

## PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI *MICROSOFT TEAMS*

Magdalena Letek Kari\*<sup>1</sup>, Yohanes Bare<sup>1</sup>, Oktavius Yoseph Tuta Mago<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nusa Nipa Indonesia Maumere, Maumere

e-mail: [alenalein1997@gmail.com](mailto:alenalein1997@gmail.com)

### Abstrak

Pandemi virus corona (Covid-19) menimbulkan dampak di setiap sektor kehidupan, salah satunya adalah sektor pendidikan di Indonesia. Wabah ini menyebabkan pemerintah pada awal tahun 2020, mengeluarkan himbauan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah, dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa terhadap aspek kesiapan, proses dan hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang difokuskan pada tiga program studi yakni, Program Studi Pendidikan Biologi, Program Studi Pendidikan Fisika dan Program Studi Pendidikan Kimia. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Keabsahan data ditentukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki tanggapan atau respon yang baik terhadap aspek kesiapan, aspek proses dan hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*.

**Kata kunci:** *Blended Learning*, *Microsoft Teams*, Persepsi.

### 1. Pendahuluan

Pandemi virus corona (Covid-19) menimbulkan berbagai dampak di setiap sektor kehidupan, salah satunya adalah sektor pendidikan di Indonesia. Wabah Covid-19 menyebabkan pemerintah pada awal tahun 2020 mengeluarkan himbauan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dari rumah. Kegiatan pembelajaran mulai dilakukan dari rumah dengan memanfaatkan teknologi dan internet. Pemanfaatan teknologi apabila diimbangi dengan kegiatan diskusi dan panduan maka akan menjadi sumber pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Mustofa dkk, 2019).

Pada umumnya, tenaga pengajar atau para dosen dalam suatu institusi perguruan tinggi memiliki pertimbangan tersendiri dalam menentukan dan menyeleksi model pembelajaran yang dianggap cocok untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa. Beberapa institusi perguruan tinggi mulai mengadaptasi kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *e-learning* atau biasa disebut dengan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, komputer (Ratnawati dan Vivianti, 2020).

Sistem pembelajaran secara daring atau *online* sebagai upaya *Study From Home* (SFH) selama pandemi Covid-19 menunjukkan bahwa pembelajaran *online* yang dilakukan di rumah membuat siswa lebih mandiri dan berkreasi dalam belajar. Pembelajaran secara daring memberikan manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Kemandirian belajar mahasiswa dapat terbentuk melalui kegiatan belajar secara daring (Situmorang, 2020). Pembelajaran secara daring dapat mengubah gaya mengajar konvensional yang secara tidak langsung berdampak pada profesionalitas kerja para dosen, serta memberi peluang bagi dosen untuk dapat menilai dan mengevaluasi perkembangan pembelajaran setiap mahasiswanya secara lebih efisien. Salah satunya dengan menerapkan *Blended Learning*. *Blended learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan proses pembelajaran secara konvensional (melalui tatap muka langsung di kelas) dengan pembelajaran berbantuan teknologi informasi (komputer) yang dilakukan secara *online* (Wardani dkk, 2018). Model pembelajaran ini dapat digabungkan dengan penerapan suatu *Learning Management System* (LSM) dalam pembelajaran *online* salah satunya adalah *Microsoft Teams* (Sm dkk, 2020).

Universitas Nusa Nipa Maumere dalam masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), memberlakukan adanya pola *shift* pada kegiatan perkuliahan. Hal ini dilakukan dengan tujuan

untuk menghindari adanya kerumunan mahasiswa di lingkungan kampus. Pola shift ini menyebabkan tidak semua mahasiswa bisa hadir di kampus. Selain diberlakukannya pola *shift* pada kegiatan perkuliahan, waktu yang dihabiskan dalam kegiatan tatap muka di kelas sangat singkat. Mengatasi hal ini maka pihak Universitas Nusa Nipa Maumere menggabungkan kegiatan pembelajaran dengan suatu aplikasi yaitu *Microsoft Teams*. Tersedianya aplikasi *Ms. Teams* ini, maka kegiatan transfer materi antar pendidik dan mahasiswa dapat dilanjutkan atau dapat dijadwalkan lagi pertemuan di luar jam kuliah tanpa harus bertemu dalam satu ruangan yang sama. Proses pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa Maumere dapat disebut dengan kegiatan pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Pembelajaran berbasis *Blended Learning* didukung dengan adanya pemanfaatan aplikasi *Ms Teams* untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran di luar kampus. Wardani dkk., (2018) melaporkan hasil penelitian terhadap pembelajaran daring berbasis *Whatsapp* pada kelas karyawan program studi teknik informatika menunjukkan bahwa, model pembelajaran ini meningkatkan minat mahasiswa sebesar 89% dan memiliki efektivitas sebesar 78%.

