



## **Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran**

**Hilda Ashari**

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Corresponden e-mail: [hildaashari@unm.ac.id](mailto:hildaashari@unm.ac.id)

### **Abstract**

This research aims (1) to determine the differences in motivation and understanding level of the students between learning model of blended learning and the conventional, and (2) the improvement of students learning motivation and understanding due to the use of blended learning model. This research was a quasi-experimental. The population is the sixth semester students of the academic year 2022/2023 Study Program Informatics and Computer Engineering Education Universitas Negeri Makassar (UNM) as many as 135 students. The selection of the sample of students was done using purposive sampling technique as many as 90 students. Collecting data using test multiple-choice and questionnaire, the data analysis techniques used were statistical parametric t-test with a significance level of 0.05. The results of the research show that (1) there is a difference in learning motivation of the students between learning model of blended learning and conventional learning of 5.690 and there is difference in the understanding level of the students of 8,950 and (2) there is an improvement in learning motivation of the students due to blended learning application with an average of 12.560 and there is an improvement in the understanding level of the student with an average of 31.670.

**Keywords:** Blended Learning, Conventional, Motivation

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui perbedaan motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa antara pembelajaran model blended learning dengan pembelajaran konvensional, dan (2) mengetahui peningkatan motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa akibat penerapan pembelajaran model blended learning. Jenis penelitian ini adalah quasi experimental. Populasi penelitian adalah mahasiswa semester 6 tahun ajaran 2022/2023 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar (UNM) yang berjumlah sebanyak 135 mahasiswa. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling berjumlah 90 mahasiswa. Pengumpulan data menggunakan tes soal berbentuk pilihan ganda dan angket, teknik analisis data yang digunakan adalah statistik parametrik uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara pembelajaran model blended learning dengan pembelajaran konvensional sebesar 5,690 dan terdapat perbedaan tingkat pemahaman sebesar 8,950 serta (2) ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran model blended learning rata-rata peningkatan 12,560 dan ada peningkatan pemahaman mahasiswa rata-rata peningkatan 31,670.

**Kata Kunci:** Blended Learning, Konvensional, Motivasi

## **PENDAHULUAN**

Pembangunan dalam bidang pendidikan diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai bidang kehidupan membawa perubahan, terutama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan pendidikan di masa mendatang, di antaranya adalah perkembangan teknologi informasi yang pesat serta persaingan yang semakin ketat dalam memperoleh lapangan pekerjaan yang ditandai dengan ciri-ciri berkembangnya teknologi baru yang menuntut peningkatan kompetensi. Dalam konteks inilah, pembaruan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran perlu dilakukan terus-menerus dan harus merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti (*never ending process*). Pendidikan dan pembelajaran yang berbasis pada kompetensi merupakan contoh dari hasil perubahan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran

Pendidikan Kejuruan adalah jenjang pendidikan yang merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang berhubungan dengan mempersiapkan seseorang untuk bekerja dan dengan memperbaiki pelatihan potensi tenaga kerja. Pendidikan kejuruan bertujuan mempersiapkan tenaga kerja yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan persyaratan lapangan kerja dan mampu mengembangkan potensi dirinya dalam menerima dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dalam proses pendidikan kejuruan perlu ditanamkan pada mahasiswa pentingnya penguasaan pengetahuan dan teknologi, keterampilan bekerja, sikap mandiri, efektif dan efisien dan pentingnya keinginan sukses dalam karirnya sepanjang hayat.

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar (UNM) memiliki tujuan yang sama, yaitu menghasilkan lulusan yang merupakan tenaga terdidik, terlatih dan terampil, yang memenuhi kompetensi yang dipersyaratkan oleh dunia kerja dalam bidang pendidikan yang relevan serta memiliki wawasan yang luas tentang perkembangan dunia pendidikan. Keberhasilan lulusan salah satunya ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar.

Kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer adalah menguasai mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Mata kuliah Evaluasi Pembelajaran merupakan salah satu mata kuliah prasyarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Negeri Makassar. Algoritma merupakan langkah-langkah logis penyelesaian masalah yang disusun secara sistematis berdasar dari masalah yang akan diselesaikan. Dalam bidang Evaluasi pembelajaran dilakukan suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi dalam menilai keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran (Hadjerrouit, 2017, p.286).

Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, implementasi dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* atau *Internet enable learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar *E-learning* atau *Internet enable learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. Definisi *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Barbara, et al, 2018, p.4)

*E-learning* atau *Internet enable learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. Definisi *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Barbara, et al, 2018, p.4). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Seok (2018, p.5) menyatakan bahwa "*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21 st century. E-Teachers are e-learning instructional designer, facilitator of interaction and subject matter experts*". Blended learning tidak sepenuhnya pembelajaran dilakukan secara online yang menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi untuk melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran saat mahasiswa belajar di kelas (Bonk, 2016). Beberapa dosen memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan teknologi komunikasi *asynchronous* dan *synchronous*. Komunikasi *asynchronous* didefinisikan sebagai instruksi atau komunikasi yang berlangsung di waktu yang berbeda dan lokasi yang berbeda (Fenton & Watkins, 2020, p.233). Komunikasi *synchronous* didefinisikan sebagai instruksi atau komunikasi yang terjadi secara real time, dimana mahasiswa dan dosen berada pada waktu yang sama serta kemungkinan besar dari berbagai lokasi (Fenton & Watkins, 2020, p.240).

Penerapan blended learning dapat memberikan minat belajar mandiri mahasiswa karena banyak informasi mutakhir yang dapat diperoleh melalui internet, metode ini sangat efisien karena selain mahasiswa bisa mendapatkan perkuliahan tatap muka dengan dosen di dalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara online di manapun mereka berada. Blended Learning sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa akan perkuliahan yang diadakan karena mahasiswa harus aktif mengikuti perkembangan yang terjadi di dalam kampusnya.

Motivasi mempunyai peranan dalam membantu memahami dan menjelaskan perilaku individu dalam belajar (Winataputra, 2018, p.5). Tujuan dari pembelajaran adalah membantu pembelajar agar memperoleh berbagai pengalaman sehingga pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang mengendalikan sikap dan perilaku siswa mengalami perubahan secara positif baik kualitas maupun kuantitas (Uno, 2013, p.27). Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Santrock, 20017, p.510). Motivasi berprestasi menempati kedudukan yang sangat penting, karena motivasi akan mampu mendorong perilaku mahasiswa (*students behaviour*) untuk bergairah, bersemangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi belajar yang lebih baik (Wayne & Ruth, 2013, p.183).

Berdasarkan pengamatan terhadap proses belajar mengajar di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNM, proses belajar mengajar pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran menggunakan pola-pola konvensional antara dosen dan mahasiswa dalam jumlah tertentu, ujian tertulis, serta kehadiran siswa dalam kelas masih dianggap sebagai pemicu keberhasilan pembelajaran. Hal ini didukung oleh data hasil nilai tengah semester matakuliah Evaluasi Pembelajaran mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer semester 6 angkatan 2020 rata-rata 66,50. Fakta ini menunjukkan bahwa mahasiswa belum memiliki pengetahuan yang baik. Skor rata-rata nilai yang rendah ini mengindikasikan perlunya dilaksanakan inovasi pembelajaran agar mahasiswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan nilai yang lebih baik.

Setelah mengetahui berbagai faktor yang melingkupi dan menghambat tujuan pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer maka peneliti ingin mencari solusi yaitu melalui pendekatan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Negeri Makassar.

## METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan *non-equivalent control group design*. Tempat penelitian berlokasi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai dengan April Tahun Pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 6 program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 135 mahasiswa, kemudian penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, pada penentuan sampel ini dengan pertimbangan kesesuaian jadwal perkuliahan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 2 kelas dengan total mahasiswa 90 orang yang terdiri dari Kelas PTIK B (44 orang) sebagai kelas Eksperimen sedangkan Kelas PTIK D (46 orang) sebagai kelas kontrol.

Proses penelitian diawali dengan terlebih dahulu menentukan kelompok mahasiswa yang terlibat di dalamnya. Kelompok yang digunakan dalam penelitian kuasi eksperimen mengacu pada kelas yang sudah ada terbentuk sebelumnya baik sebagai kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen (Creswell, 2012:309). Pada penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan model blended learning (X1) sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran menggunakan

konvensional (X2). Semua kelompok sebelumnya diberi pretest untuk membantu menetapkan ekuivalensi mereka, sebelum adanya perlakuan bersifat eksperimen.

