

ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN STATISTIKA BERBASIS PRAKTIKUM APLIKASI SOFTWARE SPSS

Slamet Riyanto¹, Hani Atun Mumtahana²

¹Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun, Indonesia

¹selamat@unipma.ac.id

² Sistem Informasi, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

²hany_alea03@yahoo.com

Abstrak

Minat siswa dalam pelajaran statistik masih relatif rendah, ini ditunjukkan dengan nilai akhir semester yang masih di bawah ekspektasi. Untuk meningkatkan pembelajaran statistik agar lebih tepat sasaran, maka dosen harus berinovasi dan membuat mata pelajaran statistik menjadi menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan blended learning pada program Studi Teknik Informatika di Universitas PGRI Madiun, untuk faktor pribadi dinilai belum siap memerlukan beberapa perbaikan. Faktor atau dimensi pengembangan diri dinilai tidak siap membutuhkan perbaikan. Faktor atau dimensi teknologi dinilai tidak siap dan dibutuhkan beberapa penambahan. Faktor atau dimensi inovatif dinilai tidak siap dan dibutuhkan beberapa penambahan. Hasil penelitian ini juga mencatat bahwa implementasi blended learning statistik pembelajaran dengan metode blended learning berbasis praktikum dengan aplikasi perangkat lunak SPSS secara signifikan dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor inovasi adalah faktor yang paling dominan dalam menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran statistik.

Kata Kunci: kesiapan belajar, blended learning, statistik

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan pembelajaran tindakan kelas tersebut, menunjukkan bahwa minat mahasiswa untuk belajar statistik tergolong baik dan metode yang diterapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa terhadap mata kuliah statistik. Peneliti juga melakukan observasi terhadap kelas yang tidak dilakukan eksperimen pembelajaran statistika berbasis praktikum aplikasi SPSS, hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan terhadap konsep materi yang diajarkan. Selain itu, mahasiswa juga kesulitan untuk melakukan interpretasi terhadap hasil perhitungan statistik. Kondisi tidak hanya menjadikan mahasiswa bingung dengan materi statistik, akan tetapi juga menjadikan dosen bingung untuk mentransfer ilmu statistik kepada mahasiswa.

Adanya kesulitan transfer ilmu statistik ke mahasiswa akan memiliki dampak terhadap kualitas hasil penelitian skripsi mahasiswa, mengingat bahwa ilmu statistik menjadi salah satu modal dalam menyusun skripsi yang bersifat kuantitatif. Mahasiswa yang memiliki penguasaan ilmu statistik dengan baik, diharapkan akan memudahkan mahasiswa dalam perhitungan-perhitungan analisis data yang dibutuhkan mahasiswa. Untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa terhadap mata kuliah statistika, maka perlu adanya implementasi secara menyeluruh terkait dengan pembelajaran statistika berbasis praktikum aplikasi SPSS. Implementasi pembelajaran ini hendaknya dapat dilakukan secara struktur dan terprogram dengan baik serta memperbanyak studi kasus yang mendukung materi yang diberikan. Implementasi pembelajaran statistika berbasis praktikum aplikasi SPSS juga dapat dijadikan sebagai bahan solusi untuk menghilangkan persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah statistik, mengingat bahwa mata kuliah statistik sering dinilai sulit dan membosankan.

Pada pembelajaran statistik sering menjadikan mahasiswa kesulitan dalam menginterpretasikan nilai dari perhitungan. Mengingat bahwa untuk mata kuliah statistik tidak hanya dapat menyelesaikan perhitungan dan persamaan matematis, akan tetapi mahasiswa dituntut untuk mampu menginterpretasikan makna dari hasil perhitungan tersebut. Mahasiswa juga sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal studi kasus yang diberikan dosen saat perkuliahan. Hal ini

disebabkan karena mahasiswa hanya terfokus pada hasil perhitungan matematis dan mengabaikan bagaimana cara menginterpretasikan hasil perhitungan yang telah dilakukan.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Piaget

Bagi Piaget semua pengetahuan adalah suatu konstruksi (bentukan) dari kegiatan/tindakan seseorang. Pengetahuan ilmiah itu berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. Pengetahuan bukanlah suatu yang ada di luar, tetapi ada dalam diri seseorang yang membentuknya. Tanpa interaksi dengan objek, seorang anak tidak dapat mengkonstruksi gambaran korespondensi satu-satu dalam matematika (Suparno, 2010:24). Implementasi teori Piaget dalam pendidikan adalah bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang berlangsung secara interaktif antara faktor intern pada diri peserta didik dengan faktor ekstern atau lingkungan, sehingga melahirkan perubahan tingkah laku, dalam penelitian ini implementasi pendekatan konstruktivisme akan diterapkan pada mahasiswa Fakultas Teknik.

