpa harus hadir secara fisik di kampus. Hal ini berkontribusi pada efektivitas pembelajaran yang lebih tinggi, karena mahasiswa bisa memanfaatkan waktu mereka dengan lebih efisien.

Kepercayaan Mahasiswa terhadap Sistem Teknologi Sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap kualitas sistem teknologi informasi yang digunakan oleh universitas. Ini menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi yang disediakan oleh universitas cukup memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Kualitas sistem ini menjadi faktor utama dalam meningkatkan kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman pembelajaran mereka.

Dampak Positif pada Pembelajaran Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis blended learning dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif. Meskipun beberapa kendala teknis terjadi, sebagian besar mahasiswa merasakan bahwa kombinasi antara sesi tatap muka dan pembelajaran daring memungkinkan mereka untuk mengakses materi lebih cepat dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang penting terkait dengan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning. Bagi Universitas, Universitas perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran berbasis teknologi yang mereka tawarkan, seperti platform e-learning dan sistem manajemen pembelajaran online. Peningkatan kualitas sistem ini akan memastikan bahwa mahasiswa dapat mengakses materi dan berinteraksi dengan pengajaran secara lebih efisien. Selain itu, penting bagi universitas untuk menyediakan pelatihan teknis bagi mahasiswa yang mungkin belum terbiasa dengan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Bagi Dosen, Dosen perlu memanfaatkan teknologi informasi dengan bijak dalam mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran daring, seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan forum diskusi online, dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Dosen juga perlu memberikan dukungan teknis dan memfasilitasi komunikasi dua arah dengan mahasiswa agar mereka merasa terlibat secara aktif. Bagi Pengembang Teknologi, Pengembang platform e-learning dan teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan kemudahan penggunaan dan kualitas sistem. Dengan memperbaiki infrastruktur dan memperkenalkan fitur baru yang lebih responsif terhadap kebutuhan mahasiswa dan dosen, kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan. Bagi Mahasiswa: Mahasiswa harus terus meningkatkan keterampilan teknologi mereka agar dapat memanfaatkan sepenuhnya potensi yang ditawarkan oleh pembelajaran blended learning. Keterampilan dalam menggunakan berbagai platform digital untuk belajar, berkomunikasi, dan berkolaborasi akan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya. Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain terbatasnya jumlah sampel yang hanya mencakup mahasiswa Universitas Bina Sarana

Informatika. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas cakupan sampel di berbagai universitas lain dengan karakteristik yang beragam. Selain itu, penelitian lebih mendalam mengenai pengalaman pengguna individual dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, termasuk wawancara atau studi kasus, bisa memberikan gambaran yang lebih jelas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis persepsi mahasiswa terhadap teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning di Universitas Bina Sarana Informatika, dapat disimpulkan beberapa poin penting yang relevan untuk pengembangan dan penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

1. Persepsi Positif Mahasiswa terhadap Penggunaan Teknologi. Mayoritas mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap kemudahan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning. Mereka mengakui bahwa teknologi memberikan fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta menyelesaikan tugas secara lebih efisien.
2. Pentingnya Kualitas Sistem Teknologi Informasi Mahasiswa menilai bahwa kualitas platform pembelajaran yang digunakan oleh universitas cukup baik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang dapat mengurangi kenyamanan, seperti gangguan server atau keterlambatan pengunggahan materi. Peningkatan infrastruktur dan kualitas sistem diperlukan untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih baik.
3. Pengaruh Blended Learning terhadap Efektivitas Pembelajaran. Blended learning memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel, menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan daring. Mahasiswa merasa bahwa metode ini meningkatkan efektivitas pembelajaran, meskipun beberapa merasa kurang terhubung dengan pengajaran daring. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan interaksi langsung meskipun pembelajaran dilakukan secara daring.
4. Tantangan yang Dihadapi dalam Pembelajaran Blended Learning. Beberapa faktor yang menjadi tantangan utama dalam penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran adalah keterbatasan akses internet dan keterampilan digital mahasiswa. Penelitian ini menunjukkan pentingnya pelatihan lebih lanjut bagi mahasiswa dalam menguasai teknologi yang digunakan, serta pengembangan lebih lanjut terkait penyediaan akses internet yang lebih stabil.
5. Tujuan Penelitian Tercapai. Penelitian ini berhasil mencapai tujuannya untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap teknologi informasi dalam pembelajaran blended learning. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung merasa positif terhadap pembelajaran berbasis teknologi, meskipun terdapat ruang untuk perbaikan terkait dengan infrastruktur dan kualitas pengalaman digital.

