



## Motivasi dan Interaksi Pada Pembelajaran Blended Learning

Seipah Kardipah<sup>1\*</sup>, Basuki Wibawa<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta

Received: 1 September 2022  
Revised: 6 September 2022  
Accepted: 15 September 2022

### Abstract

*Blended learning, which combines online and face-to-face learning, has become a common practice in higher education. The purpose of this research is to analyze the motivation and the interactions that occur in the blended learning. This study uses a qualitative and quantitative approach. Data were collected using questionnaires and interviews. The sample of this study were 24 students enrolled in the Computer Applications course. The results of this study indicate that students have confidence in learning (score 5.11). Students also have sufficient intrinsic motivation to undergo learning (score 5.26). In addition, students did not feel too anxious when following the lesson. Students also try to learn from mistakes when they fail the exam. Furthermore, even though they find it difficult to do the various assignments given, students prefer such (difficult) tasks to easy tasks. Interaction in the classroom occurs quite often because the lecturer walked around in the classroom to help students who were having difficulties. Online interaction also occurred between lecturers and students which is one of the advantages of blended learning. Thus, blended learning can increase motivation and interaction if it is well designed and implemented consistently.*

### Keywords

*Blended Learning; Motivation; Interaction; Computer Application.*

(\*) Corresponding Author: [seipahk@gmail.com](mailto:seipahk@gmail.com)

**How to Cite:** Kardipah, S., & Wibawa, B. (2022). Motivasi dan Interaksi Pada Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 669-679. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7117805>

## INTRODUCTION

*Blended learning* saat ini merupakan hal yang biasa dilakukan baik di pendidikan dasar maupun di perguruan tinggi. Sebuah analisis yang dilakukan Departemen Pendidikan Amerika Serikat menunjukkan bahwa berdasarkan 45 penelitian *e-learning* sama efektifnya dengan pembelajaran melalui tatap-muka dan pendekatan pembelajaran *blended* yang menggabungkan keduanya adalah lebih baik dibandingkan keduanya (Jacot et al., 2014). Pembelajaran *blended* mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Obiedat et al., 2014; Oweis, 2018; Viz & Kaur, 2017).” Kelebihan lainnya adalah pembelajaran *blended* memberikan lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi antara mahasiswa dan dosen melalui diskusi *online* (Bowyer & Chambers, 2017). Cooper membandingkan pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer yang dilaksanakan secara *online* dan secara tradisional. Pada pembelajaran secara *online*, mahasiswa belajar dengan mengakses bahan pembelajaran melalui Internet. Sedangkan pada pembelajaran secara tradisional, mahasiswa belajar di dalam kelas atau bisa



disebut dengan tatap muka. Cooper menemukan bahwa hasil belajar mahasiswa yang melakukan pembelajaran secara *online* lebih tinggi dibandingkan mahasiswa yang melakukan pembelajaran pada kelas tradisional (Cooper, 2001). Khan menerapkan pembelajaran *blended* pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer untuk mahasiswa bidang bisnis di University of Wollongong Dubai. Khan menemukan bahwa pembelajaran *blended* mampu meningkatkan hasil belajar Aplikasi Komputer mahasiswa (Khan, 2014). Penelitian lain di Indonesia dilakukan oleh Linawati yang menerapkan pendekatan *blended learning* menggunakan model *flipped classroom* untuk *short course* atau kursus Partograph di Universitas Udayana. Linawati menemukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari para partisipan yang terlibat dalam penelitiannya (Linawati, 2016). Pembelajaran dengan *blended learning* juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Islam et al., 2018).

Pembelajaran secara *blended* selain mampu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk belajar juga mampu menyajikan interaktivitas di kelas (interaksi antar mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, serta mahasiswa dengan sumber belajar lainnya). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih jauh mengenai motivasi dan interaksi yang timbul dalam pembelajaran secara *blended*.