Teori Vygotsky

Sumbangan dari teori Vygotsky adalah “penekanan pada bakat sosiokultural dalam pembelajaran” (Isjoni, 2011:39). Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan yang menurutnya, bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang.

Berkaitan dengan pembelajaran, Vygotsky mengemukakan empat prinsip yang dikutip oleh (Slavin, 2000:256) : Pembelajaran sosial (*social learning*). Pendekatan pembelajaran yang dipandang sesuai adalah pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan bahwa siswa belajar melalui interaksi bersama dengan orang dewasa atau teman yang lebih cakap; ZPD (*Zone Of Proximal Development*). Bahwa siswa akan dapat mempelajari konsep-konsep dengan baik jika berada dalam ZPD. Siswa bekerja dalam ZPD jika siswa tidak dapat memecahkan masalah sendiri, tetapi dapat memecahkan masalah itu setelah mendapat bantuan orang dewasa atau temannya (peer), bantuan atau support dimaksud agar si anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal yang lebih tinggi tingkat kerumitannya dari pada tingkat perkembangan kognitif anak; Masa Magang Kognitif (*Cognitive Apprenticeship*). Suatu proses yang menjadikan siswa sedikit demi sedikit memperoleh kecakapan intelektual melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli, orang dewasa, atau teman yang lebih pandai; Pembelajaran Termediasi (*mediated learning*). Vygotsky menekankan pada scaffolding. Siswa diberi masalah yang kompleks, sulit, dan realistik, dan kemudian diberi bantuan secukupnya dalam memecahkan masalah.

Efektifitas

Efektifitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan (Arikunto, 2004:51). Menurut Sinambela (2006:78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Kriteria keefektifan adalah : (1) Ketercapaian ketuntasan prestasi belajar; (2) Ada pengaruh yang positif antara variabel bebas dengan variabel terikat; (3) Adanya perbedaan prestasi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektifitas terfokus pada ketuntasan, pengaruh, dan perbedaan yang dihasilkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Teknik tahun pelajaran 2017/2018. Waktu penelitian mulai dari kesiapan sampai dengan penyusunan laporan penelitian dilaksanakan selama enam bulan terhitung mulai bulan Juni 2018– Nopember 2018.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari

orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, dalam hal ini akan menganalisis kesiapan pelaksanaan blended learning yang telah dilakukan. Untuk analisis kuantitatif adalah analisis yang menggunakan perhitungan statistik untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dengan tujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran statistika berbasis praktikum aplikasi software SPSS di Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun, adalah sebagai berikut:

A. Evaluasi Pembelajaran Statistika Berbasis Aplikasi Software SPSS dengan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan output *result for inner weight* yang dinilai dengan nilai t statistik. Tabel 1 memberikan *output estimasi* untuk pengujian model struktural.

Tabel 1. *Result For Inner Weights*

Hipotesis	Konstruk	Bobot Pengaruh	T Statistik	T Kritis	Keterangan
H1	Pengaruh ekspektasi kinerja terhadap minat pemanfaatan	0,365	3,669	1,960	Signifikan
H2	Pengaruh ekspektasi usaha terhadap minat pemanfaatan	0,221	1,977	1,960	Signifikan
H3	Pengaruh pengaruh sosial terhadap minat pemanfaatan	0,369	3,616	1,960	Signifikan
H4	Pengaruh kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku penggunaan	0,241	2,343	1,960	Signifikan
H5	Pengaruh minat pemanfaatan terhadap perilaku penggunaan	0,567	5,450	1,960	Signifikan