Belum ada penelitian yang membahas tentang persepsi atau tanggapan mahasiswa terhadap penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* khusus Program Studi IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa Maumere. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini ingin mengkaji tentang persepsi mahasiswa terhadap aspek-aspek dalam kegiatan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*”, diantaranya aspek kesiapan, proses dan hasil pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* dengan judul Persepsi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa Maumere Terhadap Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*.

## 2. Metode

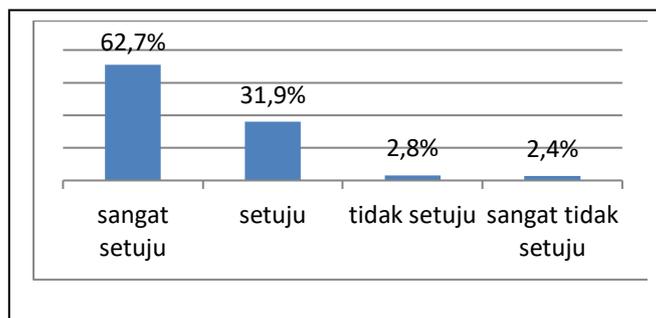
Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa Indonesia Maumere. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek yang diteliti misalnya perilaku, persepsi motivasi, tindakan secara *holistic* dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata (Voni, 2020). Data yang sudah diperoleh akan dianalisis untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, penyebaran kuesioner (angket) dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara bebas terpimpin dan wawancara terstruktur yang melibatkan 36 orang mahasiswa dari program studi pendidikan biologi, program studi pendidikan fisika dan program studi pendidikan kimia. Sedangkan kuesioner (angket), dibagikan ke responden dengan membagikan *link* yang diisi oleh 47 orang mahasiswa dari program studi pendidikan biologi, program studi pendidikan fisika dan program studi pendidikan kimia. Teknik pengumpulan data dengan teknik studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan KHS dari mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan wawancara dan pengisian kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Penyajian data disajikan dalam bentuk teks naratif dan penarikan kesimpulan dilakukan dengan mengambil intisari dari rangkaian kategori hasil penelitian berdasarkan wawancara dan angket. Analisis dalam penelitian kualitatif dapat dijelaskan dalam empat tahapan yaitu, data *collection* (pengumpulan data), data *reduction* (reduksi data), data *display* (penyajian data) dan *conclusion and verification* (verifikasi dan penarikan kesimpulan).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Aspek Kesiapan Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa Indonesia Maumere Terhadap Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*

Kesiapan merupakan keseluruhan kondisi seseorang atau individu yang membuatnya siap dalam memberikan respon atau menanggapi suatu situasi yang melibatkan mental dan juga keterampilan. Informasi mengenai kesiapan dalam kegiatan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* diperoleh melalui wawancara, pengisian angket, Data kesiapan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terhadap pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* berdasarkan hasil pengisian angket dapat dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 1.** Tanggapan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tentang Kesiapan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa, dari 47 orang mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dengan total 6 butir pertanyaan, 62,7% mahasiswa mengatakan sangat setuju, 31,9% mahasiswa mengatakan setuju, 2,8% mahasiswa menyatakan tidak setuju dan 2,4% mahasiswa mengatakan sangat tidak setuju, terhadap kesiapan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Hasil angket terkait dengan respon mahasiswa terhadap kesiapan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*, didukung dengan hasil dari kegiatan wawancara menunjukkan bahwa, mahasiswa memiliki kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* ini terbagi menjadi 2 bagian yakni sarana dan prasarana, serta materi dan bahan ajar. Sarana dan prasarana sebagai bentuk kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* terdiri dari adanya pembagian panduan penggunaan aplikasi *Microsoft Teams* dari pihak kampus terhadap mahasiswa. Selain itu, hal yang terpenting dalam penggunaan aplikasi ini adalah adanya *smartphone*, kuota internet dan jaringan internet agar dapat mengakses aplikasi ini. Beberapa mahasiswa dari FKIP yang mengeluh tentang pulsa data yang tentunya memakan biaya. Namun, untuk tetap mendukung kegiatan perkuliahan, maka berbagai upaya dilakukan agar dapat membeli paketan dengan tujuan untuk dapat mengakses aplikasi *Microsoft Teams*.

