

HARAPAN MAHASISWA KEPERAWATAN TENTANG BLENDED LEARNING

Ida Bagus Ardhi Putra¹, Herminarto Sofyan²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali, ²Universitas Negeri Yogyakarta
ib.ardhiputra@gmail.com

ABSTRAK

Efektivitas suatu inovasi pembelajaran tidak bisa mengabaikan aspek penting karakteristik siswa. Pembelajaran online memiliki banyak keunggulan dilihat dari kekayaan sumber belajar dan aktivitas belajar. Efektivitas teknologi sangat tergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran. Beberapa temuan penelitian melaporkan bahwa pemanfaatan ICT memberikan hasil yang tidak konsisten. Hasil yang tidak konsisten ini sebagian disebabkan oleh rendahnya kualitas sumber belajar berbasis ICT yang digunakan dan belum tepatnya strategi pengintegrasian dalam pembelajaran. Sebagian besar kualitas konten online yang masih rendah dan belum dirancang sesuai dengan karakteristik subjek dan pedagogi. Pemanfaatan ICT masih mengalami banyak kendala, terutama ketersediaan sumber belajar digital yang berkualitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan harapan mahasiswa terhadap konten online dan pengelolaan blended learning pada program studi Ilmu Keperawatan. Responden yang dipilih adalah mahasiswa Sarjana Ilmu Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Bali, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 192 responden yang mengisi angket harapan mahasiswa terhadap konten online dan pengelolaan blended learning, mahasiswa keperawatan memberikan masukan yang berguna untuk mengembangkan konten online dan pengelolaan blended learning.

Kata Kunci: *Blended Learning; Online Learning; Harapan Mahasiswa*

ABSTRACT

Effectiveness of a learning innovation cannot neglect the students' important characteristic aspect. Online learning has many special qualities outside learning resource richness and learning activity. The Effectiveness of technology highly depends on how that technology is integrated or utilized in learning. Some research findings reported that the utilization of ICT gave the inconsistent result. This inconsistent result was partly the result of the low quality of the ICT-based learning source that was used and the low-level appropriateness of the integration strategy in learning. Most of the quality of online contents was still low and was not designed according to subject's characteristics and pedagogy. The utilization of ICT still faces many challenges especially the availability of digital learning source with good quality. The aim of this research was to describe the students' expectations toward online content and the management of blended learning on Nursing Science course. The respondents of this research were the Bachelor students of Institute of Health Sciences (STIKES) Bali, Indonesia. The result of the research showed that from 192 respondents who filled in nursing expectations questionnaire toward online content and blended learning management, the nursing students gave useful input to develop online content and blended learning management.

Keywords: *Blended Learning; Online Learning; Students' Expectations*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah memudahkan pengembang/ praktisi pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan mengelola aktivitas pembelajaran. Pada awal kemunculannya, pembelajaran online menjanjikan mimpi besar tentang efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Beberapa keunggulan yang dijanjikan pembelajaran online seperti memfasilitasi belajar kapan saja dan dimana saja, kekayaan format informasi yang bisa disampaikan, menyebabkan optimisme yang tinggi akan kemampuannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu pilar pendukung dari paradigma baru pembelajaran yang menganut pandangan konstruktivisme. Salah satu inovasi pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivisme adalah pembelajaran menggunakan pendekatan inkuiri ilmiah atau saintifik. Pembelajaran menggunakan pendekatan ini mensyaratkan mahasiswa aktif, memiliki motivasi belajar, dan independensi belajar yang memadai. Sayangnya, sebagian mahasiswa belum memiliki karakter tersebut. Kurangnya keaktifan mahasiswa (*learning engagement*) sering dikeluhkan oleh dosen dalam mengelola pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa masih memiliki budaya belajar reseptif. Mahasiswa datang ke kelas hanya siap untuk mendengarkan penjelasan dosen. Suasana pembelajaran masih kering dengan pertanyaan dan tanggapan mahasiswa terhadap topik yang dibahas.

