

EVALUASI PROGRAM *BLENDED LEARNING* TERHADAP DAYA JUANG MAHASISWA MENGGUNAKAN MODEL KIRKPATRICK

Seli Antonia Tagu Sunga^{1*}, Novi Kristiani Tahalele², Bazahati Laia³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Agama Kristen Kupang, Indonesia.

³Program Studi Teologi, Sekolah Tinggi Teologi Nias, Indonesia

*E-mail: seliantonia21@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 26-5-2025

Revised: 12-6-2025

Accepted: 1-9-2025

Keywords

Blended Learning; Daya Juang; Evaluasi KirkPatrick

ABSTRACT

Mahasiswa Sekolah Tinggi Teologi (STT) Ekumene Jakarta berasal dan atau berbagai latar belakang daerah, budaya, karakter, dan pekerjaan. Keberagaman ini, khususnya pada jenjang Magister dan Doktor, menimbulkan tantangan dalam pelaksanaan perkuliahan tatap muka karena keterbatasan waktu dan komitmen kerja mahasiswa. Untuk menjawab persoalan tersebut, STT Ekumene menerapkan program *Blended Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan pertemuan langsung di kelas. Namun, implementasi program ini masih menghadapi kendala, terutama rendahnya daya juang mahasiswa dalam mengikuti dua bentuk pembelajaran secara simultan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas program *Blended Learning* terhadap peningkatan daya juang mahasiswa jenjang Magister dan Doktor di STT Ekumene Jakarta. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa peserta program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Blended Learning* mampu meningkatkan daya juang mahasiswa, mendorong kemandirian, serta memotivasi mereka untuk menyelesaikan studi secara lebih konsisten. Dengan demikian, program *Blended Learning* dinilai efektif dan layak untuk terus dikembangkan sebagai solusi pembelajaran bagi mahasiswa dengan latar belakang pekerjaan yang beragam.

Students of the Sekolah Tinggi Teologi (STT) Ekumene Jakarta come from diverse backgrounds in terms of region, culture, character, and occupation. This diversity, particularly at the Master's and Doctoral levels, presents challenges in conducting face-to-face lectures due to students' time constraints and work commitments. To address this issue, STT Ekumene has implemented a Blended Learning program, a teaching method that combines digital technology with in-person classroom sessions. However, the implementation of this program still faces obstacles, especially the low perseverance of students in managing both forms of learning simultaneously. This study aims to examine the effectiveness of the Blended Learning program in enhancing the perseverance of Master's and Doctoral students at STT Ekumene Jakarta. The research employs a qualitative approach through observation and interviews with participating students. The findings indicate that Blended Learning can improve student perseverance, foster independence, and motivate them to complete their studies more consistently. Therefore, the Blended Learning program is considered effective and worthy of further development as a learning solution for students with diverse occupational backgrounds.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to Cite: Sunga, S. A. T., Tahalele, N. K., Laia, B. (2025). Evaluasi Program Blended Learning Terhadap Daya Juang Mahasiswa Menggunakan Model Kirkpatrick. *Haumeni Journal of Education*, 5(2), 22-32. doi: <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i2.24108>

PENDAHULUAN

Daya juang adalah suatu kemampuan yang wajib dimiliki oleh seorang mahasiswa dalam mengatasi setiap kesulitan selama proses pembelajaran (Fadhilah & YUSDANI, 2019). Pembelajaran tentu membutuhkan berbagai usaha dan kerja keras dari peserta didik untuk meraih tujuan yang diinginkan. Menurut Yoga, daya juang merupakan sebuah teori yang merumuskan tentang apa yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan. Sehingga inti dari daya juang merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bertahan mengatasi kesulitan guna mencapai kesuksesan yang diinginkan, setiap individu mempunyai tingkat daya juang yang berbeda satu sama lainnya (M. Yoga, 2016).