Berdasarkan Tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa pengaruh ekspektasi kinerja terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,365 dengan nilai $t_{\text{statistik}}$ sebesar 3,669. Nilai $t_{\text{statistik}}$ lebih besar dari t_{tabel} (1,960), hal ini berarti bahwa ekspektasi kinerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Pengaruh ekspektasi usaha terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,221 dengan nilai $t_{\text{statistik}}$ sebesar 1,977. Nilai $t_{\text{statistik}}$ lebih besar dari t_{tabel} (1,960), hal ini berarti bahwa ekspektasi usaha memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Pengaruh pengaruh sosial terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,369 dengan nilai $t_{\text{statistik}}$ sebesar 3,616. Nilai $t_{\text{statistik}}$ lebih besar dari t_{tabel} (1,960), hal ini berarti bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Pengaruh kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku penggunaan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,241 dengan nilai $t_{\text{statistik}}$ sebesar 2,343. Nilai $t_{\text{statistik}}$ lebih besar dari t_{tabel} (1,960), hal ini berarti bahwa kondisi pemfasilitasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku penggunaan media pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Pengaruh minat pemanfaatan terhadap perilaku penggunaan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,567 dengan nilai $t_{\text{statistik}}$ sebesar 5,450. Nilai $t_{\text{statistik}}$ lebih besar dari t_{tabel} (1,960), hal ini berarti bahwa minat pemanfaatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku penggunaan media pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS.

Mengacu pada analisis deskripsi dari model UTAUT menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian melalui kuesioner model UTAUT. Dari hasil analisis deskripsi untuk

ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pemfasilitasi, minat pemanfaatan dan perilaku penggunaan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS dinilai responden dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa keenam konstruks tersebut dinilai penting dan memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS keberhasilannya akan dipengaruhi oleh faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial. Untuk perilaku penggunaan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu kondisi pemfasilitasi dan minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Kesimpulan dari hasil penelitian ini dapat diuraikan bahwa perilaku penggunaan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS pada mahasiswa akan berhasil dengan baik apabila memperhatikan dua faktor utama, yaitu kondisi pemfasilitasi dan minat pemanfaatan dari pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS. Untuk minat pemanfaatan pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS juga akan mengalami peningkatan apabila ekspekstasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial yang melekat dalam pembelajaran statistik dengan aplikasi SPSS dipersepsikan dengan baik atau tinggi.

B. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi *Blended Learning* Pembelajaran Statistika Berbasis Praktikum dengan Aplikasi Software SPSS

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 2 Analisa Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
1 (Constant)	-2.886	1.981	
Faktor Personal	.295	.091	.286
Faktor Pengembangan diri	.278	.117	.198
Faktor Teknologi	.185	.079	.207
Faktor Inovasi	.421	.119	.311

Dari tabel di depan dapat dijelaskan persamaan regresi linier berganda sebagai berikut :

$$Y = -2,886 + 0,295X_1 + 0,278X_2 + 0,185X_3 + 0,421X_4$$

$\alpha = -2,886$; menunjukkan besarnya keberhasilan implementasi *blended learning* sebelum dipengaruhi faktor personal, faktor pengembangan diri, faktor teknologi dan faktor inovasi. $\beta_1 = 0,295$; variabel personal mempunyai pengaruh sebesar 0,295 untuk meningkatkan pelaksanaan *blended learning*. $\beta_2 = 0,278$; variabel pengembangan diri mempunyai pengaruh sebesar 0,278 untuk meningkatkan pelaksanaan *blended learning*. $\beta_3 = 0,278$; variabel teknologi mempunyai pengaruh sebesar 0,278 untuk meningkatkan pelaksanaan *blended learning*. $\beta_4 = 0,421$; variabel inovasi mempunyai pengaruh sebesar 0,421 untuk meningkatkan pelaksanaan *blended learning*. Dari empat faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor inovasi merupakan faktor dominan dalam meningkatkan pelaksanaan *blended learning*.

Uji Parsial (Uji t)

Uji t ini dilakukan untuk menguji signifikansi pengaruh variabel secara parsial, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- $H_0 : b_{1...4} = 0$ artinya, variabel personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi secara *parsial* tidak berpengaruh terhadap pelaksanaan *blended learning*.
 $H_i : b_{1...4} > 0$ artinya, variabel personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi secara *parsial* berpengaruh terhadap pelaksanaan *blended learning*.
- $\alpha = 0,05$ dengan $df (n-k-1) = 82 - 4 - 1 = 77$; $t_{\text{tabel}} = 1,991$
- Kriteria pengujian:
 - 1) Bila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_i diterima.