Kurang aktifnya mahasiswa dalam pembelajaran semestinya tidak mendorong dosen kembali pada pandangan pembelajaran tradisional yang cenderung informatif. Hasil-hasil kajian psikologi pembelajaran dan neuroscience telah menemukan hakikat belajar yang mengarah kepada pandangan konstruktivisme. Hasil-hasil kajian tersebut disertai dengan keinginan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter dan mampu bersaing menyebabkan inovasi pembelajaran tidak bisa diabaikan oleh praktisi pembelajaran. Budaya belajar reseptif mahasiswa harus digeser ke budaya belajar aktif dan produktif serta menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat. Kemajuan teknologi sekarang ini sangat potensial untuk mengembangkan lingkungan belajar konstruktivis dan memfasilitasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis

teknologi, yaitu online learning memiliki banyak keunggulan dilihat dari kekayaan sumber belajar (*learning resources*) dan aktivitas belajar (*learning task*).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak serta merta membuktikan keunggulan yang dijanjikannya. Secanggih apapun teknologi, teknologi bukanlah solusi instan yang bisa dengan mudah menyelesaikan masalah. Efektivitas teknologi sangat tergantung pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran (Roblyer, 2006). Modal kekayaan format informasi dalam suatu bahan ajar dan juga beragam fitur aktivitas belajar belum cukup untuk menjadikan teknologi akan unggul dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran cenderung sebagai penyampai informasi yang strukturnya belum dikaji dengan cermat sesuai dengan kurikulum. Pemanfaatan teknologi oleh praktisi pendidikan juga tanpa basis pedagogi memadai sehingga efektivitasnya sangat bervariasi. Beberapa temuan penelitian melaporkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan hasil yang tidak konsisten (Passerini, 2007). Hasil yang tidak konsisten ini sebagian disebabkan oleh rendahnya kualitas sumber belajar berbasis teknologi yang digunakan dan belum tepatnya strategi pengintegrasian dalam pembelajaran. Leacock dan Nesbit (2007) menemukan bahwa sebagian besar kualitas lingkungan belajar online dan standar kualitas konten yang masih rendah dan belum dirancang sesuai dengan karakteristik subjek dan pedagogi. Pemanfaatan teknologi masih mengalami banyak kendala, utamanya ketersediaan sumber belajar digital yang berkualitas dan literasi penggunaan teknologi dan internet dari dosen dan mahasiswa (Hew & Brush, 2007). Barger dan Byrd (2011) mengemukakan bahwa hal yang paling penting menentukan keberhasilan pembelajaran online adalah ketersediaan lingkungan belajar online dan konten online yang tepat.

Keberhasilan pembelajaran online juga mempersyaratkan mahasiswa yang *self-directed, self-regulated, self disciplined, dan comfortable with written communication*, memiliki karakter berbagi informasi, dan

memiliki keterampilan teknis teknologi (Dabbagh & Ritland, 2005). Kemandirian, literasi teknologi dan komunikasi adalah tiga hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar online. Sebagian besar mahasiswa belum memiliki karakteristik di atas, terutama kemandirian dalam belajar. Terkait dengan karakteristik mahasiswa ini, Kirna (2013) menemukan bahwa penyebab kurang efektifnya pembelajaran online dikontribusi oleh budaya belajar mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa belum terbiasa belajar aktif dan produktif. Gaya belajar mahasiswa yang sudah terbentuk dari pembelajaran tradisional memerlukan waktu adaptasi yang cukup untuk menggeser gaya belajarnya yang cenderung pasif dengan gaya yang baru seperti ditawarkan oleh pembelajaran online. Artinya, strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak bisa mengabaikan karakteristik mahasiswa. Morin, dkk. (2015) menyatakan bahwa “*Perceptions are, therefore, important considerations when integrating technology into learning, especially virtual learning.*”

