



Pengembangan *Blended Learning* Melalui Aplikasi E-Campus Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Bambang Firmansyah^{✉1} Sulaiman²

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : bambangfirmansyah@bungabangsacirebon.ac.id¹

Received : 2020-29-12; Accepted : 2020-30-12; Published : 2020-31-12

Kata Kunci:

Blended Learning,
eCampus, IAI Bunga
Bangsa Cirebon

Abstrak

Perbedaan generasi menjadi salah satu subjek yang muncul dalam perkembangan dunia pendidikan, hal ini berdampak terhadap kepercayaan, nilai, budaya, perspektif, kegemaran, dan kemahiran yang berbeda terhadap kehidupan dan pekerjaan. Generasi yang lahir pada 1980 sampai 1995-an saat perkembangan teknologi sedemikian pesatnya disebut dengan generasi-Y. Berdasarkan data mahasiswa Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC) 80% termasuk generasi-Y. Karakter dari generasi ini sangat peka terhadap teknologi dan komunikasi, artinya mereka memiliki keunggulan dalam bidang informasi dan perkembangan pengetahuan. Menyikapi hal tersebut IAI BBC dituntut inovasi dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakter tersebut. Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan non konvensional atau *e-learning* merupakan salah satu solusi dalam rangka pembelajaran pada generasi-Y. Aplikasi *eCampus* adalah *platform* yang menyediakan menu-menu untuk proses pembelajaran (akademik) dan non akademik. Dengan menggunakan aplikasi eCampus mahasiswa yang terbiasa menggunakan teknologi dapat mengakses materi, rencana pembelajaran, diskusi, tugas dan ujian yang sudah disusun dengan terstruktur setiap pertemuan sehingga dapat memudahkan dalam mencapai target yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Penggunaan *e-learning* melalui *eCampus* IAI Bunga Bangsa Cirebon ini kombinasi tatap muka (*luring*) dengan *online* (*daring*) atau disimpulkan sebagai *blended learning*. Pembelajaran ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun yang memiliki karakteristik yang terbuka (*open source*) bagi pengguna.

Keywords:

Blended Learning,
eCampus, IAI
Bunga Bangsa
Cirebon

Abstract

Generational differences are one of the subjects that arise in the development of the world of education, This has an impact on different beliefs, values, culture, perspectives, hobbies, and skills in life and work. The generation that was born in the 1980s to 1995's when the technology development was so fast was called the Y-generation. Based on data from students of the Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon (IAI BBC), 80% are the Y-generation. The characters of this generation are very sensitive to technology and communication, meaning that they have advantages in the field of information

and knowledge development. In response to this, IAI BBC is required to innovate in the teaching and learning process in accordance with these characteristics. Combining conventional learning with non-conventional or e-learning is one solution in the framework of Y-generation learning. eCampus application is a platform that provides menus for learning (academic) and non-academic processes. By using the eCampus, students who are accustomed to using technology can access materials, lesson plans, discussions, assignments and exams that have been structured for each meeting so that it can make it easier to achieve the targets to be achieved in learning objectives. The use of e-learning through the eCampus IAI Bunga Bangsa Cirebon is a combination of face-to-face (offline) and online (online) or can be concluded as blended learning. This learning stands on an information technology infrastructure and can be done anytime and anywhere which has the characteristics of being open (open source) to users.

