



Perbandingan Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring, Luring dan *Blended Learning* Pasca Pandemi Covid-19

Irajuana Haidar¹, Jahring^{2*}

^{1,2*}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka

email: irajuanahaidar93@gmail.com¹, jahring.usn@gmail.com^{2*}

Article history

Abstract

Keyword:

Blended Learning,
Covid-19,
Persepsi Mahasiswa,
Pembelajaran Daring,
Pembelajaran Luring

This study aims to compare student perceptions of online, offline, and blended learning involving 28 students from the 2018 batch of Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sembilanbelas November Kolaka University as research subjects. The data were collected by non-test using a questionnaire instrument of student perceptions including online, offline, and blended learning as many as 23 statement items followed by interviews related to student perceptions. The results of this study indicate that the mean student perception of learning is positive with the following details: (1) the mean percentage of student perceptions of online learning is 77.92%; (2) the mean percentage of students' perceptions of offline learning (face-to-face) is 82.86%; and (3) the mean percentage of students' perceptions of blended learning is 73.98%.

Pendahuluan

Corona Virus Disease 19 (Covid-19) telah menjadi pandemi global yang membawa pengaruh sangat besar di semua bagian, namun sampai sekarang belum menampakkan akhirnya. Kondisi ini yang mengharuskan setiap orang harus menyesuaikan diri, termasuk dalam kegiatan proses pembelajaran. Ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri mengakibatkan bertambahnya persoalan dan berkurangnya upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu persoalannya adalah penurunan kualitas pembelajaran, (Jahring et al., 2021). Oleh sebab itu, diperlukan adanya upaya serta strategi pembelajaran dalam transisi yang mengarah ke masa pasca pandemi.

Kebiasaan baru yang terjadi di masyarakat khususnya pada aktifitas di dunia pendidikan yaitu mengubah aktifitas pembelajaran yang dulunya dilaksanakan *face to face* di ruang kelas menjadi *full online* dengan berbagai media baik itu *Whatsapp Group* hingga ke youtube. Seiring berjalannya proses

pembelajaran *full online* ternyata memiliki beberapa kelemahan salah satunya yaitu hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa ada interaksi langsung antara guru dan siswa, sedangkan proses pembelajaran butuh *feedback* satu sama lain antara guru dan siswa, (Abdullah, 2018). Kelemahan tersebut menjadikan pemerintah mencari solusi yang efektif dan menyesuaikan dalam kondisi sekarang. Salah satu upaya pemerintah adalah dengan menerbitkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Covid-19, yaitu dilakukannya pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Menindaklanjuti hal tersebut, Rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka menyampaikan melalui Surat Edaran Nomor 1392/UN56/HK.03.00/2021 tentang pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas tahun akademik 2021/2022 bahwa pembelajaran tatap muka hanya dilaksanakan secara *blended learning* dengan jumlah mahasiswa maksimal 25 orang dalam satu kelas.

Blended learning adalah model pembelajaran yang proses pelaksanaannya menggabungkan beberapa metode dan strategi, baik secara tatap muka maupun secara *online* yang dapat mengoptimalkan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, (Arshani & Ardisal, 2021). *Blended learning* merupakan salah satu solusi yang tepat dengan kondisi sekarang, dengan memadukan pembelajaran dengan *face to face meeting* dan *online* secara terintegrasi, (Marhendra et al., 2016). Bahkan *blended learning* dianggap sebagai model pembelajaran yang dibutuhkan dan menjadi *trend* serta banyak digunakan di perguruan tinggi terkemuka di dunia, (Nainggolan, 2020; Riasari, 2018). Sifat dinamis dan fleksibel yang dimiliki oleh *blended learning* menyebabkan siswa mampu belajar dimana saja dan kapan saja, dapat mengakses materi secara berulang-ulang, melakukan latihan dan berdiskusi serta berkomunikasi dengan guru di luar jam pembelajaran *online* melalui internet, siswa juga lebih banyak mendapatkan materi pembelajaran baik tatap muka maupun *online*, (Utami, 2018; Witraguna & Wahyuni, 2021).