Model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams* merupakan suatu keadaan atau kondisi pembelajaran yang baru bagi mahasiswa, oleh karena itu butuh suatu kesiapan yang matang untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penerapan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* perlu memperhatikan tingkat kesiapan yang akan menjadi faktor pendukung dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis *e-learning* ini menuntut kesiapan baik dari segi infrastruktur maupun dari kemampuan teknis calon penggunanya (Lestari, 2019).

Bahan ajar atau materi ajar dalam suatu kegiatan pembelajaran dianggap sebagai sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan, melalui bahan ajar atau materi ajar dosen dan mahasiswa akan lebih mudah serta membantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bahan ajar atau materi ajar dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan interkatif (Octarina, 2017). Bahan ajar merupakan sesuatu yang penting dalam proses

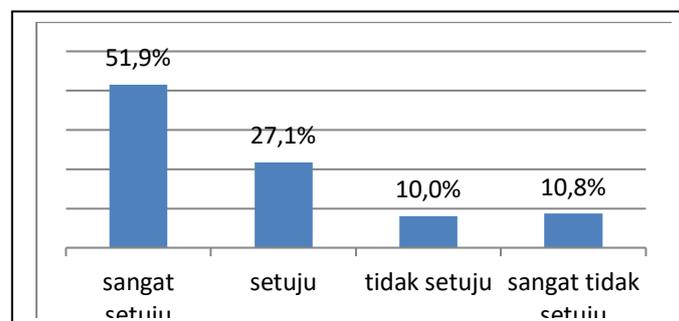
pembelajaran yang membantu pendidik atau infrastuktur dalam kegiatan belajar mengajar yang dibuat secara sistematis dengan tujuan agar dapat diserap oleh peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan (Bintoro, 2013).

Dalam kegiatan wawancara mahasiswa menyatakan bahwa, panduan penggunaan aplikasi yang diberikan bermanfaat dan untuk dapat mengakses aplikasi ini, mahasiswa dari ketiga program studi rata-rata sudah memiliki *smartphone*, dengan sumber kuota internet sebagian mahasiswa mendapatkan bantuan kuota belajar dari pemerintah, dan bagi mahasiswa yang tidak mendapatkan bantuan kuota belajar, akan membeli sendiri paketan internet.

Selain tanggapan terhadap sumber kuota internet dan juga panduan penggunaan aplikasi, mahasiswa juga memiliki tanggapan terhadap kesiapan terhadap bahan ajar dan materi perkuliahan. Mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan juga menyatakan bahwa, dalam kegiatan perkuliahan baik dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung yang diselenggarakan secara *online class*, beberapa dosen sebagai tenaga pendidik menyiapkan materi dan bahan ajar yang akan dibagikan kepada mahasiswa pada saat perkuliahan atau sebelum dilaksanakan kegiatan perkuliahan dengan tujuan memperlancar kegiatan pembelajaran (Octarina, 2017). Penugasan terhadap materi yang sudah dibahas atau materi baru yang akan dibahas selalu diberikan pada akhir kegiatan perkuliahan dilakukan sebagai bentuk kesiapan untuk pertemuan berikutnya.

### 3.2 Aspek Proses Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang berusaha membuat siswa melakukan suatu interaksi dengan guru dan sesama siswa dalam suasana edukatif atau peristiwa belajar (*event of learning*) yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Informasi mengenai proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* diperoleh melalui wawancara, pengisian angket. Data persepsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terhadap pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* berdasarkan hasil pengisian angket dapat di lihat pada diagram berikut.