Daya juang diperlukan bagi mahasiswa mengingat banyaknya tugas tanggung jawab seorang mahasiswa. Senada dengan Hadinata, daya juang adalah salah satu bentuk kecerdasan manusia yang mampu memberikan pengaruh positif dalam hal menyikapi dan mengatasi berbagai ujian, cobaan dan kesulitan dalam hidup (Listiwati, 2017). Pengertian daya juang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kemampuan mempertahankan atau mencapai sesuatu yang dilakukan dengan gigih. Daya juang ini harus ditumbuhkan sejak anak masih kecil agar para remaja tidak mudah menyerah pada keadaan sulit yang sedang dihadapinya (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2024).

Dapat disimpulkan daya juang adalah usaha atau upaya yang dimiliki oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah guna mencapai tujuan tertentu. Sikap daya juang ini harus dimiliki oleh setiap mahasiswa melihat betapa pentingnya sikap ini, sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Lyo Lioni & dkk, dengan judul Daya Juang Mahasiswa Pelosok Negeri Asal Daerah 3T: Terdepan, Terluar, dan Terbelakang (Studi Fenomenologi Mahasiswa Universitas Islam Indonesia) dan didapati bahwa mahasiswa dari daerah 3T memiliki semangat juang yang tinggi karena memiliki cita-cita dan impian yang tinggi. Namun, kondisi ini berbeda dengan yang terjadi pada mahasiswa di STT Ekumene Jakarta, di mana terdapat sejumlah mahasiswa yang menunjukkan kurangnya semangat juang dalam menjalani Program *Blended Learning*, terlihat dari masih banyaknya mahasiswa yang belum mampu berupaya untuk datang ke kampus STT Ekumene Jakarta, hal ini diutarakan langsung oleh Wakil Ketua 1 bidang akademik, Agustinus Sugeng Santoso dalam perkuliahan *Blended Learning* hari pertama di *hall* STT Ekumene Jakarta pada pukul 08.00 WITA.

untuk itu penelitian ini secara khusus akan mengevaluasi dan mencari tahu keefektifan program Blended Learning bagi mahasiswa Magister dan Doktoral dengan Judul Penelitian “Evaluasi Program Blended Learning Terhadap Daya Juang Mahasiswa Menggunakan Model Kirkpatrick”.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif. Pada pendekatan kualitatif peneliti melakukan pengamatan yang bersifat apa adanya pada objek yang diteliti dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah

sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2015).

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari *civitas academica* STT Ekumene Jakarta dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Menggunakan triangulasi teknik dengan membandingkan data hasil wawancara antara informan satu dengan informan lainnya serta kesesuaian informasi antara hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam triangulasi teknik pada penelitian ini peneliti mencocokkan dan mengecek kembali hasil data yang diperoleh seperti data observasi, wawancara dan data dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode model Miles dan Huberman. Dalam bukunya, Miles dan Huberman menyatakan bahwa proses pengumpulan data dilakukan tiga kegiatan penting diantaranya reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), verifikasi (*verification*) (U. Sidiq & M. Choiri, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Arti *Blended Learning*

Pembelajaran dengan model *blended learning* menawarkan metode belajar yang tergolong baru. Model pembelajaran ini menggabungkan antara strategi pembelajaran tradisional atau tatap muka di dalam ruang kelas atau secara luring dan pembelajaran kekinian di luar kelas atau secara daring (Abdullah, 2018). *Blended learning* adalah suatu model pembelajaran campuran yang memungkinkan adanya kombinasi antara pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Hal ini berarti praktik pembelajaran dari *blended learning* tidak hanya terpaku dengan pertemuan secara langsung dalam suatu ruang kelas, namun pertemuan dapat juga dilakukan di luar kelas. Pertemuan yang dilakukan di dalam ruang kelas biasanya terjadi secara tatap muka sebaliknya pertemuan yang dilakukan di luar kelas biasanya terjadi secara *online*.

Istilah *Blended learning* diambil dari kata bahasa Inggris yang terbagi menjadi 2 kata yaitu *blended* dan *learning* (Lukman Hakim Siregar, 2019). Campuran dapat menjadi arti kata *Blend*. Hal ini mengartikan bahwa adanya campuran atau kombinasi dari beberapa pola pembelajaran yang digunakan merupakan campuran yang berarti terdapat berbagai macam pola yang digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan arti kata *learning* adalah belajar.