Beberapa manfaat *blended learning*, yaitu: (1) siswa memiliki kesempatan yang sama dengan rekan mereka di bagian lain dunia; (2) bahan dan proses pembelajaran lebih bervariasi dan menarik; (3) memberikan keterampilan dasar guru dan siswa tentang pendidikan komputer dengan tujuan mengakses internet; (4) membantu guru dan siswa berkomunikasi dengan nyaman di dunia global; dan (5) sebagai tempat praktik terbaik untuk menggunakan teknologi dan informasi, (Purwitasari et al., 2019). Hal ini sejalan dengan persiapan menuju revolusi 5.0 yang bertujuan untuk mengenalkan dan membiasakan cara berpikir untuk beradaptasi di masa mendatang dengan membuka wawasan global. Media elektronik seperti *handphone* dan laptop tidak hanya sekedar menjadi alat komunikasi jarak jauh tetapi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, (Pujiasih, 2020).

Implikasi surat edaran Rektor, sebagian besar dosen di Universitas Sembilanbelas November Kolaka menyelenggarakan perkuliahan secara *blended learning*. Hal ini pun terjadi di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa dosen Program Studi Pendidikan Matematika, terdapat beberapa kendala dalam penerapan *blended learning*, diantaranya adalah jaringan internet yang belum stabil, jumlah mahasiswa lebih dari 25 orang dalam satu kelas sehingga saat tatap muka harus dibagi menjadi dua kelas, dan tidak adanya fasilitas penunjang pembelajaran daring seperti *pen tab* dalam perkuliahan matematika. Hal ini tentunya butuh perhatian, perbaikan dan inovasi dalam mengoptimalkan penerapan *blended learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, (Lisman et al., 2021), mengingat pentingnya *blended learning* dalam meningkatkan keaktifan, prestasi, kemampuan pemecahan masalah matematis, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri, (Payadnya & Jayantika, 2021; Purwitasari et al., 2019; Witraguna & Wahyuni, 2021).

Beberapa penelitian terkait *blended learning* telah dilakukan, diantaranya, pembelajaran *blended learning* pada masa pandemi Covid-19, (Ahmad et al., 2021). *Blended learning* untuk pengembangan keterampilan berpikir matematika siswa, (Fobia et al., 2021). Pengaruh model pembelajaran

blended learning terhadap pemahaman konsep dan kelancaran prosedur matematis, (Nugraha et al., 2019). Dari beberapa penelitian tersebut, tidak ditemukan kajian terkait penerapan *blended learning*, dan persepsi mahasiswa terkait penerapan *blended learning*. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada persepsi mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* pasca pandemi Covid-19 di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Informasi tersebut menjadi data awal serta masukan bagi institusi dalam perbaikan penerapan *blended learning* dimasa yang akan datang.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang memberikan gambaran mengenai individu atau kelompok tentang keadaan atau gejala yang terjadi. Dalam hal ini, mengungkapkan persepsi mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Sembilanbelas November (USN) Kolaka tentang penerapan *blended learning* pasca pandemi covid-19

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan April-Mei tahun 2022 di Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, USN Kolaka yang beralamat di Jalan Pemuda No. 339, Kelurahan Taha, Kecamatan Kolaka, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara.

Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan semua mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, USN Kolaka yang berjumlah 28 orang. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *totally sampling* sehingga semua mahasiswa dilibatkan sebagai subjek penelitian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini merupakan data primer terkait persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* pasca pandemi covid-19. Dalam upaya memperoleh data, digunakan instrumen angket terkait persepsi mahasiswa **Aspek Pembelajaran Daring (*online*)**

tentang *blended learning* pasca pandemi covid-19 yang terdiri dari 23 butir pernyataan dengan menggunakan skala *likert* skala 4, yaitu Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non-tes (angket). Selain itu, data dalam penelitian ini juga dikumpulkan dengan teknik wawancara mendalam kepada responden.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang menggambarkan data atau mendeskripsikan semua hasil penelitian. Variable yang akan dideskripsikan adalah persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* pasca pandemi Covid-19. Teknik analisis data yang dilakukan meliputi:

(1) Reduksi Data.

Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan spesifik serta mempermudah dalam menganalisisnya. Data yang direduksi adalah data terkait persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* pasca pandemi Covid-19.

(2) Penyajian Data

Tahapan ini merupakan tahap mempresentasikan hasil penelitian yang telah dianalisis. Penyajiannya dalam bentuk deskriptif dan tabel tentang persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* pasca pandemi Covid-19 sehingga mudah dipahami.

(3) Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Kesimpulan yang ditemukan berupa hasil analisis data tentang persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* pasca pandemi Covid-19.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Angket diisi oleh mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, USN Kolaka dengan jumlah mahasiswa sebanyak 28 orang. Angket terdiri atas 3 aspek, yaitu (1) angket terkait persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring (*online*); (2) angket terkait persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran luring (tatap muka); dan (3) angket terkait persepsi mahasiswa terhadap *blended learning* dengan total pernyataan sebanyak 23 butir.

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket Pembelajaran Daring (*online*)

No.	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Pembelajaran melalui WAG lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran melalui aplikasi yang lain.	0	0	11	39,29	17	60,71	0	0
2	Pembelajaran melalui WAG membantu ketika diskusi karena respon dapat dibaca kembali dimanapun dan kapanpun.	5	17,86	18	64,29	5	17,86	0	0
3	Materi yang disampaikan oleh dosen melalui WAG lebih mudah dipahami.	0	0	13	46,43	15	53,57	0	0
4	Kurang konsentrasi belajar melalui WAG karena terkadang muncul notifikasi dari chat atau aplikasi lainnya.	6	21,43	16	57,14	6	21,43	0	0
5	Pembelajaran melalui WAG tidak efektif dan tidak efisien dalam diskusi kelompok.	6	21,43	17	60,71	5	17,86	0	0
6	Pembelajaran melalui Zoom adalah pembelajaran yang disukai karena dapat melihat langsung penjelasan dosen.	8	28,57	19	67,86	1	3,57	0	0
7	Pembelajaran melalui Zoom sering terkendala jaringan internet sehingga terkadang melewatkan beberapa materi.	10	35,71	16	57,14	2	7,14	0	0
8	Pembelajaran melalui zoom menguras kuota internet	10	35,71	12	42,86	6	21,43	0	0
9	Pembelajaran melalui zoom dapat mengikuti pembelajaran dimanapun.	6	21,43	22	78,57	0	0	0	0
10	Pembelajaran melalui zoom menambah pengetahuan mahasiswa terkait pembelajaran berbasis online.	6	21,43	22	78,57	0	0	0	0
11	Interaksi dalam pembelajaran zoom memberikan rasa nyaman/kedekatan dengan dosen dan sesama mahasiswa.	2	7,14	15	53,57	11	39,29	0	0

Peserta didik akan belajar dengan baik jika mereka dapat mengkonstruksikan dirinya secara aktif antara pemahaman mereka dengan apa yang dipelajari, (Diva et al., 2021). Oleh karena itu, Pembelajaran daring yang bersifat aktif menjadi tanggung jawab guru dan dosen sebagai fasilitator pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik mengkonstruksikan pemahamannya terhadap apa yang dipelajari. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa, diketahui bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi Whatsapp Group (WAG) sulit dipahami oleh mahasiswa jika dibanding dengan aplikasi pembelajaran yang lain sebesar 60,71%, dan materi yang disampaikan oleh dosen juga sulit dipahami sebesar 53,57%. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penyebab kesulitan mahasiswa memahami materi yaitu: (1) kondisi jaringan

yang tidak memadai; dan (2) banyaknya gangguan notifikasi dari aplikasi lain, serta banyaknya chat yang masuk sehingga informasi materi terlewatkan. Hal ini didukung dengan hasil angket sebesar 57,14%. Hal ini sesuai dengan pernyataan mahasiswa-20 bahwa: *"jaringan internet yang buruk ketika berada di daerah yang tidak memadai internetnya, karena tidak semua daerah internetnya memadai"*. Selain itu, mahasiswa-7 mengatakan bahwa: *"banyaknya chat yang masuk di grup pembelajaran mengakibatkan banyak informasi penting yang chatnya tenggelam/terlewatkan"*. Hal ini menjadi sangat penting karena berkaitan dengan konsentrasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan kondusif serta tidak adanya suara atau interaksi yang tidak penting sehingga materi diterima dengan baik, (Diva et al., 2021).