**Gambar 5.** Tanggapan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tentang Proses Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa, mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan jumlah responden 47 mahasiswa, dengan total 17 butir pertanyaan, sebanyak 51% mahasiswa menyatakan sangat setuju, 27,1% mahasiswa menyatakan setuju, 10,0% mahasiswa menyatakan tidak setuju, dan 10,8% mahasiswa menyatakan sangat tidak setuju, dengan proses dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Jumlah persentasi mahasiswa yang menyatakan sangat setuju dengan proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* lebih besar dibandingkan dengan persentasi mahasiswa yang menyatakan tidak setuju.

Respon sangat setuju dari pengisian angket ini diketahui dari tanggapan mahasiswa yang menyatakan bahwa, aplikasi *Microsoft Teams* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran secara *online* dan mahasiswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran secara langsung. Hasil angket juga menunjukkan bahwa, beberapa mahasiswa menyatakan tidak setuju dengan proses pembelajaran

berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Respon tidak setuju dapat diketahui dari tanggapan mahasiswa yang menyatakan, lebih menyukai proses pembelajaran secara langsung dan ketidakstabilan jaringan yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Hasil angket terkait dengan respon mahasiswa terhadap proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*, didukung dengan hasil dari kegiatan wawancara.

Wawancara terhadap mahasiswa FKIP diperoleh hasil yang menjelaskan bahwa, proses pembelajaran oleh mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Nipa Indonesia dilakukan dengan penggabungan dua model pembelajaran. Model pembelajaran ini disebut sebagai model pembelajaran bauran, karena memadukan kegiatan pembelajaran secara langsung atau tatap muka di kelas dan secara daring atau *online* dengan bantuan suatu *Learning Management System* (Sm dkk., 2020). Model pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Pembelajaran ini akan berjalan dengan lancar apabila dipadukan dengan pemanfaatan aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *Microsoft Teams* (Wardani dkk., 2018). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* ini dapat di lihat dari beberapa hal, yakni kualitas akademik baik secara *online* dan *offline*, kualitas akademik *Blended Learning* dengan pemanfaatan aplikasi *Microsoft Teams* serta kendala dalam kegiatan pembelajaran.

Segi kualitas akademik secara *online* diketahui bahwa, pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh informasi dan materi perkuliahan yang dilakukan secara jarak jauh (Saputra & Saddhono, 2021). Namun, dalam proses pembelajaran secara daring ini, diketahui kurang membuat mahasiswa untuk bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan banyak kendala atau kesulitan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran daring dilakukan (Hima, 2017). Meskipun demikian, dengan pembelajaran secara daring ini, tingkat kreativitas serta kemandirian mahasiswa akan terbentuk (Situmorang, 2020). Usaha untuk memperdalam lagi pengetahuan dan pemahaman terhadap suatu materi yang sudah dijelaskan dalam *class online*, mahasiswa memanfaatkan internet untuk menyelesaikan persolannya dalam pembelajaran secara daring (Hidayat dkk., 2020).

Selain penilaian terhadap kualitas pembelajaran secara *online*, mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan juga memiliki pandangan dan penilaian tersendiri terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *offline* atau tatap muka langsung di kelas. Dari hasil wawancara dan pengisian angket, diketahui bahwa mahasiswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran secara langsung di kelas dibandingkan kegiatan pembelajaran secara *online*. Dalam kegiatan pembelajaran secara *offline* mahasiswa lebih banyak berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa lain secara aktif dan interaktif. Pemahaman terhadap suatu materi yang dibawakan dalam kegiatan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka langsung, proses diskusi antara tenaga pendidik dan mahasiswa lebih terarah (Kunto, 2010).

Tanggapan mahasiswa terhadap proses pembelajaran diperoleh hasil yang menjelaskan bahwa, pada setiap kesempatan dalam kegiatan pembelajaran dosen selalu berusaha menciptakan suatu kondisi belajar yang membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri serta lebih kreatif dalam belajar. Hal ini dapat diketahui dengan dibentuknya mahasiswa dalam kelompok, dengan tujuan untuk mencari tahu pembahasan dari pokok materi yang dibagikan. Model pembelajaran ini dapat membentuk sikap kemandirian dari mahasiswa yang disebut dengan *student center learning*. Model ini memotivasi mahasiswa untuk berupaya keras dalam mencapai kompetensi yang diinginkan (Ardian dan Munadi, 2015).