Temuan penelitian tentang kurang konsistennya efektivitas pembelajaran online memunculkan gagasan untuk memadukan keunggulan pembelajaran online dan tatap muka. *Blended learning* adalah kombinasi strategi penyampaian pembelajaran yang mengambil keunggulan pembelajaran online dan tatap muka. Temuan sejumlah penelitian (Vaughan, 2007; Kim & Bateman, 2010; Shroff & Deneen, 2011; Rosenthal & Weitz, 2012) mengemukakan efektivitas dari penerapan *blended learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil analisis dari sejumlah penelitian tentang *blended learning* telah menegaskan efektivitas pembelajaran berbantuan teknologi ini. Dari analisis yang dilakukannya, Means, dkk. (2014) menemukan bahwa *blended learning* lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran online dan tatap muka yang dilakukan secara terpisah. Walaupun *blended learning* memberikan harapan besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi strategi penyampaian ini harus didukung oleh karakteristik mahasiswa seperti sudah diuraikan di atas. Efektivitas *blended learning* sangat ditentukan oleh lingkungan belajar online yang dapat diadaptasikan dengan gaya belajar mahasiswa dan diharapkan mendorong kemandirian belajar mahasiswa.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi harapan mahasiswa Sarjana Ilmu Keperawatan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKES) Bali terhadap *blended learning*. Harapan mahasiswa ini sangat berguna dalam merancang konten online yang efektif untuk mendukung *blended learning* pada pembelajaran keperawatan di STIKES Bali.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan sekaligus menginterpretasi dan mengelaborasi temuan. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2018. Responden penelitian adalah mahasiswa Sarjana Ilmu Keperawatan tingkat II di STIKES Bali. Pemilihan STIKES Bali sebagai subjek penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa STIKES Bali merupakan perguruan tinggi kesehatan di Bali yang telah memiliki sistem e-learning berbasis MOODLE dan koneksi internet yang memadai untuk kegiatan pembelajaran sehingga pernah melaksanakan pembelajaran berbantuan teknologi internet.

Angket yang dibuat pada penelitian ini adalah angket harapan mahasiswa tentang konten dan pengelolaan *blended learning* pada pembelajaran keperawatan di STIKES Bali. Angket harapan mahasiswa memuat empat aspek, yaitu karakteristik indikator pembelajaran, karakteristik materi dalam konten online, karakteristik tugas/aktivitas belajar online, dan pengelolaan *blended learning*. Pengisian angket dikoordinasikan oleh salah satu dosen di STIKES Bali. Hasil elaborasi harapan mahasiswa keperawatan terhadap konten online dan pengelolaan *blended learning* dijadikan pertimbangan untuk merancang konten online dan strategi pengelolaan pembelajaran keperawatan di STIKES Bali menggunakan pendekatan saintifik yang disampaikan secara *blended learning*.

HASIL

Dari 210 responden yang disasar, hanya 192 responden (91,4%) yang mengisi angket tentang harapan siswa terhadap konten online dan pengelolaan *blended learning*. Rekapitulasi harapan mahasiswa terhadap konten online dan strategi pengelolaan *blended learning* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Harapan mahasiswa keperawatan STIKES Bali terhadap karakteristik konten online dan strategi blended learning

Materi dalam konten online	S (%)	TT (%)	TS (%)
Indikator pembelajaran harus dirumuskan secara rinci	86.7	2.9	10.4
Setiap topik diberikan ringkasan materi sesuai dengan indikator pembelajaran, selain materi utama yang lengkap	100.0	0.0	0.0
Konten online sebaiknya dengan jelas memuat hubungan antara indikator dengan materi dan tugas	91.7	2.6	5.7
Materi yang berisi visualisasi / animasi atau simulasi sangat membantu saya dalam memahami materi pembelajaran	96.2	1.9	1.9
Tugas/kegiatan siswa dalam konten online	S (%)	TT (%)	TS (%)
Setiap topik mengandung tugas dan fasilitas untuk upload tugas yang relevan dengan indikator pembelajaran	92.4	3.8	3.8
Tugas yang sama, sebaiknya dapat diupload lebih dari satu kali.	67.9	17.0	15.1
Setiap topik mengandung Forum untuk diskusi online	92.4	3.8	3.8
Pengelolaan blended learning	S (%)	TT (%)	TS (%)
Setiap topik perlu dicantumkan jadwal kegiatan online dan tatap muka di kelas.	77.4	11.3	11.3
Tidak semua indikator pembelajaran harus ada kegiatan online dan tatap muka.	45.3	15.1	39.6
Indikator tertentu cukup online saja.			
Indikator pembelajaran tertentu tidak perlu online, langsung tatap muka di kelas saja	43.4	17.0	37.7
Untuk mencapai indikator pembelajaran, sebaiknya dijelaskan dahulu materinya secara tatap muka kemudian dilanjutkan dengan kegiatan online	94.3	1.9	3.8
Saya lebih senang pembelajaran di setiap topik dimulai dengan tugas online dahulu, kemudian dibahas pada saat tatap muka	26.4	5.7	67.9
Belajar online lebih baik dirancang berkelompok daripada individual	71.7	13.2	15.1
Diskusi kelompok secara online sebaiknya tertutup untuk kelompok yang lain.	41.5	13.2	45.3