Untuk mengukur efektivitas model blended learning dilaksanakan pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Efektivitas model blended learning dapat dilihat dari total pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data penelitian berupa skor motivasi dan skor tingkat pemahaman. Instrumen angket terdiri dari 25 butir pernyataan dengan skala Likert yang memiliki lima alternatif jawaban untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model blended learning terhadap motivasi belajar mahasiswa. Kemudian dilakukan pengujian statistik untuk menguji efektivitas yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Untuk menguji signifikansi perbedaan Mean lebih dari dua kelompok yang berlainan akibat penggunaan beberapa perlakuan pada suatu variabel bebas dapat dilakukan dengan uji statistik parametrik menggunakan uji -t. Sebelum melakukan uji statistik parametrik, data yang kita peroleh harus memiliki syarat-syarat dilakukannya pengujian dengan parametrik tes diantaranya adalah berdistribusi normal dan homogen. Apabila data tersebut memenuhi persyaratan dilakukan uji hipotesis dengan parametrik tes, namun apabila tidak memenuhi persyaratan maka uji hipotesis dilakukan dengan non parametrik tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis hipotesis 1 menggunakan data motivasi akhir kelas eksperimen dan kontrol. Data telah melewati uji persyaratan analisis dan dinyatakan telah berdistribusi normal dan homogen. Untuk menguji hipotesis 1 digunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel diatas dapat dilihat bahwa motivasi akhir kelas eksperimen terhadap kelas kontrol memberikan nilai signifikansi  $0,000 < \text{signifikansi } (\alpha) 0,05$  maka terdapat perbedaan rata-rata motivasi akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,690. Dari hasil uji hipotesis tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran model blended learning dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional.

Hasil analisis hipotesis 2 menggunakan data posttest tingkat pemahaman kelas eksperimen dan kontrol. Untuk menguji hipotesis 2 digunakan uji t. Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa posttest kelas eksperimen terhadap kelas kontrol memberikan nilai signifikansi  $0,000 < \text{signifikansi } (\alpha) 0,05$  maka terdapat perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 8,950. Dari hasil uji hipotesis tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran model blended learning dengan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran model konvensional. Analisis hipotesis 3 menggunakan data skor motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran blended learning. Hipotesis 3 diuji menggunakan uji t paired samples test. Terdapat peningkatan jika nilai signifikansi  $< \text{nilai signifikansi } (\alpha) 0,05$ . Hasil hipotesis 3 menggunakan taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran akibat penerapan pembelajaran blended learning, dengan nilai signifikansi  $0,000 < \text{nilai signifikansi } (\alpha) 0,05$ .

Rata-rata skor motivasi belajar yang diukur sebelum pembelajaran blended learning. Kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan blended learning sebanyak tujuh kali pertemuan, motivasi belajar diukur lagi sehingga ada peningkatan rata-rata sebesar 12,560 poin. Berdasarkan hasil hipotesis 4 menggunakan taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa terdapat peningkatan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah algoritma dan pemrograman akibat penerapan pembelajaran blended learning, dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < \text{signifikansi } (\alpha) 0,05$ . Rata-rata skor tingkat pemahaman yang diukur sebelum pembelajaran blended learning kemudian setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan blended learning sebanyak tujuh kali pertemuan, tingkat pemahaman diukur lagi dan diperoleh peningkatan rata-rata sebesar 31,670 poin.

Mengacu pada tujuan penelitian analisis data diarahkan untuk menguji hipotesis agar didapat fakta empiris yang valid. Hipotesis 1 dan 2 secara esensi bertujuan untuk memberi dasar yang kuat pada pengambilan keputusan hipotesis 3 dan 4. Hal itu disebabkan karena perbedaan signifikan pada motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa di kedua kelas akibat pengaruh penerapan pembelajaran blended learning dibanding konvensional. Berdasarkan hasil analisis dilakukan pembahasan sebagai berikut:

Pertama, berdasarkan hasil hipotesis I bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran antara mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran model blended learning dengan pembelajaran model konvensional, dimana nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Perbedaan rata-rata motivasi akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 5,690. Perbedaan peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada model pembelajaran blended learning ini terlihat dari keaktifan mahasiswa yang terindikasi dengan meningkatnya partisipasi dan perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pengaturan eksternal dari sisi pembelajaran seperti media, bahan, wacana yang disiapkan dapat menarik minat dan potensi mahasiswa untuk belajar yang menunjang munculnya atau tumbuhnya motivasi internal.