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan baik secara langsung dalam kelas ataupun secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*, tidak terlepas dari adanya kendala. Hasil wawancara dan pengisian angket yang dilakukan terhadap mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi ini banyak ditemukan adanya kesulitan dan kendala. Kesulitan pertama dalam kegiatan pembelajaran adalah ketidakstabilan jaringan, kuota internet, dan jenis materi. Beberapa pendapat yang sering diungkapkan tentang ketidakstabilan jaringan adalah keterlambatan sering terjadi, suara dosen hilang (Handayani, 2020). Ketidakstabilan jaringan sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran, seperti ketika siswa mengalami kesulitan bergabung pada *videoconverence*. Hal ini tentu dapat mengakibatkan siswa tidak dapat secara maksimal belajar dalam proses pembelajaran daring (Nabila dan Sulistiyansih, 2020).

Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi kurang maksimal. Pembelajaran daring terkadang membuat siswa merasa kurang konsentrasi akibat kondisi rumah yang ramai atau masalah-masalah yang lain. Pembelajaran secara daring ini membuat dosen tidak dapat mengawasi mahasiswa satu per satu dalam proses pembelajaran (Taradisa dkk., 2020). Pembelajaran daring ini bukanlah hal yang mudah bagi mahasiswa. Mahasiswa merasa bosan dengan pembelajaran secara daring, tugas pada setiap mata kuliah selalu bertumpukan dan dituntut untuk dikerjakan (Christriantroro, 2020; Ndia et al., 2021).

Hasil angket di atas didukung dengan hasil dari kegiatan wawancara. Mahasiswa menyatakan, proses pembelajaran yang dilangsungkan secara daring oleh mahasiswa sedikit membantu dalam pemenuhan hak untuk mendapatkan materi. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia dan Fisika dalam kegiatan pembelajaran ini menjadi kurang bersemangat di sebabkan oleh beberapa hal yang mengganggu pada saat perkuliahan berlangsung. Meskipun demikian, mahasiswa selalu berusaha sendiri untuk mencari tambahan materi dan memperdalam tingkat pemahaman terhadap materi yang telah diterima dengan menggunakan internet (Setiyani, 2010).

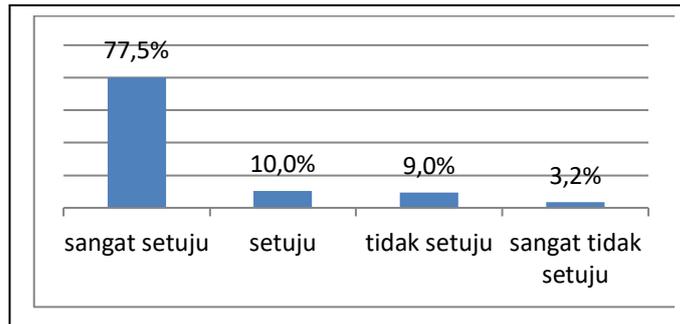
Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara *online* tetapi dipadukan dengan pembelajaran langsung di kelas. Mahasiswa mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran secara tatap muka di kelas membuat mahasiswa lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan mahasiswa lebih cepat memahami materi yang diberikan dalam proses pembelajaran secara tatap muka. Perpaduan antara kegiatan belajar *online* dengan *offline* disebut dengan *Blended Learning*, dengan memanfaatkan suatu aplikasi sebagai pendukung kegiatan transfer materi (Wardani dkk., 2018).

Hasil wawancara diketahui bahwa, model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* dapat memudahkan dosen dan mahasiswa untuk tetap melakukan kegiatan transfer materi yang dapat dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan fitur yang tersedia dalam aplikasi *Microsoft Teams*. Proses pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* diketahui banyak kendala dan kesulitan yang ditemukan. Kesulitan tersebut di antaranya, ketidakstabilan jaringan, kuota belajar dan jenis materi. Mahasiswa yang tidak mendapat bantuan, merasa kesulitan dalam mengisi pulsa data akibat biaya yang terhitung mahal pada setiap bulannya. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia dan mahasiswa dari program studi pendidikan fisika juga mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan materi cakaran yang dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*.

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa mahasiswa program studi pendidikan kimia jumlah persentasi yang menyatakan sangat setuju lebih besar dibandingkan dengan dua program studi lainnya.