Keterangan :

S = Setuju

TT = Tidak Tentu /Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

PEMBAHASAN

Means, dkk. (2014) menyarankan perancangan *blended learning* harus mempertimbangkan kebutuhan dan harapan mahasiswa. Analisis hasil kuesioner tentang harapan mahasiswa terhadap konten online dan pengelolaan *blended learning* memberikan beberapa informasi tentang perancangan pembelajaran keperawatan yang disampaikan secara *blended learning* untuk mahasiswa keperawatan STIKES Bali. Pertama, mahasiswa mengharapkan agar indikator pembelajaran di setiap topik dirumuskan secara detail. Indikator pembelajaran yang detail memberikan panduan yang lebih jelas kepada mahasiswa tentang apa yang harus dikuasainya dibandingkan dengan rumusan yang sifatnya masih umum.

Kedua, seluruh responden berharap bahwa dalam konten online, ringkasan materi diberikan untuk setiap indikator. Harapan mahasiswa ini menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi kesulitan dalam menemukan pengetahuan kunci yang mesti difokuskan dalam belajar dari sumber informasi yang kompleks, seperti penjelasan dalam buku ajar. Harapan mahasiswa ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh

Talaris Research Institute (Allen, 2007) bahwa mahasiswa akan belajar secara tidak optimal belajar dari informasi yang banyak yang disampaikan secara linear. Tambahan informasi yang kurang tepat (menjelaskan banyak hal) akan mengganggu pemerolehan informasi yang penting dari materi yang dipelajari. Marzano (2006) juga melaporkan bahwa konten yang terlalu banyak tidak efektif meningkatkan hasil belajar. Penekanan pembelajaran pada konsep kunci dan elaborasi secukupnya cenderung lebih efektif.

Ketiga, para mahasiswa juga berharap bahwa mereka dapat melihat dengan jelas hubungan antara indikator dalam setiap topik dengan materi dan tugas. Bransford, dkk. (2000) menyatakan bahwa kejelasan hubungan antara tujuan dengan apa yang harus dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya, dan bagaimana cara mengevaluasinya sangat penting dalam belajar di sekitarnya. Tanpa hubungan itu, akan sulit untuk mengetahui apa yang akan mereka pelajari. Kejelasan hubungan komponen utama di atas sangat penting untuk dipertimbangkan dalam mengembangkan lingkungan pembelajaran online.

Keempat, hampir setiap responden (lebih dari 96%) berharap bahwa konten online yang berisi visualisasi / animasi atau simulasi untuk pembelajaran keperawatan penting untuk disediakan. Para mahasiswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi keperawatan hanya dari penjelasan verbal. Visualisasi dalam bentuk animasi/ simulasi akan membantu mahasiswa dalam membuat konten abstrak menjadi konkret. Selain itu, dilihat dari tingkat abstraksi pesan, informasi yang disampaikan secara visual lebih konkrit daripada informasi verbal sehingga informasi yang disampaikan secara visual lebih mungkin dipahami daripada informasi verbal. Allen (2007) mengatakan "Setengah dari korteks otak manusia dikhususkan untuk memproses informasi visual. Kami memproses informasi visual lebih efektif daripada jenis lainnya". Anglin dkk. (2004) berpendapat sebagai efek superior gambar. Keunggulan visualisasi dalam pembelajaran juga didukung oleh kemampuan visualisasi dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama dilihat dari minat mahasiswa (Falvo, 2008). Walaupun banyak keunggulannya, Falvo (2008) juga mengingatkan bahwa penerapan visualisasi dalam pembelajaran membutuhkan diskusi/ penekanan setelah mahasiswa mencermati visualisasi karena banyak mahasiswa memiliki pemahaman yang salah sebagai pengaruh dari pengetahuan awal. Desain dan strategi integrasi visualisasi dalam pembelajaran masih perlu dikaji.