## LITERATURE REVIEW

### Pengertian *Blended Learning*

Tidak ada definisi tunggal mengenai *blended learning* atau pembelajaran secara *blended*. Horn dan Staker menyatakan *blended learning* merupakan program pendidikan formal dimana mahasiswa belajar secara *online* dan secara tatap muka langsung di dalam kelas. Pada pembelajaran secara *online*, mahasiswa memiliki kontrol terhadap waktu, tempat, dan/atau kecepatan mereka sendiri (Horn & Staker, 2015). Definisi senada diberikan Garrison dan Vaughan yang menyatakan *blended learning* "*is a coherent design approach that openly assesses and integrates the strengths of face-to-face and online learning to address worthwhile educational goals*" (Garrison & Vaughan., 2008) yang bermakna *blended learning* sebagai sebuah pendekatan yang mengintegrasikan kekuatan dari pertemuan tatap-muka dan pembelajaran secara *online* untuk mencapai tujuan pembelajaran. Garrison and Vaughan dalam Semingson juga menyatakan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran secara aktif sebagai bentuk berlawanan dari kelas perkuliahan yang umum (Semingson, 2015). Hal yang tidak jauh berbeda dikemukakan oleh MacDonal kemudian menggambarkan *blended learning* sebagai "*the principled adoption of strategies and media to support course objectives and enhance responsiveness to student needs*" (Macdonald, 2008) yang berarti *blended learning* adalah pengadopsian prinsip-prinsip dari strategi-strategis dan media untuk mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan respon terhadap kebutuhan mahasiswa. Sedangkan Klocke dan Hedegard menyatakan bahwa *blended learning* merupakan perubahan paradigma yang dimaksudkan untuk memberdayakan mahasiswa dan mengembangkan proyek-proyek kreatif berdasarkan pengetahuan dari disiplin ilmu terkait, metode, dan cara berfikir disiplin ilmu tersebut serta nilai-nilai di dalamnya (Klocke & Hedegard., 2015). *Blended learning*, menurut Thorne, mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online*

dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional (Thorne, 2003).

Menurut Hew dan Cheung, *blended learning* sebaiknya dilihat sebagai pendekatan pedagogik yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dan *online* yang mampu meningkatkan interaksi, bukan hanya sekedar alat penyampaian pembelajaran semata. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi antar mahasiswa dan interaksi antara mahasiswa dan dosen (Khe & Cheung., 2014). Pembelajaran secara *blended* adalah tentang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam desain mata kuliah atau mata pelajaran untuk meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar bagi mahasiswa dan dosen. Pada banyak kasus, pembelajaran secara *blended* memberikan capaian pengalaman dan dampak yang baik bagi mahasiswa, serta menjadikan pembelajaran dan manajemen mata kuliah atau mata pelajaran menjadi lebih efektif (Bath & Bourke, 2010).

Selain *blended learning*, terminologi yang sering digunakan adalah *hybrid learning*. Para peneliti seringkali mempertukarkan istilah *blended* dan *hybrid*. Lin misalnya, menyatakan bahwa pembelajaran *hybrid* adalah penggabungan pembelajaran *online* dan tatap muka (Lin, 2009). Babb, Stewart, dan Johnson menggunakan kedua istilah tersebut dalam artikel mereka. Mereka menyebut *hybrid* atau *blended* sebagai kombinasi dari pembelajaran *online* dan tatap muka (Babb et al., 2010). Hal senada diungkapkan Mossavar-Rahmani dan Larson-Daugherty yang menyatakan pembelajaran *hybrid* terjadi saat bahan pembelajaran disampaikan secara *online* dan *onsite* (secara tatap muka) (Mossavar-Rahmani & Larson-Daugherty, 2007). Dapat disimpulkan bahwa istilah *blended* dan *hybrid* dapat dipertukarkan satu sama lain.