Copyright © 2020 Edulead : Journal Educational Management

PENDAHULUAN

Eksistensi pendidikan senantiasa beriringan dengan dunia yang terus berubah seiring dengan inovasi pada bidang teknologi informasi dan juga perubahan demografi yang masih menjadi tantangan tersendiri. Dunia pendidikan hendaknya menyelaraskan diri dengan perkembangan jaman tersebut, atau kemajuan di era milenium. Generasi muda saat ini, yang disebut juga generasi-Y (Bencsik, Horvath-Csikos, & Juhasz, 2016), mempunyai karakteristik yang membedakan respon mereka dengan generasi sebelumnya. Jika dunia pendidikan tidak membuat upaya untuk memetakan gaya pembelajaran dan merancang pola pembelajaran yang sesuai, akan terbentuk kesenjangan antara keduanya. Pendidik di masyarakat yang sadar akan informasi (*society information*) ini juga harus mempunyai keterampilan gaya belajar aktif, *sequential*, *sensing*, dan visual. Pendidik aktif mudah belajar dengan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari. Maka, pembelajaran yang terlalu banyak bersifat ceramah dan komunikasi satu arah serta terpusat kepada pendidiki (*teacher-centered*) tidak akan cocok dengan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang membuat mereka menerapkan teori dan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari akan dengan mudah menarik minat dan pada gilirannya kemampuan belajar mereka.

Berikut adalah pengelompokan generasi sesuai dengan teori-teori sosial yang membedakan antara respon setiap generasi terhadap suatu nilai, hubungan sosial, tujuan, dan penggunaan teknologi informasi.

Tabel 1
Pengelompokan Generasi
(Putra, 2017)

Sumber	Label				
Tapscott (1998)	-	Baby Boom Generation (1946-1964)	Generation X (1965-1975)	Digital Generation (1976-2000)	
Howe & Strauss (2000)	Silent Generation (1925-1943)	Boom Generation (1943-1960)	13th Generation (1961-1981)	Millenial Generation (1982-2000)	
Zemke et al (2000)	Veterans (1922-1943)	Baby Boomers (1943-1960)	Gen-Xers (1960-1980)	Nexters (1980-1999)	
Lancaster & Stillman (2002)	Traditionalist (1900-1945)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Generation Y (1981-1999)	
Martin & Tulgan (2002)	Silent Generation (1925-1942)	Baby Boomers (1946-1964)	Generation X (1965-1977)	Millenials (1978-2000)	

Oblinger & Oblinger (2005)	Matures (<1946)	Baby Boomers (1947-1964)	Generation Xers (1965-1980)	Generation Xers (1965-1980)
---------------------------------------	-----------------	--------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Tabel 2
Perbedaan Generasi
 (Bencsik et al., 2016)

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925 - 1946	<i>Veteran generation</i>
1946 - 1960	<i>Baby boom generation</i>
1960 - 1980	<i>X generation</i>
1980 - 1995	<i>Y generation</i>
1995 - 2010	<i>Z generation</i>
2010 +	<i>Alfa generation</i>

Tabel 3
Karakteristik Berdasarkan Perbedaan Generasi
 (Bencsik & Machova, 2016).

Factor	Babby boom	X Generation	Y Generation	Z Generation
View	<i>Communal, unified thinking</i>	<i>Self-centred and medium-term</i>	<i>Egotistical, short term</i>	<i>No sense of commitment, be happy with what you have and live for the present</i>
Relationship	<i>First and fore most personal</i>	<i>Personal and virtual networks</i>	<i>Principally virtual, network</i>	<i>Virtual and superficial</i>
Aim	<i>Solid existence</i>	<i>Multi-environment, secure position</i>	<i>Rivalry for leader position</i>	<i>Live for the present</i>
Self realization	<i>Conscious carrier building</i>	<i>Rapid promotion</i>	<i>Immediate</i>	<i>Questions the need for it at all</i>
IT	<i>It is based on</i>	<i>Uses with confi</i>	<i>Part of its</i>	<i>Intuitive</i>