### **Aspek Hasil Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams* mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh mahasiswa setelah mengalami proses belajarnya. Informasi mengenai hasil belajar mahasiswa diperoleh melalui kegiatan wawancara, pengisian angket, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian terhadap persepsi mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ditinjau dari beberapa aspek, di antaranya adalah kelebihan pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*, manfaat pembelajaran *Blended Learning* dan prestasi akademik mahasiswa. Data persepsi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terhadap pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* berdasarkan hasil pengisian angket dapat dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 9.** Tanggapan Mahasiswa FKIP Tentang Hasil Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Microsoft Teams*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dari 47 orang responden dengan jumlah 34 butir pertanyaan, sebanyak 77,5% mahasiswa mengatakan sangat setuju, 10,0% mahasiswa menyatakan setuju, 9,0% mahasiswa menyatakan tidak setuju, dan 3,2% mahasiswa mengatakan sangat tidak setuju, dengan hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*.

Hasil angket diketahui, jumlah persentase mahasiswa yang menyatakan sangat setuju terhadap hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* lebih besar dibandingkan dengan tanggapan tidak setuju. Tanggapan setuju mahasiswa dapat diketahui dari respon yang diberikan dalam pengisian angket. Mahasiswa menyatakan bahwa, pembelajaran *Blended Learning* memberikan keuntungan bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan kegiatan transfer materi secara *online* dan *offline*. Banyak fitur dari aplikasi *Microsoft Teams* yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran serta peningkatan prsetasi dari beberapa mahasiswa. Sedangkan, tanggapan tidak setuju dapat diketahui dari beberapa mahasiswa yang menyatakan mengalami penurunan terhadap prestasi akademik dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* ini. Hasil angket terkait dengan respon mahasiswa terhadap hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*, didukung dengan hasil dari kegiatan wawancara.

Penelitian tentang pembelajaran daring diketahui mahasiswa menjelaskan bahwa, pembelajaran daring menyebabkan sikap jenuh dan bosan dari mahasiswa. Kejenuhan ini perlu diatasi dengan penerapan pembelajaran tatap muka. Perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan daring disebut dengan *Blended Learning* (Abdullah, 2018). Model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* ini sedikit membantu mahasiswa dalam kegiatan transfer materi dan pengiriman tugas. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mendukung kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh, dan dapat dilakukan kapan saja dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada dalam aplikasi *Microsoft Teams*. Pembelajaran ebrbasis media dapat meningkatkan hasil belajar dan pengalaman peserta didik (Bare et al., 2021; Bare & Sari, 2021; Sizi et al., 2021).

Model pembelajaran *Blended Learning* memungkinkan adanya kegiatan pembelajaran bauran atau campuran, *online* dan *offline*. Pembelajaran tidak dapat dilakukan secara *online* saja, maka perlu dilakukan pembelajaran secara tatap muka langsung. Model pembelajaran secara *e-learning* apabila dipadukan dengan suatu *Learning Management System* maka akan sangat mendukung kegiatan pembelajaran (Raharja dkk., 2011). Pembelajaran secara *Blended Learning*, diketahui dapat meningkatkan prsetasi belajar mahasiswa (Abdullah, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dari mahasiswa FKIP diketahui bahwa, Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, sebagian besar mengalami peningkatan prestasi belajar dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dapat membantu memperlancar dan mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh. *Microsoft teams* ini memberikan pengalaman belajar yang menarik yang dapat dilakukan secara jarak jauh sebagai pribadi, dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas (Situmorang, 2020).

Prestasi akademik atau prestasi belajar adalah proses belajar yang dialami seseorang yang menghasilkan suatu perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi (Retnowati dan Astina, 2016). Prestasi akademik sebagai bidang kepuasan dan ketidakpuasan, dan dapat di lihat pada efeknya tergantung pada karakteristik dan kemampuan siswa. Prestasi belajar mahasiswa juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran atau perkuliahan (Cahyono, 2014).

Mahasiswa FKIP menyatakan bahwa kegiatan perkuliahan secara *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* membantu mahasiswa agar tetap mendapatkan materi perkuliahan. Pengaplikasian model pembelajaran dengan aplikasi *Microsoft Teams* membantu mahasiswa dan dosen dalam kegiatan transfer materi jarak jauh, yang dapat dilakukan kapan saja. Mahasiswa juga berpendapat bahwa, proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* berpengaruh terhadap prsetasi akademik (Setiawan, 2020). Sebagian besar mahasiswa mengalami peningkatan prestasi dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Mahasiswa yang mengalami peningkatan prsetasi akademik merasa puas dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*.