Di sisi lain, The University of Washington, Bothell, mendefinisikan pembelajaran *blended* sebagai pembelajaran yang 25% - 50% dari waktu tatap muka di dalam kelas digantikan dengan pembelajaran *online* atau penugasan di luar kelas (*out-of-class work*). Hal ini berbeda dengan Sloan Consortium yang menyatakan pembelajaran *blended* terjadi saat 30% - 70% pembelajaran dilakukan secara *online* (Šimonová et al., 2016). Namun, Yamagata-Lynch dari University of Tennessee mengatakan bahwa tidak ada kesepakatan mengenai persentase dari pembelajaran *online* sehingga suatu pembelajaran bisa dinyatakan sebagai pembelajaran *blended* dan setiap institusi memiliki definisi sendiri mengenai pembelajaran *online*, pendidikan jarak jauh dan pembelajaran *blended* (Yamagata-Lynch, 2014).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended* merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka di dalam kelas dengan pembelajaran *online* di luar kelas menggunakan Internet. Pada penelitian ini, pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer menggunakan penggabungan pembelajaran tatap muka di dalam kelas dan pembelajaran secara *online* di luar kelas dengan proporsi materi yang di-*online*-kan antara 30%-70%. Penentuan proporsi materi tersebut dapat diukur dengan waktu belajar mahasiswa yang digunakan untuk mempelajari materi tersebut.

### **Motivasi pada Blended Learning**

Motivasi merupakan kunci penting dalam semua program pendidikan. Mahasiswa belajar lebih lama, lebih giat, dan lebih intens jika mereka termotivasi. Dalam pembelajaran *blended*, motivasi menjadi lebih penting lagi karena tidak semua pembelajaran dilakukan di dalam kelas dan lebih menekankan pada pembelajaran mandiri (Martinez-Caro & Campuzano-Bolarin., 2011). Motivasi penting untuk memberikan keyakinan kepada mahasiswa bahwa mereka bisa belajar secara *online*. Ketidakhadiran dosen terkadang membuat rasa cemas ketika mahasiswa diharuskan untuk belajar mandiri. Hal ini yang harus diatasi dengan pemberian motivasi untuk meyakinkan mahasiswa bahwa mereka bisa melakukan pembelajaran secara *blended*.

Dalam pembelajaran secara *blended*, kegiatan yang terjadwal juga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dengan adanya interaksi dan partisipasi (Bielawski & Metcalf, 2003). Kegiatan terjadwal memberikan rasa kepastian kepada mahasiswa mengenai apa dan kapan mereka mempelajari topik bahasan tertentu. Ketika mahasiswa mengetahui apa yang harus mereka lakukan, mereka akan termotivasi untuk melakukan hal itu karena mereka tidak menduga-duga mengenai apa yang harus mereka lakukan. Kehadiran dosen baik secara *online* maupun secara fisik juga membantu dalam memotivasi mahasiswa. Mahasiswa merasa bahwa mereka tidak sendirian dan bahwa akan ada pembimbing yang siap membantu mereka saat mengalami kesulitan.

### **Interaksi pada Blended Learning**

Terdapat tiga kategori interaksi yang dapat terjadi pada kegiatan belajar. mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan dosen, dengan mahasiswa lain, atau dengan materi (Stein & Graham, 2014b, p. 55). Setiap jenis interaksi berkontribusi bagi pengalaman belajar dengan cara-cara yang berbeda. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan berbagai macam tipe interaksi akan lebih mengikat mahasiswa daripada kegiatan yang berfokus pada satu jenis interaksi.

Interaksi antara mahasiswa dan dosen adalah jenis interaksi yang terjadi antara mahasiswa dan dosen. Interaksi ini dapat terjadi *one-to-one*, dapat terjadi saat jam kantor atau melalui *e-mail* pribadi. Ini dapat pula terjadi *one-to-many*, dari satu dosen ke banyak mahasiswa dalam perkuliahan maupun diskusi di kelas. Interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa dapat terjadi secara informal, misal melalui kelompok belajar yang digagas oleh mahasiswa sendiri, atau dapat pula terjadi secara formal melalui diskusi, debat, dan proyek kelompok di dalam kelas. Interaksi mahasiswa dengan materi isi meliputi kegiatan membaca buku dan materi berbasis teks lainnya. Saat ini mahasiswa juga dapat mengakses materi dalam bentuk digital seperti video, animasi, simulasi, serta berbagai situs web yang tersedia secara *online*.