- 2) Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 3. Hasil uji t

Model	t	Sig.
1 (Constant)	-1.457	.149
Faktor Personal	3.232	.002
Faktor Pengembangan diri	2.380	.020
Faktor Teknologi	2.339	.022
Faktor Inovasi	3.544	.001

Berdasarkan hasil nilai t_{hitung} dari faktor personal sebesar 3,232 dan t_{tabel} sebesar 1,991 maka ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Kemudian dari tingkat signifikan sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa untuk faktor personal secara *parsial* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan *blended learning*. Nilai t_{hitung} dari faktor pengembangan diri sebesar 2,380 dan t_{tabel} sebesar 1,991 maka ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Kemudian dari tingkat signifikan sebesar 0,020 lebih kecil dari 0,05 ($0,020 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa untuk faktor pengembangan diri secara *parsial* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan *blended learning*. Nilai t_{hitung} dari faktor teknologi sebesar 2,339 dan t_{tabel} sebesar 1,991 maka ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Kemudian dari tingkat signifikan sebesar 0,022 lebih kecil dari 0,05 ($0,022 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa untuk faktor teknologi secara *parsial* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan *blended learning*. Nilai t_{hitung} dari faktor inovasi sebesar 3,544 dan t_{tabel} sebesar 1,991 maka ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Kemudian dari tingkat signifikan sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa untuk faktor inovasi secara *parsial* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pelaksanaan *blended learning*.

Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pelaksanaan *blended learning* dipengaruhi oleh faktor personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi, berikut hasil uji koefisien determinasi.

Tabel 4 Analisis Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.851 ^a	.724	.710	2.29058

a. Predictors: (Constant), Faktor Inovasi, Faktor Teknologi, Faktor Pengembangan diri, Faktor Personal

Hasil pengujian di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi adalah 0,710 artinya perubahan bahwa pelaksanaan *blended learning* dipengaruhi oleh faktor personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi sebesar 71%. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa implementasi *blended learning* pembelajaran statistik dengan metode *blended learning* berbasis praktikum dengan aplikasi software SPSS secara signifikan dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi. Dari empat faktor tersebut yang memiliki kontribusi besar untuk menunjang keberhasilan implementasi *blended learning* pembelajaran statistik dengan metode *blended learning* berbasis praktikum dengan aplikasi software SPSS adalah faktor inovasi.

C. Analisis Kesiapan Blended Learning di Lingkungan Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis deskriptif dengan pendekatan analisis kesiapan learning yang diadopsi dari Aydin dan Tasci (2005), sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

Faktor	Item pernyataan kuesioner	Skor Mean	Keterangan
Personal	Mahasiswa telah mengetahui metode pembelajaran berbasis Blended Learning	3.2051	<i>Not ready needs some works</i>
	Di setiap kelas terdapat mahasiswa yang memiliki pemahaman yang menonjol dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3641	<i>Not ready needs some works</i>
	Di setiap kelas terdapat mahasiswa yang memiliki inisiatif dalam pengembangan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3897	<i>Not ready needs some works</i>
	Sebagian besar dari mahasiswa memiliki pengetahuan tentang pembelajaran berbasis online.	3.6462	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Di setiap kelas ada beberapa mahasiswa yang pernah mengikuti kegiatan pelatihan untuk pembelajaran berbasis online	3.4974	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Program Studi ini memiliki pakar e-learning yang memadai atau yang spesialis seperti ahli konten, ahli desain website, pemrogram komputer yang akan menolong mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan sebuah pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3487	<i>Not ready needs some works</i>
	Dosen memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif	3.3179	<i>Not ready needs some works</i>
	Skor rata-rata total	3.3956	<i>Not ready needs some works</i>
Self-Development	Secara sukarela, mahasiswa mau bergabung dalam kelompok belajar Blended Learning yang dibentuk dosen	3.4103	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa menghabiskan beberapa waktu (15, 30 atau 60 menit) untuk belajar melalui e-learning di setiap waktunya (pagi, sore, malam, atau malam hari)	3.2718	<i>Not ready needs some works</i>
	Kepala Program Studi mendorong dosen dan mahasiswa untuk melakukan proses pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3436	<i>Not ready needs some works</i>
	Menurut mahasiswa, pembelajaran berbasis Blended Learning layak diterapkan bagi setiap dosen	3.3846	<i>Not ready needs some works</i>
	Menurut mahasiswa, Program Studi siap untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3231	<i>Not ready needs some works</i>
	Menurut mahasiswa, dosen siap untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.3692	<i>Not ready needs some works</i>
	Skor rata-rata total	3.3504	
Technology	Mahasiswa memiliki akses komputer untuk digunakan secara individu	3.4051	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa memiliki akses internet untuk digunakan dalam e-learning	3.4154	<i>Ready but needs a few improvement</i>