#### 4. Simpulan

Pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams* memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen. Kemudahan yang dirasakan adalah kegiatan pembelajaran dapat dipadukan dengan 2 cara, yakni secara *online* dan *offline*. Berdasarkan data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki pandangan dan penilaian yang baik terhadap kesiapan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki pandangan dan penilaian yang baik terhadap proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan memiliki pandangan dan penilaian yang baik terhadap hasil pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Teams*.

#### Daftar Pustaka

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen*, Vol. 7.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student Center Learning dan Kemampuan Spasial Terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.22.
- Bare, Y., Putra, S. H. J., Bunga, Y. N., Mago, O. Y. T., S, M., & Boli, Y. T. (2021). Implementasi Biology Club I di SMA Karitas Watuneso, Kecamatan Lio Timur, Kabupaten Ende. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 321–328. <https://doi.org/10.29407/ja.v4i2.15286>
- Bare, Y., & Sari, D. R. T. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis Inkuiri Pada Materi Interaksi Molekuler. *BioEdUIN*, 11(1), 8. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v11i1.12077>
- Bintoro, A. (2013). *Analisis Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran Praktik Sistem Pindah Tenaga di SMK Negeri 1 Seyegan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyono, A. T. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronik*, Vol. 03.
- Christriantroro, N. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Elektronika Dasar dan Menggunakan Pembelajaran Daring di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya*. Universitas Sriwijaya.
- Handayani, L. (2020). Keuntungan, Kendala dan Solusi Pembelajaran Onlne Selama Pandemi Covid-19: Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Reaserch (JIEMAR)*, Vol.1. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i2>

- Hidayat, M., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengemabangan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Bauran (blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- Kunto, A. (2010). *Hasil Pembelajaran Dengan Metode Konvensional dan Metode Tutor Sebaya Terhadap Peningkatan Teknik Passing Sepak Bola Pada Kelas VIII SMP N 1 Kesesi Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2009/2010*. Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, Y. (2019). *Analisis Tingkat Kesiapan Penerapan E-Learning Pada Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR\_RAINiRY Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Darusalam.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Nabila, H., & Sulistiyangsih, D. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring Berbatuan Microsoft Teams Kelas XI SMA Negeri 9 Semarang. *Prosoding Seminar Edusainstech*.
- Ndia, F. X., Mago, O. Y. T., & Bare, Y. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Koopertif Tipe Jigsaw Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 13(2), 24–30. <https://doi.org/10.25134/quagga.v13i2.4011>
- Octarina, A. (2017). *Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Bahan Ajar Pada Kelas I di MIN Purwokerto Timur Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2016/2017*. nstitut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Raharja, S., Prasajo, L. D., & Nugroho, A. A. (2011). Model Pembelajaran Berbasis Learning Management System dengan Pengembangan Software Moodle di SMA Negeri Kota YOgyakarta. *Jurnal Kependidikan*, Vol.1.
- Ratnawati, D., & Vivianti, V. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktik Aplikasi Teknologi Informasi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.34835>
- Retnowati, D., & Astina, K. (2016). Prestasi Akademik dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan*, Vol.1.
- Saputra, A., & Saddhono, K. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Microsoft OfficeTeams 365 untuk SMA di Masa Pandemi. *Center of Language and Cultural Studies*, Vol.18.
- Setiawan, T. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology di Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Volume 3.
- Setiyani, R. (2010). Pemanfaatan Internet Sebagai Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. 2.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Journal of Mathematics and Applied*, 02, 6.
- Sizi, Y., Bare, Y., & Galis, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 2(1), 8.
- Voni, S. (2020). *Persepsi Siswa Terhadap Kompetensi Guru Biologi Dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Kurikulum 2013 di SMA Negeri 2 Maumere*.
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6.

**Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan**, Vol. 10 No. 2, Bulan Desember Tahun 2021  
p-ISSN: [2088-3331](#), e-ISSN: [2655-5603](#)

Zhafira, N. H., & Erika, Y. E. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 9.