Pada sebagian besar kelas, sebagian besar waktu digunakan untuk pemberian kuliah dimana dosen menyampaikan materi ajarnya. Seorang dosen mungkin menambah waktu untuk pertanyaan mahasiswa atau diskusi di kelas. Secara umum, mahasiswa akan lebih terlibat dalam kelas jika mereka diberikan kesempatan lebih banyak untuk aktif berpartisipasi di dalam kelas dibandingkan hanya menjadi pendengar pasif. Sedangkan interaksi *online* tidak dibatasi oleh

waktu dan tempat, sehingga interaksi tersebut terbebas dari batasan interaksi *onsite*. Di masa lalu, interaksi *online* hanya berbasis teks saja, sehingga mengurangi pelibatan emosi dalam perbincangan. Namun kini, interaksi *online* dapat dilakukan tidak hanya berbasis teks, namun juga melalui video dan suara.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa interaksi pada pembelajaran *blended* meliputi interaksi secara *online* dan interaksi secara langsung. Interaksi dapat terjadi antara seorang mahasiswa dengan seorang mahasiswa, banyak mahasiswa, seorang dosen, banyak dosen, maupun dengan bahan pembelajaran. Interaksi juga dapat terjadi antara seorang dosen dengan banyak mahasiswa, atau banyak dosen dengan banyak mahasiswa. Interaksi dapat terjadi di dalam kelas maupun secara *online*, baik dalam jam pelajaran maupun di luar jam pelajaran.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, dengan demikian pendekatan penelitian ini adalah penelitian dengan metode campuran (*mixed method*) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Creswell, 2009). Penelitian dilakukan pada Februari – Maret 2018 di salah satu perguruan tinggi swasta di Jakarta dengan melibatkan 24 (dua puluh empat) orang mahasiswa pada satu program studi. Mahasiswa tersebut melakukan pembelajaran Aplikasi Komputer secara *blended learning* dengan menggunakan model *flipped classroom* (Horn & Staker, 2015).

Data dikumpulkan melalui (1) Penyebaran kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai persepsi, sikap, motivasi, kemampuan mahasiswa sebelum, selama, dan setelah menggunakan bahan pembelajaran tersebut. Kuesioner yang digunakan untuk mengukur motivasi mahasiswa dalam pembelajaran adalah kuesioner yang diadaptasi dari Printich dan Groot (Mendari & Kewal., 2015); dan (2) Wawancara terhadap mahasiswa dan pakar untuk memperoleh informasi terkait bahan pembelajaran yang sedang dikembangkan. Wawancara menggali kelebihan dan kekurangan bahan pembelajaran yang sedang dikembangkan sebagai masukan untuk revisi bahan pembelajaran tersebut.

## RESULTS AND DISCUSSIONS

### Motivasi

Terdapat tiga komponen motivasi yang dikaji pada penelitian ini, antara lain: *Self Efficacy*, kemudian *Intrinsic Value*, dan *Test Anxiety*. Berikut adalah hasil kuesioner motivasi mahasiswa.

**Tabel 1. Komponen *Self Efficacy***

No.	Variabel	Rata-rata
1	Saya yakin dapat melakukan segala sesuatu dengan lebih baik dibandingkan mahasiswa lain di kelas	5.25
2	Saya yakin dapat memahami ide-ide materi yang disampaikan di kelas	5.17
3	Saya yakin dapat melakukan hal yang terbaik di kelas	5.04
4	Saya merasa saya adalah mahasiswa yang baik di kelas dibandingkan mahasiswa lain	4.92
5	Saya yakin saya dapat menyelesaikan masalah-masalah dan tugas-tugas pada MK Aplikasi Komputer dengan sempurna di	5.00

	kelas	
6	Saya yakin bisa mendapatkan nilai yang baik di kelas	5.46
7	Kemampuan belajar saya lebih baik dibandingkan mahasiswa lain	5.08
8	Saya merasa lebih memahami materi pelajaran dibandingkan mahasiswa lain	5.04
9	Saya mampu mempelajari setiap materi pelajaran di kelas	5.04
<b>Rata-rata Komponen <i>Self Efficacy</i></b>		5.11