Faktor	Item pernyataan kuesioner	Skor Mean	Keterangan
	Mahasiswa dapat mengakses internet/intranet di luar dari area kampus (di rumah, di café ,dll)	3.5333	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa memiliki kemampuan dasar komputer (seperti keyboarding, menggunakan mouse, mengedit file, menyimpan, membuat file, dsb)	3.5795	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa memiliki kemampuan dasar internet (seperti email, chat, browsing dsb)	3.6513	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa dapat membaca dan mengerti serta mengikuti berbagai instruksi/perintah di dalam e-learning untuk menyelesaikan suatu tugas	3.4256	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa terbiasa menggunakan teknologi komputer dalam mengerjakan tugas kuliah	3.4359	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Dosen memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi komputer dalam pembelajaran Blended Learning	3.2974	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Skor rata-rata total	3.4679	<i>Ready but needs a few improvement</i>
Innovation	Sebagian besar mahasiswa mau menerima inovasi teknologi pembelajaran berbasis online	3.4051	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Mahasiswa merasakan adanya perubahan penggunaan teknologi untuk kegiatan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.4154	<i>Ready but needs a few improvement</i>
	Universitas telah memasang beberapa peralatan teknologi untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis Blended Learning	3.0154	<i>Not ready needs some works</i>
	Mahasiswa menerima perubahan dalam pembelajaran berbasis Blended Learning (perkuliahan lebih efektif)	3.3795	<i>Not ready needs some works</i>
	Mahasiswa mampu menyesuaikan perubahan perkuliahan dari konvensional Blended Learning dengan mudah	3.3333	<i>Not ready needs some works</i>
	Dosen mampu menyesuaikan perubahan perkuliahan dari konvensional Blended Learning dengan mudah	3.3026	<i>Not ready needs some works</i>
	Skor rata-rata total	3.3086	<i>Not ready needs some works</i>

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari empat faktor atau dimensi tersebut diketahui bahwa hanya faktor atau dimensi technology yang memiliki kesiapan dan masih dibutuhkan beberapa perbaikan. Untuk faktor atau dimensi personal, Self-Development dan innovation dinilai tidak siap dan dibutuhkan beberapa penambahan.

Publikasi jurnal kedua dilakukan di Jsakti (Jurnal Sains Komputer dan Informatika). Artikel yang dikirim ke JSAKTI adalah berjudul: “Analisis Kesiapan Blended Learning di Lingkungan Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan mengacu pada hasil luaran penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapan blended learning yang ada di program studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun, untuk faktor atau dimensi personal dinilai *Not ready needs*

some works. Faktor atau dimensi *self-development* dinilai *Not ready needs some works*. Faktor atau dimensi *technology* dinilai *Ready but needs a few improvement*. Faktor atau dimensi *innovation* dinilai *Not ready needs some works*

2. Hasil penelitian ini diketahui bahwa implementasi blended learning pembelajaran statistik dengan metode blended learning berbasis praktikum dengan aplikasi software SPSS secara signifikan dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu personal, pengembangan diri, teknologi dan inovasi. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor inovasi menjadi faktor yang paling dominan dalam menentukan keberhasilan implementasi pembelajaran statistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan Praktek*. Bandung: Rineka Cipta.
- Aswadi, Alsa. 2012. Pengaruh Metode Belajar *Team Assited Individualization* terhadap Prestasi Belajar Statistika pada Mahasiswa Psikologi. *Jurnal Psikologi*. Volume 38, No. 1. Hlm. 82 – 91.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karwati. 2015. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Solving* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu. *ISTIQRA, Jurnal Penelitian Ilmiah*, Vol. 3 No. 1. Hlm. 83-99.
- Robert E. Slavin. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson. Education. New Jersey.
- Sianturi, Jerri Jhonson. 2013. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Statistika dengan *Computer Based Instruction*. *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*. Volume : IV, Nomor: 2, ISSN : 2301-9425. Hlm. 95-100
- Sinambela, Lijan Poltak. 2006. *Reformasi Pelayanan Publik:Teori, Kebijakan, dan Implementasi*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Suparno, Paul. 2010. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.