Sehingga apabila disatukan untuk mencari pemahaman yang penuh, *blended learning* dapat diartikan sebagai metode pembelajaran yang memadupadankan materi pembelajaran secara harmonis yang akhirnya dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Moebs dan Weibelzahl mengatakan *blended learning* adalah campuran antara pertemuan secara *online* dan pertemuan secara *face to face* (Husamah, 2014). Hal ini berarti kelas pembelajaran tidak melulu hanya dijalankan secara langsung dan atau terbatas. Namun dengan adanya *blended learning*,

kelas pembelajaran dapat dilakukan secara *online* dan atau tidak terbatas. Tidak terbatas dalam waktu dan juga tempat. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Kurniawati mendefinisikan *blended learning* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran yang berbasis komputer dalam suatu lingkungan belajar (Rita Kurniawati, 2014). Hal ini berarti menuntut pembelajaran untuk mampu berselancar dengan menggunakan perangkat komputer. Sehingga dengan kemampuan itu dapat menunjang aktivitas *blended learning*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran *online*, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktik dunia nyata yang menggunakan media teknologi dan informasi.

Landasan Hukum *Blended Learning*

Sesuai dengan ketentuan Pasal 31 dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang mengatur tentang pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh (Pemerintah Pusat Indonesia, 2012). Pendidikan Jarak Jauh ialah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh dengan menggunakan media komunikasi. Pendidikan Jarak Jauh memberikan layanan kepada pendidik dan pembelajar yang tidak dapat bertemu secara tatap muka dalam ruangan kelas serta memperluas akses pembelajaran. Pendidikan Jarak Jauh dilaksanakan dalam berbagai bentuk, metode dan cakupan yang sudah pasti didukung oleh sumber daya, sarana dan prasarana belajar yang mumpuni sehingga kualitas mutu pendidikan Jarak Jauh tetap baik dan sesuai Standar Nasional Pendidikan Tinggi yang ditetapkan oleh pemerintah.

Berdasarkan Peraturan Mendikbud Nomor 109 Tahun 2013 Pasal 2 (MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, 2013), sistem pendidikan jarak jauh memiliki ciri khas berupa kemandirian, keterbukaan, dan penyelesaian belajar yang tuntas, dengan dukungan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem ini memungkinkan proses pembelajaran mencapai standar capaian yang optimal. Sementara itu, Permendikbud Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh di Perguruan Tinggi (MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, 2012) menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan jarak jauh menggunakan berbagai sumber belajar, terutama yang berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi.

Konsep *Blended Learning*

Konsep pembelajaran *blended learning* terbagi menjadi 4 menurut Driscoll, antara lain (Alammery et al., 2014):

1. Pembelajaran berbasis web. Sebagai contoh ialah kelas virtual dan *streaming video*.
2. Pembelajaran dengan menggabungkan pendekatan pedagogis agar dapat memaksimalkan pembelajaran dengan dan atau tanpa bantuan teknologi.
3. Pembelajaran dengan menggabungkan berbagai bentuk media pembelajaran. Sebagai contoh ialah pelatihan berbasis web.

4. Pembelajaran yang menggunakan teknologi pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang harmonis di dalam kelas baik tatap muka maupun *online*.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam *blended learning* terdiri dari berbagai pola yang berbeda. Terdapat beberapa pola dalam pelaksanaan blended learning. Pola pertama terdiri dari 50% pertemuan tatap muka dan 50% pembelajaran daring. Pola kedua mencakup 75% tatap muka dan 25% online, sedangkan pola ketiga adalah 25% tatap muka dan 75% pembelajaran secara daring. Pemilihan pola-pola ini disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelas, yang mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan peserta didik, serta ketersediaan sumber daya pendukung. Meskipun pertimbangan lain yang perlu diperhatikan dalam memilih komposisi pola pembelajaran yaitu kesediaan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik pembelajar yang efisien serta efektif.