	<i>self-instruction and incomplete</i>	<i>dence</i>	<i>every day life</i>	
Values	<i>Patience, soft skills, respect for traditions, EQ, hard work,</i>	<i>Hard work, open ness, respect for diversity, curios ity, practicality</i>	<i>Flexibility, mobil ity, broad but superficial knowl edge, success orientation, crea tivity, freedom of information takes priority</i>	<i>Live for the present, rapid reaction to eve rything, initiator, brave, rapid infor mation access and content search</i>
Other possible charac teristics	<i>Respect for hierarchy, exag gerated mod esty or arrogant inflexibility, passivity, cyni cism, disap pointment</i>	<i>Rule abiding, materialistic, fair play, less respect for hierarchy, has a sense of relativity, need to prove themselves</i>	<i>Desire for independence, no respect for tradition, quest for new forms of knowledge, inverse socializa tion, arrogant, home office and part-time work, interim manage ment, undervalue soft skills and EQ</i>	<i>Differing view points, lack of thinking, hap piness, pleasure, divided attention, lack of conse quential thinking, no desire to make sense of things, the boundaries of work and enter tainment overlap, feel at home anywhere</i>

Berdasarkan tabel tersebut terdapat perbedaan karakteristik yang signifikan antar generasi-Y dengan generasi lain, salah satu faktor utama yang membedakan adalah penguasaan informasi dan teknologi. Bagi generasi-Y informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka. Sebagai penyelenggara pendidikan dari mulai tingkat dasar sampai jenjang perguruan tinggi akan menjadi sebuah tantangan baru bagi praktek pembelajaran.

Jenjang perguruan tinggi dengan mahasiswa-nya yang bergaya belajar *sequential* mudah menyerap materi yang diberikan secara runtut, berurutan secara logis, dan dengan jelas terkait antara satu dengan lainnya. Mereka dengan gaya belajar *sensing* cenderung menyukai fakta, menyukai hal-hal yang penerapan praktisnya jelas, mengharapkan relevansi dengan dunia sehari-hari, dan kurang suka teori abstrak dan tes yang materinya belum dibahas tuntas di kelas. Akhirnya, mereka dengan gaya belajar visual akan terbantu dengan bagan, skema, dan diagram alir dari rangkaian teori yang sedang mereka kupas.

Gaya belajar ini selaras dengan kecenderungan generasi-Y yang kehidupannya sarat dengan interaksi lewat berbagai media virtual seperti ponsel, *smartphone*, dan internet. Diketahui bahwa generasi millennial sangat dekat dengan teknologi. Kehidupan generasi ini tidak bisa dilepaskan dari teknologi dan internet, berbeda dengan generasi-Y di mana pengaruh dari teknologi belum terlalu menonjol seperti saat ini. Generasi millennial lahir ketika handphone dan media sosial mulai muncul di Indonesia, sehingga wajar apabila generasi ini lebih melek teknologi dibanding generasi-generasi sebelumnya. Kesimpulannya, sudah saatnya praktek pendidikan mengakomodasi kecenderungan ini melalui kombinasi yang efektif antara pembelajaran teori dengan eksplorasi dunia maya melalui berbagai piranti teknologi informasi tersebut.

Keunikan generasi-Y, cenderung melakukan gaya *multitasking*, yaitu melakukan beberapa pekerjaan bersamaan. Mereka senang dengan persoalan-persoalan yang membutuhkan pengambilan keputusan yang cepat. Andalannya adalah internet yang merupakan sumber melimpah dalam pendukung pengambilan keputusan.

Membelajarkan anak generasi-Y akan menjadi hal sulit jika pendidik masih menerapkan gaya masa lalu, seperti menggunakan metode Duduk-Dengar-Catat-Hapal (DDCH). Kini bukan zamannya lagi anak duduk menghabiskan waktu dengan mendengarkan, merangkum dan menuliskan PR di buku tulis. Seiring perkembangan zaman, pendidik harus meninggalkan cara lama agar sukses membimbing generasi-Y menghadapi masa depan. Sangat diperlukan inovasi dalam mengajar anak generasi-Y, karena mereka mempunyai konsep berpikir yang berbeda.