Penerapan dan Pengembangan. Hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi pihak universitas untuk melakukan perbaikan pada platform pembelajaran, serta memberikan pelatihan teknis kepada mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan perlunya peningkatan kualitas infrastruktur teknologi untuk memastikan kelancaran akses materi dan komunikasi.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana mahasiswa merespons pembelajaran blended learning yang didukung oleh teknologi informasi, serta memberi wawasan tentang bagaimana pembelajaran berbasis teknologi dapat ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pengelola jurnal Media Jurnal Informatika yang telah meluangkan waktu untuk memeriksa artikel ilmiah ini. Terima kasih kepada reviewer yang telah memeriksa isi dari artikel ilmiah ini.

VI. REFERENSI

- [1] N. Nurhadi, "Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid-19 Blended Learning and Its Application in the New Normal Era of the Covid-19 Pandemic," *J. Agriektensia*, vol. 19, no. 2, pp. 121–128, 2020.
- [2] M. A. S. Tabbu, Hasriyanti, N. A. Mukhtar, M. N. Sulaiman, and Rosidah, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Model Blended Learning Berbasis LMS Moodle," *Jupiter J. Pendidik. Terap.*, vol. 1, no. 1, pp. 78–86, 2023.
- [3] N. Inom Nasution¹, Aji Pramudya², Amaluddin Tanjung³, Dina Oktapia⁴, Khoirun Nisa⁵, Nindya Azzahrah⁶, "Supervisi Pendidikan Era Society 5.0," *Inspirasi Dunia J. Ris. Pendidik. dan Bhs.*, vol. 2, no. 2, pp. 118–128, 2023.
- [4] L. Pohan and J. Maulina, "Blended Learning Integrated with Project-Based Learning: Its Effect on Learning Outcomes, Perception, and Self-Regulated Learning," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–106, 2022, doi: 10.23887/jpki.v6i2.48213.
- [5] W. Nugroho, "Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Calon Guru Matematika Pada Praktik Magang Blended Learning," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 3, pp. 250–260, 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i3.p250-260.
- [6] K. Kamarudin, I. Abduh, and M. Agusman, "Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19: Efektivitas Pembelajaran PJOK di SMA Kota Palu," *J. Kreat. Online*, vol. 11, no. 1, pp. 22–29, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jko/article/view/3392%0Ahttps://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jko/article/download/3392/1820>
- [7] R. Yovita, S. Barat, and P. Campuran, "PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN CAMPURAN DI SMA Teachers And Students Perception Toward Blended Learning At Senior High".
- [8] Amiruddin, Muhammad Haristo Rahman, Akmal Hidayat, and Wirawan Setialaksana, "Persepsi Mahasiswa mengenai Pengalaman Perkuliahan dengan Moda Blended di Masa Post-Pandemic," *J. Pendidik. Terap.*, vol. 01, pp. 37–43, 2023, doi: 10.61255/jupiter.v1i2.152.
- [9] M. Tubagus, A. R. Runtu, N. Ainung, Z. S. Putri, and M. Raihan, "Analisis Perkembangan yang Mempengaruhi Penerimaan Blended Learning di Kalangan Mahasiswa PTN Makassar," vol. 1, no. 1, pp. 39–49, 2024.
- [10] A. G. Prawiyogi, T. L. Sadih, A. Purwanugraha, and P. N. Elisa, "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 446–452, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.787.
- [11] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [12] A. A. (2020). Riyanto, S., & Hatmawan, "Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen. Deepublish."
- [13] A. S. Millah, Apriyani, D. Arobiah, E. S. Febriani, and E. Ramdhani, "Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas," *J. Kreat. Mhs.*, vol. 1, no. 2, pp. 140–153, 2023.
- [14] W. Wahyudi, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 (Deskriptif Kuantitatif Di Sman 1 Babadan Ponorogo)," *Kadikma*, vol. 13, no. 1, p. 68, 2022, doi: 10.19184/kdma.v13i1.31327.
- [15] A. Rakhman, "Pengertian Uji Validitas dan Reliabilitas," *Rakhman.Net*, 2022.
- [16] Ir. Erzed Nixon MT, "Materi Pertemuan Ol-56 Statistik 2 Universitas Esa Unggul," 2019.