Arti Daya Juang

Daya juang memiliki arti kemampuan yang dimiliki seseorang dalam melakukan tindakan serta upaya untuk melangkah secara maksimal dalam setiap hal yang dikerjakan (Listiawati, 2017). Daya juang memungkinkan seseorang untuk menghadapi setiap persoalan dalam kehidupannya secara positif sehingga mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Seseorang yang memiliki daya juang akan merespon setiap tekanan masalah dengan positif. Sikap positif itulah yang membuat seseorang memiliki dorongan untuk berjuang mengatasi kesulitan dalam hidup.

Pernyataan ini sejalan dengan pengertian daya juang, yang merupakan suatu kerangka konseptual untuk menilai sejauh mana seseorang mampu menghadapi dan mengatasi berbagai tantangan dalam hidupnya (Lestari, 2014). Daya juang mencakup perpaduan antara pengetahuan teoritis dan praktis, serta kecakapan dalam merumuskan strategi yang dibutuhkan untuk menghadapi hambatan dan meraih keberhasilan. Daya juang juga dapat disebut serangkaian alat untuk memperbaiki setiap respon dari seseorang terhadap kesulitan yang sedang dihadapi dan yang telah dihadapinya.

Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa daya juang diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki pembelajar untuk dapat mengubah dan mengelola permasalahan menjadi tantangan yang wajib dicari solusinya agar tidak menghalangi cita-cita yang ingin diraih.

Aspek Daya Juang

Stoltz mempunyai empat aspek daya juang, antara lain (Lestari, 2014):

1. Kendali

Kendali adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengendalikan masalah yang dihadapi dan menyelesaikannya. Kendali yang diambil oleh seseorang akan berpengaruh pada tindakan selanjutnya yang akan berkaitan dengan kemauan untuk tetap berusaha dalam mewujudkan keinginan dan berjuang menyelesaikan tantangan yang ada.

2. Asal-usul dan pengakuan

Asal-usul serta pengakuan ialah bagaimana seseorang memposisikan dirinya dalam keadaan sulit yang sedang dialami. Dalam tahap ini, seseorang akan melakukan refleksi diri untuk melihat sebab dan akibat dari kesulitan yang dihadapinya.

3. Jangkauan

Jangkauan ialah sampai sejauh mana persoalan yang dialami seseorang berdampak dalam dirinya. Daya juang yang rendah dapat membuat seseorang mengalami kesulitan yang berkelanjutan. Terkadang kesulitan-kesulitan itu dapat merambat ke segala sisi kehidupannya.

4. Daya Tahan

Daya tahan adalah suatu sikap ketahanan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi suatu masalah. Hal ini juga memungkinkan seseorang untuk memiliki ketepatan dalam mengatasi persoalan dalam kehidupannya. Durasi persoalan yang dihadapi seseorang membuatnya memiliki ketahanan secara mental dan fisik dalam menyelesaikan banyak persoalan dalam kehidupannya.

Tingkatan Daya Juang

Mutu pendidikan yang unggul sangat diperlukan guna mendukung terbentuknya masyarakat Indonesia yang produktif, kompetitif, dan mampu bersaing di tingkat global (Novi Kristiani Tahalele, 2022). Stolz menggambarkan seseorang yang ingin mencapai kesuksesan dalam kehidupannya diawali dari satu dorongan yang kuat dan memungkinkannya untuk mendaki dan atau mencapai tujuan hidup ke arah yang lebih baik. Pengelompokan orang menjadi tiga pendaki, antara lain (Lestari, 2014)

1. *Quitter* (Orang yang berhenti)

Quitter adalah seseorang yang cenderung menyerah dengan mudah ketika dihadapkan pada tantangan kehidupan. Apabila hidup ini digambarkan sebagai seorang yang mendaki gunung, maka tipe *quitter* adalah pendaki yang tetap berada di kaki gunung.

2. *Camper* (Orang yang berkemah)

Camper ialah orang yang gampang puas terhadap pencapaian dalam dirinya. *Camper* disebutkan sebagai tipe orang yang mau berusaha apabila dirinya tahu bahwa akan mendapatkan suatu hasil. Kelemahan tipe *camper* yaitu seseorang mudah puas akan segala sesuatu yang telah dicapai dalam hidup.