Sama halnya dengan pembelajaran daring via WAG, pembelajaran daring via Zoom juga memiliki kendala yang sama dengan WAG, yaitu tidak tersedianya jaringan internet yang memadai sebesar 92,86%, serta menguras kuota internet mahasiswa dengan persentase sebesar 78,57%. Hal ini didukung dengan hasil wawancara oleh mahasiswa-10 mengatakan bahwa:

“jaringan internet yang tidak bagus menyebabkan seringkali terlewatkan beberapa penjelasan materi oleh dosen serta menguras kuota internet”.

Namun, pembelajaran daring menggunakan zoom memperoleh respon positif

Aspek Pembelajaran Luring (Tatap Muka)

Tabel 2. Hasil Pengisian Angket Pembelajaran Luring (Tatap Muka)

No.	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran yang disenangi dibanding pembelajaran online.	11	39,29	14	50	3	10,71	0	0
2	Pembelajaran Tatap Muka terhambat karena suasana kelas yang ramai dan berisik sehingga mengganggu penjelasan dosen/suara dosen sulit untuk di dengar.	1	3,57	7	25	18	64,29	2	7,14
3	Mahasiswa terbantu ketika berdiskusi dengan kelompok pada saat pembelajaran Tatap Muka karena mendapat banyak pendapat dari kelompok lain secara langsung.	10	35,71	17	60,71	1	3,57	0	0
4	Pada pembelajaran Tatap Muka, Mahasiswa lebih leluasa bertanya langsung tanpa perlu mengetik.	15	53,57	13	46,43	0	0	0	0
5	Mahasiswa lebih memahami materi pada saat pembelajaran Tatap Muka	14	50	14	50	0	0	0	0

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa, diketahui bahwa secara keseluruhan mahasiswa memberikan respon baik terhadap pembelajaran tatap muka, karena mahasiswa terbantu saat diskusi kelompok dengan adanya pendapat dari kelompok lain secara langsung sebesar 96,43%, serta semua mahasiswa (100%) mahasiswa bebas bertanya langsung tanpa harus mengetik dan lebih memahami materi. Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap mahasiswa-18 mengatakan bahwa:

“tatap muka baik diterapkan karena dapat melihat dan bertemu langsung dengan dosen

oleh mahasiswa terkait penjelasan materi dapat dilihat dan didengar secara langsung oleh mahasiswa dengan persentase sebesar 96,43%, pembelajaran via zoom menambah pengetahuan semua mahasiswa terhadap pembelajaran daring, serta tercipta interaksi yang baik antara dosen dengan mahasiswa dan sesama mahasiswa sebesar 60,71%.

Secara keseluruhan aspek pembelajaran daring (*online*) mendapatkan persentase rata-rata sebesar 77,92% sehingga disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring (*online*) adalah positif.

saat memberikan materi terutama mata kuliah matematika, serta dapat bertukar pikiran dengan sesama mahasiswa secara langsung”.

Mahasiswa-8 juga mengatakan bahwa: *“saya lebih paham materi pembelajaran pada pembelajaran tatap muka dibanding pembelajaran daring”.*

Namun, terdapat 71,43% mahasiswa memberikan respon terkait suasana kelas yang ramai dan berisik pada pembelajaran tatap muka yang mengganggu konsentrasi. Hal ini didukung oleh hasil wawancara terhadap mahasiswa-4 yang mengatakan bahwa:

“terkadang kelas menjadi rebut, padahal kan kita butuh ketenangan dan konsentrasi untuk memahami secara mendalam materi yang disampaikan oleh dosen”.

Secara keseluruhan aspek pembelajaran luring (tatap muka) mendapatkan persentase

rerata sebesar 82,86% sehingga disimpulkan bahwa respon mahasiswa terhadap pembelajaran tatap muka adalah positif.