**Tabel 2. Komponen *Intrinsic Value***

No.	Variabel	Rata-rata
10	Saya lebih menyukai tugas perkuliahan yang menantang sehingga saya bisa belajar hal-hal baru	5.08
11	Penting bagi saya untuk mempelajari ulang pelajaran yang sudah diajarkan di kelas	5.46
12	Saya menyukai materi-materi pembelajaran pada MK Aplikasi Komputer di kelas	5.54
13	Saya merasa saya bisa mengkaitkan materi antar mata kuliah (dapat menerapkan materi pada MK Aplikasi Komputer pada MK lain).	4.88
14	Saya sering memilih topik makalah yang memberikan tambahan pengetahuan walaupun harus membutuhkan waktu tambahan dalam pengerjaannya	4.67
15	Saya berusaha belajar dari kesalahan ketika saya gagal dalam ujian	5.67
16	Saya merasa proses pembelajaran di kelas menarik	5.54
<b>Rata-rata Komponen <i>Intrinsic Value</i></b>		5.26

**Tabel 3. Komponen *Test Anxiety***

No.	Variabel	Rata-rata
17	Saya sangat gugup selama ujian berlangsung sehingga saya tidak mampu mengingat materi yang sudah dipelajari	3.33
18	Saya memiliki perasaan gelisah, kecewa saat menjalani ujian	2.71
19	Saya khawatir setiap ada ujian pada MK Aplikasi Komputer	2.42
20	Saya selalu merasa tidak percaya diri ketika mengikuti ujian pada MK Aplikasi Komputer	1.92
<b>Rata-rata Komponen <i>Test Anxiety</i></b>		2.59

Tampak pada Tabel 1, pada komponen *self efficacy*, yang tertinggi adalah keyakinan mahasiswa untuk bisa mendapatkan nilai yang baik di kelas, sedangkan skor yang terendah adalah keyakinan mahasiswa bahwa dialah yang paling baik di kelas dibandingkan dengan mahasiswa lain. Kemudian pada Tabel 2, *Intrinsic value* yang tertinggi adalah berusaha belajar dari kesalahan ketika gagal dalam ujian. Sedangkan yang terendah adalah kemampuan mengaitkan materi antar mata kuliah. Selanjutnya pada Tabel 3, *test anxiety* yang tertinggi adalah rasa tidak percaya diri ketika mengikuti ujian, dan yang terendah adalah rasa gugup ketika mengikuti ujian.

Motivasi merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Ames dalam Alderman mengungkapkan salah satu cara meningkatkan motivasi mahasiswa adalah dengan memberikan tugas yang menantang (Alderman, 2004). Hal tersebut

nampak pada penerapan berbagai tugas di model pembelajaran ini. Meskipun mahasiswa merasa kesulitan dengan berbagai tugas yang diberikan pada mata kuliah ini, namun mereka lebih memilih tugas yang demikian dibandingkan tugas yang mudah. Hal ini sesuai dengan Ames dalam Alderman yang menyatakan bahwa pemberian tugas yang menantang mampu meningkatkan motivasi mahasiswa (Alderman, 2004).

Pada efikasi diri, skor rata-rata yang diperoleh adalah 5.11 yang artinya mahasiswa merasa memiliki kepercayaan diri dalam menjalani pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer. Pada indikator nilai instrinsik, skor rata-rata yang diperoleh adalah 5.26 yang artinya mahasiswa memiliki motivasi instrinsik yang cukup untuk menjalani pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer. Sedangkan pada indikator kecemasan, skor rata-rata yang diperoleh adalah 2.59 yang artinya mahasiswa tidak terlalu merasa cemas saat mengikuti pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer. Hasil ini sesuai dengan temuan dari Islam dan kawan-kawan yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *blended learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Islam et al., 2018).