Kelima, tugas dalam bentuk lembar kerja adalah komponen yang mendukung kegiatan belajar siswa. Belajar menggunakan pendekatan ilmiah identik dengan pembelajaran berbasis tugas (task-oriented). Mahasiswa menjadi termotivasi melalui pemberian tugas yang akan mendorong mahasiswa untuk belajar secara aktif (Schunk, 2008). Merrill (2009) juga berpendapat bahwa pemberian tugas akan berdampak pada pembelajaran mahasiswa yang lebih aktif yang merupakan salah satu prinsip yang penting dalam pembelajaran. Terkait dengan tugas, responden berharap bahwa setiap topik diberi tugas yang terkait dengan indikator. Meskipun tidak dominan, sebagian dari responden (67,9%) berharap mereka diberi kesempatan untuk mengirim (mengunggah) tugas lebih dari satu kali. Kelompok responden ini melihat bahwa mereka perlu diberi kesempatan untuk membuat revisi untuk menyempurnakan

tugas belajarnya.

Hubungan yang jelas antara tugas dan indikator harus secara eksplisit dinyatakan untuk membimbing mahasiswa dalam mencapai indikator. Melalui tugas yang fokus pada pencapaian indikator, aktivitas belajar mahasiswa menjadi lebih terarah. Konstruksi pengetahuan akan bermakna ketika pengetahuan ditanam dalam aktivitas. Allen (2007) berpendapat bahwa "pembuatan makna didorong oleh masalah, pertanyaan, kebingungan, ketidaksepakatan, atau disonansi." Oleh karena itu, konten online penting untuk dibangun dengan menamakan pengetahuan dalam suatu kegiatan dimana masalah akan diselesaikan ketika mengerjakan tugas. Materi perlu disegmentasi dalam suatu potongan materi dan mahasiswa diberi tugas latihan dan didorong untuk berinteraksi secara kolaboratif. Watson (2017) menyatakan bahwa tugas dan latihan itu penting jika (1) relevan dengan tujuan (indikator), (2) diberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat untuk menyelesaikannya, (3) berisi jenis tugas dan permasalahan yang bervariasi, (4) menantang usaha yang cukup untuk berpikir, tidak hanya mengingat, dan (5) diberikan feedback yang sifatnya penjelasan (explanatory feedback)

Keenam, salah satu kualitas khusus pembelajaran berbasis teknologi adalah ketersediaan fasilitas diskusi kolaboratif secara online. Kirna (2013) menemukan bahwa dalam beberapa fitur aktivitas online yang tersedia, forum diskusi online adalah yang paling intensif diakses mahasiswa, baik untuk berpartisipasi secara aktif atau hanya dengan meninjau diskusi yang telah dilakukan. Means, dkk. (2014) juga menemukan bahwa efektivitas *blended learning* juga disebabkan oleh interaksi di antara mahasiswa. Diskusi online memiliki keunggulan yaitu pembelajar memiliki kebebasan psikologis dalam mengajukan dan menanggapi permasalahan teman (Kirna, 2013). Temuan ini lebih dipertegas oleh Roberts dan Kanagasabai (2013) yang melaporkan bahwa pembelajar secara signifikan lebih menyukai posting problem atau tanggapan ke forum diskusi secara anonim (anonymous posting) dibandingkan dengan tidak anonim (identified posting). Terkait dengan diskusi online, responden mengharapkan agar setiap topik dilengkapi dengan forum diskusi online.