Aspek *Blended Learning*

Tabel 3. Hasil Pengisian Angket *Blended Learning*

No.	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		f	%	f	%	f	%	f	%
1	<i>Blended Learning</i> diawali dengan pembelajaran tatap muka dan dilanjutkan dengan pembelajaran online	4	14,29	17	60,71	7	25	0	0
2	<i>Blended Learning</i> diawali dengan tugas online dan dilanjutkan pembahasan tugas pada pembelajaran tatap muka	5	17,86	16	57,14	6	21,43	1	3,57
3	<i>Blended Learning</i> meningkatkan motivasi dan semangat mahasiswa dalam belajar.	4	14,29	20	71,43	4	14,29	0	0
4	Mahasiswa merasa sulit mengikuti <i>Blended Learning</i>	2	7,14	8	28,57	18	64,29	0	0
5	<i>Blended Learning</i> efektif membantu mahasiswa memperoleh informasi pembelajaran	5	17,86	20	71,43	3	10,71	0	0
6	<i>Blended Learning</i> mendukung untuk menguatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi.	5	17,86	19	67,86	4	14,29	0	0
7	Mahasiswa menantikan <i>Blended Learning</i> di mata kuliah lainnya	4	14,29	16	57,14	8	28,57	0	0

Blended learning merupakan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran karena mengkombinasikan antara berbagai media teknologi dan jenis kegiatan dalam menciptakan pembelajaran yang optimal sehingga memungkinkan mahasiswa mengembangkan dan melatih keterampilan kapanpun dan dimanapun dengan syarat terkoneksi internet, (Huda et al., 2019). Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh mahasiswa, diketahui bahwa secara keseluruhan mahasiswa senang dengan model pembelajaran *blended learning*. Hal ini ditunjukkan dengan persentase respon mahasiswa yang sangat baik, yaitu: baik *blended learning* diawali dengan pembelajaran tatap muka maupun diawali dengan pembelajaran *online*, persentasenya sebesar 75%. Bahkan terdapat 64,29% mahasiswa mengatakan mudah mengikuti *blended learning* dan masih menantikan penerapan model pembelajaran *blended learning* di mata kuliah lainnya sebesar 71,43%. Hasil tersebut sejalan dengan hasil

wawancara mendalam dengan mahasiswa-4 yang mengatakan bahwa:

“*blended learning* sangat menarik karena ada kombinasi cara mengajar dan cara belajar”.

Selain itu, mahasiswa-10 mengatakan bahwa:

“*blended learning* menjadi praktis karena dapat mengatasi kejenuhan pada satu model pembelajaran, karena kalau tatap muka seterusnya juga kadang bosan. Namun dengan *blended learning* ada kombinasi antara *online* dan *offline* dan ini menarik, saya suka.”.

Secara keseluruhan aspek *blended learning* mendapatkan persentase rerata sebesar 73,98% sehingga disimpulkan bahwa respon mahasiswa terhadap *blended learning* adalah positif.

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh mahasiswa yang dilanjutkan dengan wawancara mendalam, dapat disimpulkan bahwa semua respon mahasiswa terhadap pembelajaran adalah positif, baik pembelajaran daring, pembelajaran luring, maupun *blended learning*. Namun persentase rerata respon mahasiswa paling tinggi

pada pembelajaran tatap muka yaitu 82,86%. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran tatap muka merupakan pembelajaran yang baik dan paling disukai oleh mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, USN Kolaka. Namun, hasil ini belum dapat digunakan dasar dalam menjustifikasi bahwa model pembelajaran tatap muka adalah model pembelajaran yang baik dan disukai oleh mahasiswa, karena belum ada proses yang jelas dan terverifikasi untuk menentukan model pembelajaran terbaik antara pembelajaran daring (*online*), pembelajaran luring (tatap muka), dan *blended learning*, (Anggrawan, 2019).