Lingkungan generasi-Y bukan hanya alam nyata, tetapi juga alam maya. Seiring dengan berjalannya waktu, kebutuhan manusia semakin berkembang dan bertambah. Penemuan teknologi-teknologi baru menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Inovasi-inovasi baru lahir seiring dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan pendidik dan terutama mahasiswa. Hidup di zaman yang katanya zamannya generasi-Y di mana generasi ini terbiasa mendapatkan informasi beragam dalam waktu yang sangat singkat.

Mobilitas mahasiswa dan lahirnya teknologi-teknologi baru, menjadi latar belakang lahirnya model pembelajaran *blended learning* sebagai inovasi dalam menjawab tantangan zaman, apalagi dipicu oleh adanya pandemi *corona virus disease* (covid-19) yang mengharuskan kita menjaga jarak fisik (*physical distance*) dengan sebutan belajar dari rumah (*learning from home*). *Blended learning systems combine face to face instruction with computer-mediated instruction* yaitu kombinasi tatap muka dengan media teknologi melalui komputer atau sejenisnya (Graham, 2006).

Model pembelajaran ini bisa diterapkan kepada siapa saja, terutama mahasiswa yang mempunyai mobilitas tinggi. Alasan lain adalah sebagai sarana belajar bersama untuk mereka yang merasa membutuhkan materi tambahan. Mereka kurang puas dengan pembelajaran konvensional di kelas, karena dengan *blended learning* mereka bisa dengan mudah mendapatkan materi-materi baru bahkan lebih *up to date* dari berbagai sumber bahkan pakar dari seluruh belahan dunia. Generasi-Y sudah sangat dimanjakan sekali dengan berbagai kemudahan-kemudahan yang ditawarkan. Tidak zamannya lagi berdiam diri menunggu intruksi dari pendidik saja di ruang kelas. Dari kenyataan yang telah dipaparkan di atas maka fokus kajian dalam penelitian ini adalah, “Bagaimanakah formula penerapan *Blended Learning* di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon?”

METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan formulasi *Blended Learning* menggunakan Model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) (Sukenda & Lathanio, 2013). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. Analysis

Analisis merupakan tahap pertama yang harus dilakukan oleh seorang pengembang pembelajaran. Shelton & Saltsman (2006) menyatakan ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu mahasiswa, pembelajaran, serta media untuk menyampaikan bahan ajarnya. Langkah-langkah dalam tahapan analisis ini setidaknya adalah: menganalisis mahasiswa; menentukan materi ajar; menentukan standar kompetensi (*goal*) yang akan dicapai; dan menentukan media yang akan digunakan.

2. Design

Pendesainan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam tahapan analisis. Tahapan desain adalah analog dengan pembuatan silabus. Dalam silabus tersebut harus memuat informasi kontak, tujuan-tujuan pembelajaran, persyaratan kehadiran, kebijakan keterlambatan pekerjaan, jadwal pembelajaran, pengarahan, alat bantu komunikasi, kebijakan teknologi, serta desain antar muka untuk pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahapan ini adalah membuat silabus yang di dalamnya termasuk: memilih standar kompetensi (*goal*) yang telah dibuat dalam tahapan analisis; menentukan kompetensi dasar (objektif); menentukan indikator keberhasilan; memilih bentuk penilaian; menentukan sumber atau bahan-bahan belajar; menerapkan strategi pembelajaran; membuat *storyboard*; mendesain antar muka;

3. Development

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Langkah-langkah dalam tahapan ini

diantaranya adalah membuat objek-objek belajar (*learning objects*) seperti dokumen teks, animasi, gambar, video dan sebagainya; membuat dokumen-dokumen tambahan yang mendukung.

4. Implementation

Pada tahapan ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh mahasiswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan memasarkannya ke target mahasiswa.