3. *Climber* (Orang yang mendaki)

Climber ialah orang yang tidak gampang menyerah dalam menghadapi kesulitan hidup. Tipe ini selalu berusaha untuk mendapatkan pencapaian yang baik dalam kehidupannya. Jika diperhadapkan dengan tantangan, maka tipe ini tidak langsung menyerah namun akan tetap

berjuang.

Model Evaluasi Kirkpatrick

Beragam model evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli yang dapat digunakan dalam mengevaluasi program pembelajaran (Seli Antonia Tagu Sunga, 2023). Kirkpatrick adalah salah seorang ahli evaluasi program *training* dalam bidang pengembangan Sumber Daya Manusia. Kirkpatrick menawarkan model evaluasi yang diberi nama *Kirkpatrick's training evaluation model* (Business Balls, 2023). Model evaluasi yang dikembangkan oleh Kirkpatrick dikenal dengan istilah *Kirkpatrick four levels evaluation model*. Evaluasi terhadap efektivitas program *training* menurut Kirkpatrick mencakup 4 level yaitu level *reaction*, level *learning*, level *behaviour*, level *result* (Yetti Supriyati & Irfan Abraham, 2021).

1. *Evaluation Reaction*

Level pertama yaitu level *reaction*. Level *reaction* bertujuan untuk mengetahui umpan balik dari setiap peserta program pelatihan. Respon balik didapat dari angket yang telah disebar pada akhir program pelatihan. Angket yang disebar dapat berupa survei kepuasan terhadap program pelatihan yang telah diikuti.

2. *Evaluation Learning*

Level kedua yaitu level *learning*. Level *learning* bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana setiap peserta program pelatihan dapat menguasai materi yang telah disampaikan baik dalam segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Tanggapan hasil belajar diperoleh dari pelaksanaan tes bentuk esai, penilaian unjuk kerja, maupun simulasi.

3. *Evaluation Behaviour*

Tingkat ketiga adalah level perilaku (*behaviour*), yang bertujuan menilai sejauh mana program pelatihan memberikan pengaruh atau dampak terhadap peserta. Tahap ini sangat krusial karena hasil dari pelatihan diharapkan mampu mendorong perubahan perilaku serta peningkatan kompetensi peserta. Umpan balik pada level ini diperoleh melalui wawancara dengan peserta maupun pelatih yang mengamati perubahan atau perkembangan yang terjadi pada diri peserta.

4. *Evaluation Result*

Level keempat yaitu level *result*. Level *result* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan peserta yang dapat berupa peningkatan kualitas, perbaikan perilaku, sampai pada tercapainya tujuan organisasi yang membuat program pelatihan. Tanggapan peserta dikumpulkan melalui kuesioner, pengamatan langsung, dan wawancara selama program pelatihan berlangsung.

Beragam model evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli yang dapat digunakan dalam mengukur seberapa efektifnya program *blended learning*. Namun peneliti memilih model evaluasi Kirkpatrick yang terdiri dari empat tahap. Model evaluasi Kirkpatrick jika diterapkan pada program *blended learning* di STT Ekumene Jakarta dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Evaluation reaction*

Level pertama yaitu level *reaction*. Level *reaction* bertujuan untuk mengetahui respon balik dari setiap peserta program pelatihan. Respon balik didapat dari angket yang telah disebar pada akhir program pelatihan. Angket yang disebar dapat berupa survei kepuasan terhadap program pelatihan yang telah diikuti. Hasil wawancara kepada Kepala Program Studi dan Mahasiswa di STT Ekumene Jakarta, diperoleh temuan bahwa Program *Blended Learning* sudah berjalan secara maksimal sesuai dengan tujuan diadakannya program tersebut. Mahasiswa merasa puas atas adanya program *blended learning*. Program *Blended Learning* di STT Ekumene Jakarta dilaksanakan dalam 1 tahun 2 kali yaitu di bulan Juni dan bulan Desember dengan durasi waktu 1 minggu dengan jadwal perkuliahan yang dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan Pukul 20.00 WIB dengan menggunakan fasilitas yang ada di STT Ekumene Jakarta dan mahasiswa akan berinteraksi secara langsung bersama dosen pengampu mata kuliah.

