

## V-CLASS DAN FLEKSIBEL LEARNING: APLIKASI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA UNIVERSITAS GUNADARMA DAN UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

*Susana Prapunoto*<sup>1</sup>  
*Matrissy Hermita*<sup>2</sup>  
*Nurul Qomariyah*<sup>3</sup>  
*Adang Suhendr*<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana

<sup>2,3</sup>Fakultas Psikologi, Universitas Gunadarma

<sup>4</sup>Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma  
<sup>1</sup>prapunoto2007@gmail.com

<sup>2,3,4</sup>{matrissy, nurul\_q, adang}@staff.gunadarma.ac.id

### Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi aplikasi metode pembelajaran berbasis teknologi informasi yang diterapkan pada dua Universitas, yaitu Universitas Gunadarma (UG) dan Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan menggunakan kuesioner dengan jumlah sampel 103 mahasiswa UG dan 152 mahasiswa UKSW. Hasil yang didapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi sederhana dan Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan pendapat antara mahasiswa UG dan UKSW mengenai penerapan aplikasi metode pembelajaran berbasis teknologi informasi.*

**Kata kunci :** *Virtual Learning*

### PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan teknologi tidak dipungkiri memberikan perubahan pada proses-proses yang terjadi di masyarakat, tak terkecuali berkaitan dengan proses interaksi sosial, termasuk proses belajar mengajar atau proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi maka proses belajar mengajar yang semula menggunakan metode tatap muka dan terbatas ruang dan waktu saat ini dapat menjadi lebih fleksibel. Kegiatan tatap muka di kelas yang memerlukan kehadiran pengampu dan peserta dalam satu kesempatan yang sama saat ini sudah memiliki alternatif lain dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi

berupa pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Metode pembelajaran berbasis teknologi informasi merupakan bentuk jejaring sosial edukasi yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan dari teknologi informasi itu sendiri terutama berkaitan dengan macam dan jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau disebut juga sebagai multimedia. Didukung oleh Hofstetter (2001) yang menyatakan bahwa multimedia yang menggunakan komputer dapat dimanfaatkan untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menghubungkan *link* dengan perangkat-perangkat yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi serta berkomu-

nikasi. Selain itu penggunaan multimedia akan memberikan stimulus yang lebih kompleks pada panca indera yang membuat proses pembelajaran dipersepsikan menjadi lebih menarik sehingga dapat diasumsikan akan membantu meningkatkan pemahaman tentang materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya diharapkan akan dapat merangsang pengembangan ide dan kreativitas, menghasilkan inovasi-inovasi baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta meningkatkan keefektifan dari proses pembelajaran itu sendiri. Selanjutnya pemanfaatan berbagai media dalam metode pembelajaran berbasis teknologi informasi diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran termasuk memberikan fleksibilitas untuk menjembatani batas ruang, jarak dan waktu yang ada dalam metode pembelajaran tatap muka konvensional.

Metode pembelajaran berbasis teknologi informasi ini sudah mulai diterapkan di perguruan tinggi di Indonesia. Contoh perguruan tinggi yang sudah menerapkan hal tersebut adalah Universitas Gunadarma (UG) dan Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW). UG adalah salah satu perguruan tinggi yang memanfaatkan teknologi informasi untuk berbagai macam kegiatannya, baik untuk pembelajaran, administrasi, seminar, dan lain sebagainya. Pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi di Universitas Gunadarma dikenal dengan sebutan *virtual class (v-class)*. Sementara di UKSW penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi disebut sebagai *flexible learning*. Perbedaan istilah yang digunakan baik pada UG maupun UKSW bukan merupakan sesuatu yang signifikan, karena pada dasarnya metode yang digunakan merujuk pada metode *Virtual Learning*.