Simpulan dan Saran

Simpulan

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dalam perkuliahan, khususnya untuk mata kuliah matematika karena terdapat interaksi langsung antara dosen dengan mahasiswa dan sesama mahasiswa. Namun jika pembelajaran tatap muka tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi covid-19, maka *blended learning* menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan. Baik pembelajaran tatap muka maupun *blended learning* mendapatkan respon positif oleh mahasiswa. Akan tetapi *blended learning* tidak dapat diterapkan sepenuhnya karena masih terdapat beberapa kendala, misalnya jaringan internet yang tidak memadai serta kemampuan ekonomi mahasiswa yang susah untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang memadai dalam mengakses aplikasi *blended learning* dan kuota internet.

Saran

Penelitian ini membandingkan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring, luring, dan *blended learning* yang dianalisis secara kualitatif. Oleh karena itu, masih dapat dikembangkan dengan analisis kuantitatif dalam memperoleh hasil yang general.

Daftar Pustaka

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), 855–866.
<https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Ahmad, Parihin, Hidayah, N., & Halimatuzzahra. (2021). Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus : Desa Montong Sapah). *Jurnal Mahasantri*, 2(1), 386–398.
<https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/mahasantri/article/view/106>
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Matrik*, 18(2), 339–346.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Arshani, V., & Ardisal. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Melalui Blended Learning Pada Anak Tunagrahita Sedang Selama Masa Pandemi Covid-19 di Kelas X SLB Negeri Pelalawan Provinsi Riau. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1238–1246.
<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3558>
- Diva, A. S., Chairunnisa, A. A., & Mufidah, T. H. (2021). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 01(01), 1–10.
- Fobia, M. S., Nenohai, Y. M. H., & Samo, D. D. (2021). Tren Blended Learning Untuk Pengembangan Keterampilan Berpikir Matematika Siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 94–104.
- Huda, S., Firmansyah, M., Rinaldi, A., Suherman, S., Sugiharta, I., Astuti, D. W., Fatimah, O., & Prasetyo, A. E. (2019). Understanding of Mathematical Concepts in the Linear Equation with Two Variables: Impact of E-Learning and Blended Learning Using Google Classroom. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 261–270.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.5303>
- Jahring, J., Nasruddin, N., Marniati, M., & Tahir, T. (2021). Efikasi Diri Mahasiswa Pada Perkuliahan Persamaan Differensial. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 199–206.
<https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.10104>
- Lisman, F., Primawati, Waskito, & Sari, D. Y. (2021). Kelebihan dan Kekurangan Sistem Pembelajaran Daring Dari Perspektif Guru dan Siswa Di SMK Negeri 2 Payakumbuh. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 3(1), 72–76.

- <https://doi.org/10.24036/vomek.v3i1.179>
 Marhendra, A. G., Suryaningtyas, W., & Kristanti, F. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII di SMPN 38 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 1(1), 10–20.
<https://doi.org/10.30651/must.v1i1.97>
- Nainggolan, A. M. (2020). Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Pendidikan Tinggi Pada Masa dan Pasca Pandemi COVID-19. *DIDASKALIA: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 13–25. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/didaskalia/article/view/465>
- Nugraha, D. G. A. P., Astawa, I. W. P., & Ardana, I. M. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap pemahaman konsep dan kelancaran prosedur matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 75–86.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.20074>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Kuliah Metode Statistika Ii. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 11(2), 134–143.
<http://ejournal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/2444>
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 42–48.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.136>
- Purwitasari, D. ., Astawa, I. W. ., & Sudiarta, I. G. . (2019). Penerapan Blended Learning Berbantuan Schoology Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii a1 Smp Negeri 6 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 143–152.
<https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2852>
- Riasari, D. (2018). Peranan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Blended Learning Terhadap Komunikasi Matematis Siswa dalam Materi Statistik Pada SMAN 1 Tapung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 813–820.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.28>
- Utami, I. S. (2018). The Effectiveness of Blended Learning as an Instructional Model in Vocational High School. *Journal of Educational Science and Technology*, 4(1), 74–83.
<https://doi.org/10.2685/est.v4i1.4977>
- Witraguna, K. Y., & Wahyuni, N. N. T. (2021). Penerapan Blended Learning Berbantuan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 118–126.
<https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2341>