5. Evaluation

Evaluasi dapat dilakukan dalam dua bentuk evaluasi yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dan di antara tahapan-tahapan tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dilakukan setelah versi terakhir diterapkan dan bertujuan untuk menilai keefektifan pembelajaran secara keseluruhan. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan dalam tahapan evaluasi adalah: Apakah tujuan belajar tercapai oleh mahasiswa?; Bagaimana perasaan mahasiswa selama proses perkuliahan? suka, atau tidak suka; Adakah elemen belajar yang bekerja dengan baik atau tidak baik?; Apa yang harus ditingkatkan?; Apakah informasi dan atau pesan yang disampaikan cukup jelas dan mudah untuk dimengerti?; Apakah pembelajaran menarik, penting, dan memotivasi?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran *blended* melalui e-campus ini dikembangkan dan diujicobakan pada Institut Agama Islam Bunga bangsa Cirebon sejak tahun 2017 melalui kebijakan-kebijakan Rektor dimulai dari penilaian, persuratan, keuangan, hingga pembelajaran. Analisis sebagai tahap pertama terdiri dari 2 hal, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan mahasiswa. Analisis kinerja ditujukan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran. Masalah yang didapatkan adalah banyak mahasiswa yang sering terlambat karena jarak yang harus ditempuh menuju ke kampus cukup jauh, bahkan bagi yang bekerja mereka sering tidak kuliah sehingga kurang fokus selama perkuliahan yang dikarenakan faktor-faktor kelelahan dan kebosanan/kejenuhan. Hasil yang menarik ketika wawancara terhadap mahasiswa, mereka mengaku tidak cukup memiliki materi atau bahan ajar yang diberikan, Sebagian besar dari mereka tidak suka mencatat apa yang dijelaskan dosen apalagi jika cara penyampaiannya hanya menggunakan ceramah maka membuat mereka cepat bosan.

Analisis kebutuhan mahasiswa ditujukan untuk mengidentifikasi solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang telah diungkapkan. Beberapa solusi antara lain menggunakan media komunikasi dalam memberikan materi sehingga mereka mempunyai gambaran sebelum mengikuti proses perkuliahan, karena silabus yang telah dibagikan saja tidaklah cukup. Media komunikasi yang digunakan harus media yang familiar bagi mahasiswa agar mudah penggunaannya, berdasarkan hal itu maka media yang dipilih adalah aplikasi *eCampus* yang dikembangkan di IAI Bunga Bangsa Cirebon. Kedua aplikasi *ecampus* ini diharapkan mampu untuk

membantu mahasiswa dalam mengakses bahan belajar mereka, dan membantu pendidik untuk menyebarkan materi ajarnya dengan efisien dan efektif dan media/aplikasi sekaligus sebagai pembelajaran dan pembelajaran mereka pada tatanan kehidupan masyarakat masa depan (*digital society*).

Tahap berikutnya adalah desain pembelajaran. Desain tersebut bertujuan untuk merancang pengalaman belajar yang perlu dimiliki mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. Pengalaman belajar mencakup deskripsi media belajar, bahan ajar, hingga evaluasi yang digunakan. Indikator keberhasilan dari proses pembelajaran adalah tercapainya tujuan belajar yang ada pada rencana yang sudah dibuat dan disepakati pada awal perkuliahan. Hasil dari desain ini adalah *story board* perkuliahan yang kemudian dikembangkan menjadi pembelajaran *blended learning*.

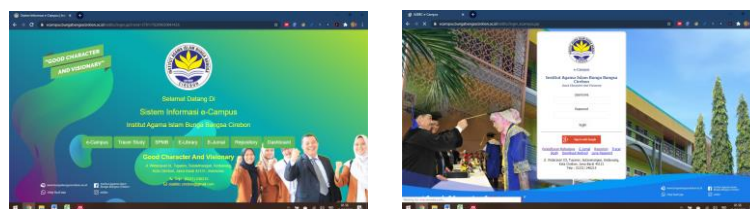
Rencana pengembangannya diawali dengan membuat agenda pertemuan yang dirumuskan oleh Rektor dan seluruh pemangku kebijakan agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya, yakni jumlah pertemuan baik tatap muka (*luring*) maupun secara *online* (*daring*), sedangkan menu yang dilakukan melalui *ecampus* IAI Bunga Bangsa Cirebon meliputi *synchronous* dilakukan langsung melalui video conference, diskusi dan kuis serta *asynchronous* atau dilakukan secara tunda melalui video pembelajaran, menu lainnya adalah tugas individu dan tugas kelompok. Mahasiswa dapat mengaksesnya baik dari komputer ataupun dari *smart phone* yang mereka miliki. Keluesan dan fleksibilitas ini yang menjadi unggulan dari *blended learning*.