Pelaksanaan *V-Class* di UG terkait dengan pengampu yang dalam hal ini

adalah dosen. Tidak setiap dosen memiliki akses untuk dapat memberikan perkuliahan melalui *v-class*, hanya dosen tertentu yang sudah diberikan pelatihan khusus tentang penggunaan *v-class* yang dapat melakukannya. Sedangkan pelaksanaan *flexible learning* di UKSW merupakan program yang dianjurkan di bidang akademik. Semua dosen yang telah mengikuti pelatihan khusus memiliki akses untuk dapat menyelenggarakan perkuliahan secara *flexible*. Namun demikian tidak semua dosen memanfaatkannya. Persyaratan mengikuti pelatihan ini terkait dengan kesiapan mental serta kesediaan dosen untuk lebih aktif mengakses internet termasuk untuk mengunggah materi, kuis dan tugas maupun mengunduh hasil diskusi serta tugas dari peserta yang dalam hal ini adalah mahasiswa. Metode ini memerlukan kesiapan yang matang dari pihak dosen dan mahasiswa karena kedua pihak tersebut perlu untuk mengakses internet dimana hal tersebut seringkali menjadi masalah seperti apabila ada gangguan koneksi dan jaringan, walaupun demikian kedua pihak juga diuntungkan karena baik dosen maupun mahasiswa bebas mengakses *v-class* atau *flexible learning* dari manapun tidak harus datang ke kampus. Penggunaan *v-class* di UG dibatasi hanya sebanyak tiga kali pertemuan dalam satu semester. Sedangkan *flexible learning* di UKSW dimungkinkan terjadi sepanjang proses pembelajaran dalam satu semester, bahkan bilamana dikehendaki pembelajar, dosen wajib melayani kebutuhan belajar mahasiswa untuk perkuliahan yang dimaksud bahkan di luar semester berjalan.

Penerapan *v-class* dan *flexible learning* sebenarnya sudah cukup lama berlangsung namun demikian belum ada penelitian yang dilakukan berkaitan dengan evaluasi keberhasilan dan keefektifan dalam penerapan metode pembelajaran tersebut baik untuk pihak

pengampu maupun untuk peserta di kedua Universitas. Oleh karena itu survey penelitian ini bertujuan untuk mencoba meneliti efektifitas maupun minat mahasiswa S1 UG dan UKSW dalam menggunakan media pembelajaran *virtual class* dan *flexible learning*. Diharapkan setelah survey ini usulan perbaikan dan keterlibatan dosen dalam pembelajaran melalui *virtual class* dan *flexible learning* dapat dikembangkan guna peningkatan kualitas pembelajaran pada prodi S1.

## METODE PENELITIAN

### Angket Survey

Angket yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan tertutup dan 1 pertanyaan terbuka.

### Jumlah Sampel

Jumlah sampel pada S1 Gunadarma adalah 103 mahasiswa dan di UKSW 152 mahasiswa. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan Administrator *flexible learning* dan studi dokumentasi pada administrator *flexible learning* di UKSW.

## Pengolahan Data

Data diolah secara diskriptif melalui tehnik prosentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan hasil survey mengenai *virtual learning* pada dua Universitas.

Berdasarkan tabel 1. mengenai persepsi mahasiswa mengenai perkuliahan yang efektif, maka diketahui bahwa menurut para mahasiswa, baik mahasiswa UG maupun UKSW, bahwa perkuliahan yang paling efektif adalah perkuliahan *face to face* yang dipadu dengan perkuliahan *virtual learning*. Hal ini senada dengan hasil penelitian Althaus (1997) yang mengungkapkan temuannya, bahwa mahasiswa yang belajar dengan kombinasi tatap muka dan diskusi mediasi komputer telah menghasilkan lingkungan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan kelas tradisional saja.

Tabel 1.  
Persepsi Mahasiswa mengenai Perkuliahan yang Efektif

		UKSW	UG
	Perkuliahan yang efektif		
a	Kuliah <i>face to face</i>	27 %	45%
b	Kuliah <i>face to face</i> + <i>virtual learning</i>	70 %	54%
c	Kuliah cukup hanya <i>virtual learning</i> saja	3 %	1%

Tabel 2.  
Diskusi Perkuliahan yang Disukai

		UKSW	UG
2	Diskusi perkuliahan yang disukai		
a	Langsung di kelas melalui <i>Virtual learning</i>	7 %	8%
b	Melalui sms	0.5 %	1%
c	Melalui <i>chatting</i>	2 %	3%
d	Melalui <i>text</i>	3 %	0%
e	Melalui media social	4.5 %	17%
f	Melalui email	3 %	3%
g	Melalui diskusi <i>face to face</i> di kelas	58.5 %	54%
h	Diskusi <i>face to face</i> di luar kelas	21 %	15%

Tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa mayoritas para mahasiswa, baik dari UG dan UKSW lebih menyukai diskusi tatap muka di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Akkoyunlu dan Soylu (2006) yang menemukan bahwa tingkat pencapaian mahasiswa serta frekuensi partisipasi ke forum menyebabkan pandangan mahasiswa mengenai lingkungan belajar yang menggunakan *blended learning* lebih positif. Meskipun demikian, ada perbedaan pendapat antara mahasiswa UG dan UKSW mengenai diskusi perkuliahan yang disukai selanjutnya. Setelah diskusi tatap muka, mahasiswa UG menyukai diskusi melalui media sosial, sedangkan mahasiswa UKSW menyukai diskusi tatap muka di luar kelas. Perbedaan ini dapat mungkin terjadi karena pengaruh budaya. Mahasiswa UG yang ada di kota lebih menyukai hal-hal yang sifatnya

praktis dan cepat, sedangkan mahasiswa UKSW lebih mementingkan semangat kekeluargaan yang kental. Budaya berbicara lebih kental daripada budaya membaca atau menulis, sehingga pertemuan tatap muka baik di kelas maupun luar kelas lebih diminati mahasiswa UKSW.

Data mengenai media sosial tersebut menunjukkan bahwa, mahasiswa UG dan mahasiswa UKSW mempunyai pendapat yang sama mengenai media sosial yang dapat mendukung pembelajaran. Menurut para mahasiswa, media sosial yang paling mendukung pembelajaran adalah *google, facebook* dan *Youtube*. Hal ini dapat disebabkan karena, ketiga media sosial ini merupakan media sosial yang paling banyak menyediakan data dan terhubung dengan lebih banyak jaringan sosial.

Tabel 3.  
Media Sosial yang Dipakai untuk Mendukung Pembelajaran

3	Media sosial yang mendukung perkuliahan	UKSW	UG
a	Tidak ada yang menolong	1 %	0%
b	<i>Face book</i>	24.9 %	21%
c	<i>Youtube</i>	16 %	11%
d	Google	56.6 %	65%
e	<i>Yahoo</i>	0.5 %	3%
f	<i>e-book</i>	0.5 %	0%
g	Twitter	0.5 %	0%

Tabel 4.  
Pengaruh Media *Virtual Learning* dalam Perkuliahan

4.	Media <i>virtual learning</i> di perkuliahan	UKSW	UG
a	Membuat mahasiswa senang belajar sendiri	4.9 %	7%
b	Tidak ada pengaruhnya	3 %	6%
c	Ada pengaruh bila materi virtual mendukung kuliah	30.8 %	59%
d	Menolong bila dilengkapi <i>face to face</i>	30.8 %	25%
e	Tergantung keaktifan dosen	0.5 %	3%
f	mahasiswa yang tidak ramah internet tertinggal	0.5 %	0%

Mahasiswa UG dan mahasiswa UKSW memiliki pendapat yang serupa mengenai pengaruh media *Virtual Learning* dalam perkuliahan. Menurut mayoritas mahasiswa UG dan UKSW, media *virtual learning* akan berpengaruh terhadap pembelajaran jika materi yang disampaikan di *virtual learning* mendukung materi di perkuliahan, serta jika *virtual learning* dilengkapi dengan tatap muka. Hal ini mendukung penggunaan *blended learning* yang merupakan solusi pendidikan dengan menggabungkan beberapa metode penyampaian yang mengkolaborasi perangkat lunak dengan berbagai peristiwa sesuai topik perkuliahan yang dibahas, sebagaimana yang disampaikan oleh Valathan (2002). Hal ini juga senada dengan pendapat Garnham & Kaleta, (2002) yang menyoroti esensi dari *blended learning* sebagai kombinasi dari pengajaran tatap muka dan pembelajaran melalui media komputer dimana tujuan *blended learning* mengatur penyatuan fitur yang terbaik dari

pengajaran di dalam kelas dengan fitur terbaik dari pembelajaran *online*, serta mempromosikan pembelajaran aktif, dan juga kesempatan belajar mandiri bagi siswa.