Motivasi dalam *blended learning* juga berhubungan dengan tingkatan usaha, kenyamanan, dan biaya yang harus dikeluarkan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Bielawski & Metcalf, 2003). Mahasiswa harus teryakinkan bahwa pembelajaran ini membutuhkan usaha mereka dan mereka memiliki kemampuan untuk itu. Mahasiswa tidak boleh ditakut-takuti bahwa topik bahasan tertentu sangat berat dan hanya sedikit orang yang mampu melaluinya. Dosen harus meyakinkan mahasiswa bahwa dengan usaha yang keras, mahasiswa akan dapat melaluinya. Mahasiswa juga harus merasa nyaman dalam *blended learning*. Pemberian petunjuk dan bahan pembelajaran yang jelas serta dukungan dari dosen akan membuat rasa nyaman itu. Motivasi dalam *blended learning* juga berhubungan dengan biaya yang dikeluarkan oleh mahasiswa. Perlu diberi pemahaman kepada mahasiswa bahwa biaya yang dibutuhkan tidak besar atau masih dapat terjangkau oleh mereka sehingga mereka tidak merasa khawatir ketika melakukan *blended learning*.

Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa tingkat dua Jurusan Bahasa Inggris di Fakultas Liberal Arts and Science, Kasetsart University, Thailand, menunjukkan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran berbasis *e-learning* karena pembelajaran tersebut membuat mereka menjadi lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam proses belajar. Hal ini mendukung mahasiswa untuk menjadi lebih bertanggung jawab dan berkeinginan untuk terlibat dalam pembelajaran (Banditvilai, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa motivasi pada *blended learning* penting untuk meyakinkan mahasiswa bahwa ia mampu untuk belajar secara mandiri. Motivasi pada pembelajaran *blended* dapat diberikan melalui: (1) pedoman dan bahan pembelajaran yang jelas dan mudah diakses sehingga mahasiswa tidak merasa cemas mengenai apa yang akan mereka pelajari, (2) kehadiran serta dukungan dosen baik secara *online* maupun secara fisik untuk selalu siap membantu mahasiswa, dan (3) pemahaman kepada mahasiswa bahwa pembelajaran *blended* ini akan membantu mereka untuk belajar secara mandiri dan bahwa dengan berbagai usaha mereka, mereka akan bisa melakukannya.

Pada penelitian ini, salah satu cara untuk meningkatkan motivasi mahasiswa adalah dengan pemberian pedoman dan bahan pembelajaran yang jelas dan mudah diakses. Dengan demikian pada penelitian ini akan dibuat pedoman dan bahan pembelajaran yang jelas dan mudah diakses, berikut dengan pedoman dosen yang mengharuskan dosen untuk hadir dan merespon, serta memberikan bantuan baik secara *online* maupun secara fisik. Strategi untuk pemberian motivasi kepada mahasiswa akan dimasukkan ke dalam pedoman dosen yang salah satunya berisi strategi pembelajaran.

### **Interaksi**

Pada penelitian ini, interaksi dalam pembelajaran secara *blended* terjadi di dalam dan di luar kelas. Di dalam kelas interaksi terjadi melalui pertemuan tatap muka, sedangkan pertemuan di luar kelas terjadi secara *online*. Mahasiswa diwajibkan untuk mengakses situs web, tempat penyimpanan bahan pembelajaran berbentuk video dan teks, dan memberikan komentar di situs web tersebut. Dosen kemudian wajib merespon komentar ataupun pertanyaan yang diberikan mahasiswa. Kehadiran mahasiswa pada pembelajaran secara *online* juga akan dicatat untuk melihat keaktifan mereka dalam merespon bahan pembelajaran maupun menjawab pertanyaan teman mereka.