Tahap berikutnya adalah penerapan langsung pada mahasiswa. Pada tahap uji coba ini *blended learning* yang menggunakan aplikasi *ecampus* IAI BBC telah berjalan 3 tahun. Keseluruhan pertemuan telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disepakati pada awal penggunaan *ecampus* dalam perkuliahan. Adapun masukan dalam pembelajaran ini adalah keterbatasan kuota dan perangkat yang dimiliki oleh mahasiswa serta pembelajaran digital yang belum terbudayakan di rumah kondisi ini mengakibatkan pembelajaran yang kurang efisien.

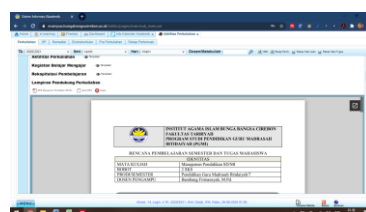
Terlepas dari kondisi tersebut, mahasiswa merasa lebih mudah mengakses bahan atau materi perkuliahan sehingga mereka memiliki persiapan yang lebih baik selama proses perkuliahan. Penggunaan media ini juga membuat suatu kondisi yang saling terbuka antara pendidik dan mahasiswanya. Karena bahan dan materi pembelajaran yang diunggah oleh pendidik untuk perkuliahan dapat diakses dengan bebas oleh mahasiswa. Tidak hanya itu, akses yang sama juga diberikan kepada mahasiswa membuat kedua pihak ini memiliki hak yang sama dalam menggunakan akun tersebut. *Blended learning* yang selama ini menjadi alasan bagi seorang pendidik untuk dapat tidak masuk kelas kini telah menjadi sebuah media komunikasi antara pendidik dan mahasiswa dalam sebuah pembelajaran yang fleksibel, efektif dan efisien.

Merujuk kepada hasil evaluasi yang dilakukan pada *blended learning* dalam *eCampus* IAI BBC didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Sebagian besar (87%) dosen dan mahasiswa sudah menggunakan *blended learning* melalui *ecampus* IAI BBC, (2) Sebagian besar dosen dan mahasiswa (82%) sudah mengunggah atau mengunduh materi pembelajaran, ditemukan hasil yang menarik dari beberapa menu pembelajaran yang sangat diminati mahasiswa adalah video pembelajaran dan kuis (3) Sebagian (76%)

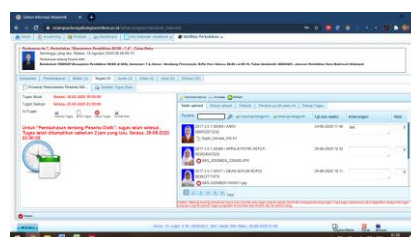
menganggap pembelajaran sudah bervariasi dan dapat belajar dari rumah sehingga dianggap lebih efektif dan efisien dan (4) Sebagian besar (81%) mahasiswa dapat melihat nilai prestasi hasil studi lebih cepat dan mudah.