Data mengenai peran CMC di perkuliahan, menunjukkan bahwa menurut mayoritas mahasiswa UG dan mahasiswa UKSW, CMC dapat memotivasi mereka untuk menggunakan IT (UG 62% dan UKSW 50%) dan CMC memudahkan mereka memahami materi perkuliahan (UG 14% dan UKSW 28,8%). Akan tetapi, data di atas juga menunjukkan bahwa ada mahasiswa UG dan UKSW yang berpendapat bahwa CMC tidak bermanfaat (UG 3% dan UKSW 4%) dan CMC tidak menarik (UG 3,8% dan UKSW 5,4%). Ada kemungkinan hal ini disebabkan oleh sikap belajar mahasiswa yang tidak terbiasa menggunakan internet atau gagap teknologi, bahkan kemungkinan tidak dapat atau belum pernah menggunakan *virtual learning*.

Tabel 5.  
Peran CMC di Perkuliahan

5	Peran CMC di perkuliahan	UKSW	UG
a	Tidak mengantuk	12 %	10%
b	Memudahkan pemahaman	28.8 %	14%
c	Lebih termotivasi menggunakan media IT	50 %	62%
d	Tidak bermanfaat	5.4 %	4%
e	Tidak menarik	3.8 %	3%

Tabel 6.  
Dampak Sosial dari *Virtual Learning*

6	Media CMC membuat mahasiswa`	UKSW	UG
A	Senang belajar sendiri dengan komputer	53 %	59%
B	Senang belajar bersama kelompok	26.5 %	27%
C	Sama dengan pembelajaran konvensional	20.4 %	14%

Adapun pengaruh CMC bagi mahasiswa berdasarkan data tersebut adalah, CMC membuat mayoritas mahasiswa merasa lebih senang belajar sendiri dengan komputer (UG 59% dan UKSW 53%). Kenyataan ini didukung oleh pernyataan Thomas (2002) bahwa diskusi *online* melalui komunikasi mediasi komputer ini memengaruhi pembelajaran mahasiswa untuk lebih terfokus dalam pembelajaran. Artinya jika mahasiswa lebih siap yang memiliki peningkatan kebiasaan belajar mandiri, biasanya lebih siap dalam menghadapi. Hal ini akan menolong mahasiswa dalam kesempatan tatap muka akan lebih mengarah pada topik-topik utama yang merupakan isu sesuai dengan topik perkuliahan, sehingga hal ini berdampak perkuliahan menjadi lebih hidup, menantang dan dialogis. Thomas berpandangan bahwa diskusi *online* dapat dikembangkan sebagai suatu forum yang memerlukan kemampuan untuk mendalami suatu materi, melalui tingkatan kognitif yang lebih tinggi dan melatih mahasiswa berpikir lebih kritis. Selain itu CMC juga membuat mahasiswa senang belajar bersama kelompok (UG 27% dan UKSW

26%). Namun demikian, ada pula mahasiswa yang merasa CMC tidak memiliki pengaruh sama sekali (UG 14% dan UKSW 20,4%). Hal ini diduga, karena sebagian besar metode pembelajaran virtual yang diselenggarakan hanya mengunggah quiz, *power point*, data dan *hand out* perkuliahan saja. Sedangkan menu lain terutama yang interaktif dan beragam, baik yang *synchronous* ataupun *asynchronous* belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Berdasarkan data tabel 7. tersebut diketahui bahwa pada *virtual learning* UG yang paling banyak digunakan adalah quiz (33%), *power point* (16%), dan ebook (15%). Sedangkan pada *virtual learning* UKSW yang paling banyak digunakan adalah *power point* (34,3%), *hand out* (25,5%), dan data (14,2%). Sedangkan peningkatan laju pemakai dari administrator UKSW menunjukkan pelonjakan tingkat pemakaian quiz pada akhir pertengahan atau akhir semester saja. Dengan demikian diketahui bahwa, sarana yang sering digunakan dalam *virtual learning* tidak jauh berbeda dengan yang sering digunakan dalam pembelajaran konvensional.