Ketujuh, walaupun tidak cukup

dominan, sebagian responden (77,4%) berpendapat bahwa semua indikator pembelajaran harus ada kegiatan online dan tatap mukanya. Kegiatan tatap muka masih menjadi keharusan untuk dilakukan. Bahkan, 43,4% responden menegaskan bahwa indikator tertentu tidak perlu ada kegiatan online, langsung tatap muka saja. Sebagian besar responden memandang sangat penting dilakukan diskusi pada kegiatan tatap muka dimana dosen memberikan penguatan dan konfirmasi. Mahasiswa kurang memiliki kepercayaan diri tentang pemahaman yang dibangunnya dari kegiatan online. Strukturisasi dosen masih sangat perlu dilakukan yang berkontribusi pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Sesuai dengan harapan responden tersebut, pengelolaan *blended learning* untuk mahasiswa keperawatan STIKES Bali sekarang ini masih cenderung pada *supplemented blended learning*, yaitu kegiatan online diarahkan sebagai suplemen kegiatan tatap muka, bukan menggantikan (*replacement*) kegiatan tatap muka.

Kedelapan, responden berharap bahwa *blended learning* dimulai dengan tatap muka, dan kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran online. Harapan responden ini mencerminkan bahwa mahasiswa tidak dapat sepenuhnya bergeser dari budaya belajar reseptif yang secara tradisional dilakukan dalam pembelajaran konvensional. Kesimpulan di atas didukung oleh sangat sedikitnya responden (36,4%) yang menyenangi pembelajaran yang dimulai dari kegiatan online kemudian dilanjutkan dengan pembahasan pada kegiatan tatap muka. Secara bertahap, budaya belajar menerima harus digeser ke paradigma belajar yang dianut sekarang ini, yaitu belajar sesuai dengan pandangan konstruktivisme yang dicirikan oleh (1) belajar adalah konstruksi pengetahuan sesuai dengan gaya belajar masing-masing, (2) belajar berbasis pengetahuan awal, (3) belajar berorientasi tugas-tugas bermakna, (4) belajar melalui pengalaman bereksplorasi, berhipotesis, memanipulasi objek, mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, berargumentasi, dan menemukan, (5) belajar melalui interaksi sosial, dan (6) belajar melalui pengalaman mengaplikasikan pemahaman pada konteks yang baru.

Pembelajaran menurut pandangan konstruktivisme ini menuntut penciptaan lingkungan belajar yang kaya dengan sumber

informasi (*learning resources*) dan elemen aktivitas. Kemajuan teknologi sekarang ini sudah memudahkan pengembang pembelajaran menciptakan lingkungan belajar konstruktivis tersebut. Kemajuan teknologi telah membuka peluang yang sangat besar menggeser tradisi belajar menerima (belajar dengar) menjadi belajar aktif dan produktif sesuai pandangan konstruktivisme. Penerapan *blended learning* harus tetap diarahkan untuk mentradisikan belajar sesuai dengan pandangan konstruktivisme, walaupun responden berharap sebaliknya. Sebagian besar responden (71,1%) mengharapkan pembelajaran dengan *blended learning* dilakukan secara berkelompok. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah dapat mengambil manfaat dari belajar secara kolaboratif. Walaupun demikian, ternyata cukup banyak juga responden (41,5%) menginginkan diskusi online secara kelompok yang tertutup bagi kelompok lain. Ini menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa masih memiliki jiwa kompetisi yang cukup tinggi antar mahasiswa. Mahasiswa dengan karakter kompetitif yang tinggi cenderung individual.

SIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan harapan mahasiswa terhadap konten dan pengelolaan pembelajaran pada program studi ilmu keperawatan yang disampaikan secara *blended learning*. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa mengharapkan agar indikator pembelajaran di setiap topik dirumuskan secara detail dan bisa melihat dengan jelas kaitan antara indikator pada setiap topik dengan materi dan tugas. Mahasiswa juga mengharapkan agar dalam konten online diberikan rangkuman materi untuk setiap indikator dan diberikan materi yang mengandung visualisasi/animasi ataupun simulasi. Selain itu konten online diharapkan mengandung tugas dan fasilitas untuk upload tugas serta setiap topik dilengkapi dengan forum diskusi online.

Hasil penelitian ini menggambarkan harapan responden agar pembelajaran *blended learning* dimulai dari kegiatan tatap muka, kemudian dilanjutkan dengan online. Harapan responden ini mencerminkan bahwa mahasiswa belum bisa lepas dari budaya belajar menerima (*receptive learning*) yang sudah ditradisikan dalam pembelajaran konvensional. Sebagian besar responden me-

mandang sangat penting dilakukan diskusi pada kegiatan tatap muka dimana dosen memberikan penguatan dan konfirmasi. Harapan mahasiswa keperawatan terhadap karakteristik konten online dan pengelolaan blended learning penting diperhatikan oleh pengembang pembelajaran berbasis teknologi untuk memperoleh suatu *learning resources* yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa.