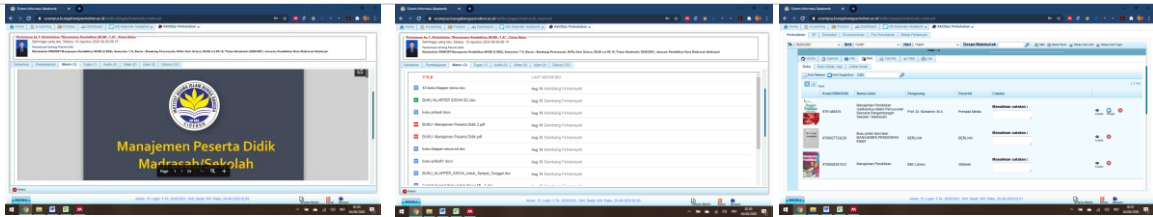
Gambar 1.
Tampilan awal dan Login untuk pengguna sehingga bisa mengakses (*open source*)



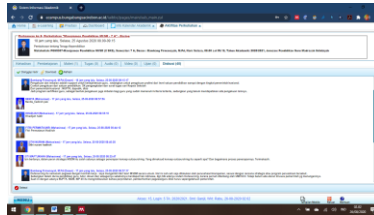
Gambar 2
Silabus Mata Kuliah



Gambar 3
Penugasan untuk mahasiswa



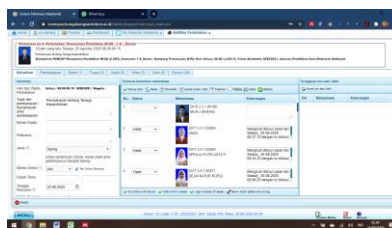
Gambar 4
Materi dan Referensi



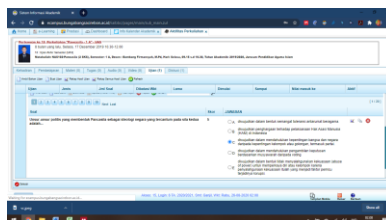
Gambar 5.
Diskusi



Gambar 5
Video Conference (*synchronous*) dan Video Pembelajaran (*asynchronous*)



Gambar 6
Daftar Hadir Dosen dan Mahasiswa



Gambar 7
Ujian dan Kuis

KESIMPULAN

Pelaksanaan *blended learning* di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan sejauh ini tergolong sangat baik. Karakter generasi-Y yang terbiasa dan cenderung menyukai "*digitalisasi*" sangat tertarik menggunakan *blended learning* ini karena sifatnya yang fleksibel, efektif, dan efisien. Adapun pengetahuan, sikap dan kememampuan dalam penggunaan teknologi informasi mereka sangat berbeda-beda, sebagian dari mahasiswa hanya sebatas pada pengguna gawai, bukan pengguna teknologi, untuk itu perlu penguatan pembudayaan yang terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Bencsik, A., Horvath-Csikos, G., & Juhasz, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3).
- Bencsik, A., & Machova, R. (2016). Knowledge sharing problems from the viewpoint of intergeneration management. *ICMLG2016-4th International Conference on Management, Leadership and Governance: ICMLG2016*, 42.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*, 3–21.
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Among Makarti*, 9(18).
- Shelton, K., & Saltsman, G. (2006). Using the ADDIE model for teaching online. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 2(3), 14–26.
- Sukenda, F., & Lathanio, F. (2013). Pengembangan aplikasi multimedia pengenalan pemanasan global dan solusinya menggunakan pendekatan addie. In *Paper Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia* (hal. 2–4).
- Pratama, F. Arie, et al. "Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1477. No. 3. IOP Publishing, 2020.
- Pratama, Fidy Arie, and Odi Nurdiawan. "Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir." *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 7.2* (2019): 117-126.
- Rizka, Nisrina Nur, and Fidy Arie Pratama. "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa." *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)* 6.1 (2018): 183-192.
- Faqih, Ahmad, and Fidy Arie Pratama. "Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real." *Prosiding Seminar Nasional Unimus*. Vol. 2. 2019.
- Pratama, Fidy Arie, and Nining Rahaningsih. "Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine." *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY* 10.1 (2020).