Interaksi secara *online* lebih banyak terjadi melalui aplikasi Whatsapp. Ketika ditanyakan mengapa menggunakan aplikasi Whatsapp, mahasiswa merasa menggunakan Whatsapp lebih mudah dan lebih cepat karena langsung diterima dan bisa langsung dibalas saat itu juga. Mahasiswa dibuatkan Whatsapp *group* dan berdiskusi di dalam Whatsapp *group* tersebut. Mahasiswa juga diberikan keleluasaan untuk menghubungi dosen secara langsung, melalui Whatsapp, jika mereka mengalami kesulitan. Sehingga ketika mahasiswa diberikan penugasan kelompok berupa proyek sistem informasi sederhana, mahasiswa bersemangat melakukannya karena dosen selalu siap sedia menolong. Dosen juga memberikan *feedback* dari tugas yang diterima melalui *e-mail*. *Feedback* diberikan di dalam kelas, sebelum pelajaran dimulai. Dosen akan menyampaikan kekeliruan yang dilakukan mahasiswa pada tugas mereka, misalnya ketika mahasiswa keliru dalam memformat data pada tugas aplikasi pengolah angka. *Feedback* juga diberikan dosen melalui Whatsapp. Mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok, biasanya akan bertanya melalui Whatsapp dan dosen akan membantu, misalnya ketika mahasiswa salah memasukkan rumus pada aplikasi pengolah angka yang merupakan bagian dari tugas kelompok mereka. Interaksi *online* ini merupakan salah satu kelebihan dari pembelajaran *blended* di mana dosen dan mahasiswa dapat berpartisipasi dan berkomunikasi secara *online* sesuai kondisi mereka (Stein & Graham, 2014a, p. 14).

Interaksi di dalam kelas terjadi cukup sering karena dosen berkeliling kelas untuk membantu mahasiswa yang kesulitan. Hal ini terjadi karena adanya materi perkuliahan disajikan di luar kelas sehingga di dalam kelas dosen dan mahasiswa mempunyai lebih banyak waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas, bahkan berbagai konsep dapat lebih mudah dipahami mahasiswa selama di dalam kelas melalui pengerjaan tugas-tugas tersebut (Talbert, 2016, p. 40).

## CONCLUSION

Pembelajaran yang dilakukan secara *blended learning* dapat meningkatkan motivasi dan interaksi jika dirancangan dengan baik dan diimplementasikan dengan konsisten. Peningkatan motivasi terjadi karena (1) pedoman atau petunjuk belajar dan bahan pembelajaran yang jelas dan mudah diakses sehingga mahasiswa tidak merasa cemas mengenai apa yang akan mereka pelajari, (2) kehadiran serta dukungan dosen baik secara *online* maupun secara fisik untuk selalu siap membantu mahasiswa, dan (3) pemahaman kepada mahasiswa bahwa pembelajaran secara *blended* ini akan membantu mereka untuk belajar secara mandiri dan bahwa dengan berbagai usaha mereka, mereka akan bisa melakukannya. Lebih lanjut, interaksi dalam pembelajaran secara *blended* terjadi di dalam dan di luar kelas. Di dalam kelas interaksi terjadi melalui pertemuan tatap muka, sedangkan pertemuan di luar kelas terjadi secara *online*. Pertemuan secara online dilakukan secara asynchronous dengan pemberian jadwal yang jelas. Mahasiswa bisa bertanya secara online dan dosen dapat langsung menjawabnya saat itu juga, atau menjawabnya sesuai jadwal yang telah disepakati.