KEPUSTAKAAN

- Allen's, M., "Designing Successful E-Learning: Forget What You Know About Instructional Design and Do Something Interesting", San Francisco: Pfeiffer, 2007.
- Anglin, G.J., Vaez, H., and Cunningham, K.L., "Visual Representations and Learning: The Role of Static and Animated Graphics. In David H. Jonassen (Ed.)", *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 865-916. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2004.
- Barger, A., and Byrd, K., "Motivation and Computer-Based Instructional Design", *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, 4(1), 1-9 (2011).
- Bransford, J.D., Brown, A.L., and Cocking, R.C., "How People Learn, Brain, Mind, Experience, and School", Washington DC: National Academy Press, 2000.
- Dabbagh, N., and Ritland, B.B., "Online Learning: Concepts, Strategies, and Application". Upper Saddle River: Pearson Education, Inc., 2005.
- Falvo, D., "Animations and Simulations for Teaching and Learning Molecular Chemistry", *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 4(1), 68-77 (2008).
- Hew, K. F., and Brush, T., "Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research", *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223-252 (2007).
- Kim, H.K., and Bateman, B., "Student Participation Patterns in Online Discussion: Incorporating Constructivist Discussion into Online Courses", *International Journal on E-Learning*, 9(1), 79-98 (2010).
- Kirna, I M., "Penerapan Strategi Problem Posing yang disampaikan secara Blended Learning pada Perkuliahan Chemical Bonding", *In the Proceedings of Nasional FMIPA III in UNDIKSHA*, (2013).
- Leacock, T.L., and Nesbit, J.C., "A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources", *Educational Technology & Society*, 10 (2), 44-59 (2007).
- Marzano. R.J., "Classroom Assessment & Grading That Work", Alexandria: ASCD, 2006
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., and Baki, M., "The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature", *Teachers College Record*, 115, 1-47 (2014).
- Merrill, M. D., "First Principles of Instruction". In C.M. Reigeluth, and A. A. Char-Cheliman (Eds.). *Instructional Design Theories and Models: Building a Common Knowledge Base*, 3, 41- 56, New York: Routledge, 2009.
- Morin, D., Thomas, J.D.E., and Saade, R.G., "Fostering Problem-Solving in a Virtual Environment", *Journal of Information Technology Education: Research*, 14, 339- 362 (2015).
- Passerini, K., "Performance and Behavioral Outcomes in Technology Supported Learning: The Role of Interactive Multimedia", *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(2), 183-210 (2007).
- Roberts, L. D., and Kanagasabai, C. J. R., "I'd be so much more Comfortable Posting Anonymously: Identified versus Anonymous Participation in Student Discussion Boards", *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(5), 612-625 (2013)
- Roblyer, M. D., "Integrating Educational Technology into Teaching (4th Ed.)", Upper Saddle River: Pearson Merrill Prentice Hall, 2006.
- Rosenthal, D., and Weitz, R., "Large-Course Redesign via Blended Learning: A Post Implementation Assessment Across Institutions", *International Journal on E-Learning*, 11(2), 189-207 (2012).

- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., and Meece, J.L., "Motivation in Education: Theory, Research, and Application", Upper Saddle River: Pearson Education, Inc., 2008.
- Shroff, R., and Deneen, C., "Assessing Online Textual Feedback to Support Student Intrinsic Motivation Using a Collaborative Text-based Dialogue System: A Qualitative Study", *International Journal on E-Learning*, 10(1), 87-104 (2011).
- Vaughan, N., "Perspectives on Blended Learning in Higher Education. *International Journal on E-Learning*", 6(1), 81-94 (2007).
- Watson, J., *Blending Learning: The Convergence of Online and Face-to-Face Education*. North American Council for Online Learning (NACOL), 2008, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED509636.pdf>, Retrieved 21 December, 2017.