Tabel 7.  
Media yang Lebih Banyak Digunakan dalam *Pembelajaran Virtual*

		UKSW	UG
7	Yang paling banyak digunakan dari data virtual		
a	Data	14.2 %	10%
b	Video	3.6 %	7%
c	<i>Power point</i>	34.3 %	16%
d	<i>Handout</i> kuliah	25.5 %	8%
e	<i>e-book</i>	5.8 %	15%
f	<i>e-journal</i>	11.7 %	4%
g	<i>Chatting</i>	0.7 %	5%
h	<i>Quiz</i>	3.3 %	33%
i	<i>up load</i> tugas	0.7 %	1%

Tabel 8.  
Gambaran Mengenai Penggunaan *Virtual Learning* oleh Mahasiswa

8	Penggunaan <i>virtual learning</i>	UKSW	UG
a	Sudah familiar	40.6 %	67%
b	Belum terbiasa	52.3 %	29,1%
c	Tidak dapat menggunakan	5.8 %	1.9%
d	Belum pernah mencoba	1.3 %	1.9%

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa mayoritas mahasiswa UG sudah terbiasa dengan *virtual learning* (67%), sebagian belum terbiasa (29,2%), dan sebagian kecil tidak dapat menggunakan dan belum pernah mencoba (3.8%). Sedangkan, mayoritas (52,3%) mahasiswa UKSW belum terbiasa dengan *virtual learning*, sebagian sudah terbiasa (40,6%), dan sebagian kecil tidak dapat menggunakan dan belum pernah mencoba (7,1%). Mahasiswa yang belum terbiasa, tidak dapat menggunakan dan belum pernah mencoba menggunakan *virtual learning* kemungkinan diduga adalah mahasiswa yang kurang berprestasi dalam hal akademik. Pada penelitian yang dilakukan oleh Akkoyunlu dan Soylu (2006: 4), ditemukan bahwa mahasiswa yang berprestasi tingkat rendah, ternyata berkorelasi sangat signifikan dengan ketidakhiasaan menggunakan lingkungan *online*. Demikian juga belum terbiasanya mahasiswa terlibat dalam pembelajaran virtual,

kemungkinan diduga sangat berhubungan dengan *self efficacy* yang rendah terhadap komputer. Survei yang dilakukan oleh Lim (dalam Goi dan Ng, 2009) menunjukkan bahwa *self efficacy* terhadap komputer merupakan faktor penting dalam kepuasan pelajar dewasa dan pengalaman serta frekuensi penggunaan komputer. Selain itu, lama pengalaman dalam penggunaan komputer, pengalaman Internet di kelas dan konsep diri di bidang akademik juga memiliki hubungan positif dengan kepuasan pelajar dewasa dalam pembelajaran berbasis *web*. Kenyataan ini menunjukkan pentingnya memotivasi dosen dan mahasiswanya untuk terus mendapat sosialisasi penggunaan *virtual learning*, agar para mahasiswa dapat semakin terbiasa menggunakan *virtual learning*, sehingga prestasi belajar mahasiswa pada akhirnya dapat ditingkatkan, serta wawasan belajar mahasiswa diperluas.

Tabel 9.  
Letak Kesulitan Para Mahasiswa dalam Menggunakan *Virtual Learning*

9	Kesulitan penggunaan <i>Virtual learning</i>	UKSW	UG
a	Sulit mendapat koneksi jaringan internet	42.8 %	47%
b	Sulit memahami kode dan penjelasan di dalamnya	28 %	22%
c	Kesulitan mengoperasikannya	16.4 %	3%
d	Kesulitan <i>login</i>	8.6 %	23%
e	Kesulitan <i>up-load</i>	0.7 %	6%
f	Menu membingungkan	0.7 %	0%
g	Tidak mengalami kesulitan	3.3 %	0%

Tabel 10.  
Frekuensi Mahasiswa Menggunakan *Virtual Learning* dalam 1 Minggu

10	Frekuensi penggunaan Virtual dalam seminggu	UKSW	UG
a	1-2 kali	76%	78%
b	3-4 kali	17.4%	16%
c	5-6 kali	0%	2%
d	>7 kali	6.7%	4%

Berdasarkan data tabel 9. tersebut diketahui bahwa, hambatan utama dalam menggunakan *virtual learning* adalah kesulitan mendapatkan koneksi jaringan internet (UG 47% dan UKSW 42,8%). Hal ini mungkin disebabkan adanya keterbatasan *bandwidth* sehingga hal ini dapat mengurangi kenyamanan.