Kedua, berdasarkan hasil hipotesis II bahwa terdapat perbedaan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah algoritma dan pemrograman antara mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran model blended learning dengan pembelajaran model konvensional, dimana nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Ada perbedaan antara tingkat pemahaman (posttest) pada kelas eksperimen dan tingkat pemahaman (posttest) pada kelas kontrol sehingga terdapat perbedaan rata-rata tingkat pemahaman (posttest) antara kelas eksperimen dan kontrol sebesar 8,950. Perbedaan tingkat pemahaman mahasiswa tersebut terlihat pada rata-rata peningkatan tingkat pemahaman pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Pada pembelajaran blended learning melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran saat mahasiswa belajar di kelas, bermanfaat untuk mengembangkan dan menanamkan keterlibatan mahasiswa akan perkuliahan yang diadakan karena mahasiswa harus aktif mengikuti perkembangan yang terjadi di dalam kampus. Penggunaan media online berbasis web menyediakan latihan soal dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa karena feedback berupa skor yang diperoleh dapat langsung diketahui termasuk jawaban soal yang benar dan salah, hal ini dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui kesulitan materi yang mereka hadapi sehingga memacu untuk belajar lebih giat lagi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ketiga, berdasarkan hasil hipotesis III bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah algoritma dan pemrograman akibat penerapan pembelajaran blended learning, dimana nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Motivasi awal sebelum pembelajaran blended learning dan setelah diterapkan pembelajaran model blended learning sebanyak tujuh kali pertemuan terjadi peningkatan rata-rata sebesar 12,560. Secara umum penggunaan model blended learning pada proses pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa. Pembelajaran dengan blended learning ini memberikan ruang yang lebih luas kepada mahasiswa untuk melakukan eksplorasi kemampuan dan kemandirian yang selama ini terpusat pada kegiatan pembelajaran dalam kelas. Blended learning memadukan pembelajaran tatap muka dengan online learning yang menimbulkan interaksi dinamis antara mahasiswa dengan dosen dan mahasiswa dengan mahasiswa serta penggunaan metode pembelajaran yang variatif dan disukai oleh mahasiswa akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Keempat, berdasarkan hasil hipotesis IV bahwa terdapat peningkatan tingkat pemahaman mahasiswa pada mata kuliah algoritma dan pemrograman akibat penerapan pembelajaran blended learning, dimana nilai signifikansi  $0,000 < (\alpha) 0,05$ . Tingkat pemahaman yang diukur sebelum pembelajaran blended learning dan setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan blended learning sebanyak tujuh kali pertemuan, tingkat pemahaman diukur lagi dan diperoleh peningkatan

rata-rata sebesar 31,670. Model pembelajaran blended learning merujuk pada penggunaan internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Pengoptimalan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekam teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Pemanfaatan teknologi informasi dapat melatih mahasiswa untuk belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*). Dalam pembelajaran blended learning akan banyak sumber belajar yang harus di akses oleh mahasiswa, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki oleh dosen. Hal tersebut juga harus di dukung oleh kemampuan dosen dalam merancang sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multimedia dan sumber belajar lain. Pelaksanaan pembelajaran juga efisien dari segi waktu karena pemberian materi yang sifatnya mandiri bagi mahasiswa akan dialokasikan waktunya pada e-learning, sementara materi yang memerlukan penjelasan khusus akan dialokasikan waktu tatap muka. Pembelajaran tatap muka juga digunakan untuk melakukan refleksi pembelajaran e-learning antar mahasiswa dan dosen. Mahasiswa akan belajar sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan masing-masing dibawah bimbingan dosen yang berperan mendorong dan melengkapi seluruh rangkaian proses pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: Pertama, motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar untuk mata kuliah Evaluasi Pembelajaran memiliki perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan model blended learning dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Kedua, tingkat pemahaman mahasiswa untuk mata kuliah Evaluasi Pembelajaran memiliki perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan model blended learning dengan kelas yang menggunakan model konvensional.

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, ada beberapa hal yang dapat disarankan diantaranya adalah: Pertama, model pembelajaran blended learning telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa. Oleh karena itu pihak kampus senantiasa perlu mendorong penerapan model ini lewat pelatihan dosen dan menyediakan fasilitas yang menunjang terlaksananya model pembelajaran tersebut. Kedua, kebutuhan akan teknologi informasi merupakan keharusan dalam pembelajaran modern. Oleh karena itu berbagai upaya peningkatan pembelajaran khususnya mahasiswa Studi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar yang dilakukan oleh seluruh pihak terkait.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barbara, S., et al. (2018). Vienna E-Lecturing (VEL): Learning how to learn self-regulated in an internet-based blended learning setting. *International journal on e-learning*.
- Bonk. (2016). The undergraduate experience of blended e-learning: A review of Uk literature and practice.
- Fenton, D. & Watkins, B. W. (2020). *Fluency in distance learning*. Charlotte, NC: Information age publishing, Inc.
- Hadjerrouit, S. (2017). A Blended learning model in java programming: A design-based research approach. *Proceeding of the 2017 computer science and IT education conference*, 283-308.
- Oresmel. (2012). Student effort, consistency, and online performance. *The Journal of Educator Online*, Vol 8 (2).
- Santrock, J.W. (2017). *Educational psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Uno, Hamzah B. (2013). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Wayne, H. & Ruth, D.C. (2013) Testing and Motivation for Learning, Graduate School of Education, Assessment in Education, *Journal Assessment in Education*, Vol.10, No