## REFERENCES

- Alderman, M. K. (2004). *Motivation for Achievement: Possibilities for Teaching and Learning* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Babb, S., Stewart, C., & Johnson, R. (2010). "Constructing Communication in Blended Learning Environments: Students' Perceptions of Good Practice in Hybrid Courses. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 6(4).
- Banditvilai, C. (2016). Enhancing Students' Language Skills through Blended Learning. *The Electronic Journal of E-Learning*, 14(3), 220–229.
- Bath, D., & Bourke, J. (2010). *Getting Started With Blended Learning*. Griffith University.
- Bielawski, L., & Metcalf, D. (2003). *Blended eLearning: Integrating Knowledge, Performance, Support, and Online Learning*. HRD Press.
- Bowyer, J., & Chambers, L. (2017). Evaluating blended learning: Bringing the elements together. *Research Matters: A Cambridge Assessment Publication*, 23.
- Cooper, L. W. (2001). A Comparison of Online and Traditional Computer Application Course. *T.H.E. Journal*, 28(8).
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. Jossey-Bass.
- Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufron, M. I., Bali, M. E. I., Wijaya, M., & Marzuki, I. (2018). To Boost Students' Motivation and Achievement through Blended Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1114(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1114/1/012046>
- Jacot, M. T., Noren, J., & Berge, Z. L. (2014). The Flipped Classroom in Training and Development: Fad Or The Future? *Performance Improvement*, 53(9), 23–28.

- Khan, Z. R. (2014). Using Innovative Tools to Teach Computer Application to Business Students - A Hawthorne Effect or Successful Implementation Here to Stay. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 11(1).
- Khe, F. H., & Cheung, W. S. (2014). *Using Blended Learning: Evidence-Based Practices*. Springer.
- Klocke, A., & Hedegard., D. (2015). Blending in the Humanities: Course Model and Assessment Results. In J. Keengwe & J. J. Agamna. (Eds.), *Models for Improving and Optimizing Online and Blended Learning in Higher Education*. Information Science Reference.
- Lin, Q. (2009). "Student Views of Hybrid Learning: A One-Year Exploratory Study. *Journal of Computing in Teacher Education*, 25(2).
- Linawati. (2016). Blended Learning Approach for the Flipped Model for Partograph Short Course. *Journal of Education and Learning*, 10(3).
- Macdonald, J. (2008). *Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Support and Activity Design* (2nd ed.). Gower Publishing Limited.
- Martinez-Caro, E., & Campuzano-Bolarin., F. (2011). Factors affecting students' satisfaction in engineering disciplines: traditional vs. blended approaches. *Europea Journal of Engineering Education*, 36(5).
- Mendari, A. S., & Kewal., S. S. (2015). Motivasi Belajar pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIII(2).
- Mossavar-Rahmani, F., & Larson-Daugherty, C. (2007). Supporting the Hybrid Learning Model: A New Proposition. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 3(1).
- Obiedat, R., Eddeen, L. N., Harfoushi, O., Koury, A., AL-Hamarsheh, M., & AlAssaf, N. (2014). Effect of Blended-Learning on Academic Achievement of Students in the University of Jordan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 9(2).
- Oweis, T. I. (2018). Effects of Using a Blended Learning Method on Students' Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A Pilot Case Study. *Education Research International*, 2018.
- Semingson, P. (2015). Blogs in Teacher Education: Knowledge Sharing among Pre-Service Teachers on a Group Course Blog. In J. Keengwe & J. J. Agamna (Eds.), *Models for Improving and Optimizing Online and Blended Learning in Higher Education*. Information Science Reference.
- Šimonová, I., Poullová, P., & Kostolányová, K. (2016). Flexible Hybrid Learning: Comparison of Two Approaches and Learning Results. *ICTE Journal*, 5(2).
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014a). *Essentials for Blended Learning: A Standards-Based Guide*. Routledge.
- Stein, J., & Graham, C. R. (2014b). *Essentials for Blended Learning A Standards-Based Guide*. Routledge.
- Talbert, R. (2016). Flipped Calculus: A Gateway to Lifelong Learning in Mathematics New York: Routledge, 2016. In J. B. Waldrop & M. A. Bowdon. (Eds.), *Best Practices for Flipping The College Classroom*. Routledge.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. Kogan Page Limited.
- Viz, D., & Kaur, N. (2017). Effect of Blended Learning Approach on

Achievement in Geography at Secondary School Stage. *Scholarly Research Journal for Humanity Science and English Language*, 4(22).

Yamagata-Lynch, L. C. (2014). Blending Online Asynchronous and Synchronous Learning. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 15(2).