Berdasarkan tabel 10. tersebut, diketahui bahwa mayoritas mahasiswa UG dan UKSW menggunakan *virtual learning* 1-2 kali selama seminggu (UG 78% dan UKSW 76%). Sebagian lagi menggunakan *virtual learning* 3-4 kali dalam seminggu (UG 16% dan UKSW 17,4%), dan selebihnya menggunakan *virtual learning* di atas 4 kali dalam seminggu. Namun demikian hal tersebut sangat bergantung pada dosen pengampu dari mata kuliah yang mahasiswa tersebut ambil. Jika dalam satu semester mahasiswa mendapat beberapa mata kuliah yang diampu oleh dosen yang telah melaksanakan *virtual learning* maka frekuensi mahasiswa tersebut akan lebih sering dalam menggunakan *virtual learning* dibanding mahasiswa lain yang lebih sedikit mendapat mata kuliah dengan dosen pengampu yang belum melaksanakan *virtual learning*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan:

1. Menurut para mahasiswa, baik mahasiswa UG maupun UKSW, bahwa perkuliahan yang paling efektif

adalah perkuliahan tatap muka yang dipadu dengan perkuliahan *virtual learning*. Selanjutnya, diskusi tatap muka langsung masih menjadi hal yang lebih disukai oleh mahasiswa walaupun demikian mahasiswa juga merasa bahwa *virtual learning* akan sangat bermanfaat jika materi yang diberikan di *virtual learning* mendukung materi yang diberikan dalam perkuliahan di kelas.

2. Mahasiswa UG dan mahasiswa UKSW mempunyai pendapat yang sama mengenai media sosial yang dapat mendukung pembelajaran. Menurut para mahasiswa, media sosial yang paling mendukung pembelajaran adalah *google*, *facebook*, serta *youtube*. Hal ini dapat disebabkan karena, ketiga media sosial ini merupakan media sosial yang paling banyak menyediakan data dan terhubung dengan lebih banyak jaringan sosial.
3. Pada *virtual learning* UG yang paling banyak digunakan adalah *quiz*, *power point*, dan *ebook*. Sedangkan pada *virtual learning* UKSW yang paling banyak digunakan adalah *power point*, *hand out*, dan data. Dengan demikian diketahui bahwa, sarana yang sering digunakan dalam *virtual learning* tidak jauh berbeda dengan yang sering digunakan dalam pembelajaran konvensional. Tipe komunikasi *synchronous* belum banyak digunakan

secara aktif dalam proses pembelajaran di kedua universitas swasta tersebut.

4. Hambatan utama dalam menggunakan *virtual learning* adalah kesulitan mendapatkan koneksi jaringan internet. Hal ini mungkin disebabkan adanya keterbatasan *bandwidth* sehingga hal ini dapat mengurangi kenyamanan.

### Saran

Disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian menggunakan teknik serta analisis data yang lebih mendalam lagi dengan menambahkan variable-variabel lainnya maupun dengan menambahkan metode wawancara disamping pengisian angket sehingga akan didapatkan hasil yang dapat menjadi masukan bagi pengembangan penggunaan *virtual learning* sebagai salah satu alternative metode pembelajaran di Perguruan Tinggi pada umumnya dan pada UG serta UKSW pada khususnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akkoyunlu, B., & Soyulu, M.Y. 2006. A study on students' views on blended learning environment. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 7, 1-4
- Althaus, S. 1997. Computer-mediated communication in the university classroom: An experiment with on-line discussions. *Communication Education*, 46, 158-174.
- Goi, C.L., & Ng, P.Y. 2009. E-learning in Malaysia: Success factors in implementing e-learning program. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 20, 237-246.
- Garnham, C., & Kaleta, R. 2002. Introduction to hybrid courses. *Teaching with Technology Today*, 8 (6). Diunduh 5 April 2013. <http://www.uwsa.edu/ttt/articles/garnham.htm>
- Hofstetter, F.T. 2001. *Multimedia literacy*. Pennsylvania Irwin / McGraw-Hill International Publishing Group
- Thomas, M.J.W. 2002. Learning within incoherent structures: The space of online discussion forums. *Journal of Computer Assisted Learning*, 23, 351-366.
- Valiathan, P. 2002. Blended learning models. *Learning Circuits*. <http://www.learningcircuits.org/2002/aug2002/valiathan.html>