2. *Evaluation Learning*

Level kedua yaitu level *learning*. Level *learning* bertujuan untuk mengukur sejauh mana setiap peserta program pelatihan dapat menguasai materi yang telah disampaikan baik dalam segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Respon balik didapat dari tes *essay*, tes *performance* dan atau simulasi. Pada Level 2 ini ada 2 responden mahasiswa yang menjawab belum mampu menguasai pembelajaran dikarenakan adanya kendala seperti jaringan di daerah mahasiswa yang kurang stabil, ada juga mahasiswa yang bekerja saat jam perkuliahan dan untuk perkuliahan tatap muka mahasiswa memiliki kendala dengan ruang kampus yang cukup dingin sehingga mengganggu konsentrasi saat perkuliahan tatap muka. Namun terdapat 3 jawaban dari mahasiswa lainnya yang mengemukakan bahwa mereka mampu menguasai setiap materi perkuliahan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran *online* maupun *offline* secara tatap muka. Begitu juga dengan Kepala Program Studi yang diwawancarai dengan memberikan jawab bahwa dosen STT Ekumene telah memberikan layanan yang terbaik untuk perkuliahan selama *Blended Learning*. Sehingga penulis menarik kesimpulan bahwa mahasiswa STT Ekumene dapat menguasai materi perkuliahan yang dilaksanakan secara *Blended Learning* karena memiliki semangat juang yang tinggi di tengah-tengah keterbatasan yang mahasiswa miliki.

3. *Evaluation Behaviour*

Level ketiga yaitu level *Behaviour*. Level *Behaviour* bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana dampak dan atau pengaruh yang peserta terima dari program pelatihan yang telah diikuti. Level ini menjadi sangat penting karena dampak atau pengaruh dari program pelatihan diharapkan dapat mengubah perilaku peserta dan meningkatkan kemampuan peserta. Respon balik didapat dari wawancara kepada peserta maupun pelatih yang melihat perkembangan dalam diri pesertanya.

Pada level ini mahasiswa diajar untuk menunjukkan sikap juang yang tinggi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan secara online. Mahasiswa diajak untuk dapat menghadiri kelas *Blended Learning* secara tatap muka dalam kurun waktu 1 tahun 2 kali, kehadiran mahasiswa di kampus menunjukkan bahwa dalam segala keterbatasan mahasiswa dapat mengikuti jadwal *Blended Learning*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, terungkap bahwa mengikuti kelas *Blended Learning* di Jakarta bukanlah sesuatu yang mudah bagi mahasiswa karena berbagai keterbatasan yang mereka hadapi. Namun demikian, mahasiswa STT Ekumene menunjukkan daya juang yang kuat dengan berupaya menemukan solusi atas setiap kendala yang ada, sehingga mereka tetap dapat mengikuti proses pembelajaran *Blended Learning* secara optimal.

.Evaluation Result

Level keempat yaitu level *result*. Level *result* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan peserta yang dapat berupa peningkatan kualitas, perbaikan perilaku, sampai pada tercapainya tujuan organisasi yang membuat program pelatihan. Respon balik didapat dari tes angket, pengamatan, dan wawancara kepada peserta program pelatihan. Pada level ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti kelas *Blended Learning*. hal ini dibuktikan dengan pertanyaan: apakah kamu akan mengikuti lagi kelas *Blended Learning* selanjutnya dan rata-rata responden menjawab, akan mengikuti kelas *Blended Learning* lagi sampai dinyatakan lulus dari STT Ekumene Jakarta. Hal ini menunjukkan bahwa adanya semangat juang yang tinggi dalam mengikuti Program *Blended Learning* di STT Ekumene Jakarta.

SIMPULAN

Program *blended learning* di STT Ekumene Jakarta dinilai sangat efektif dan efisien. Hal ini dapat terlihat dari kehadiran mahasiswa dari berbagai daerah untuk mengikuti perkuliahan secara tatap muka Jakarta setelah kurang lebih lima bulan hanya mengikuti lewat *online*. Hasil wawancara serta observasi menyatakan bahwa program *Blended Learning* dapat meningkatkan semangat juang mahasiswa untuk terus belajar di STT Ekumene Jakarta. Pada tahap *pertama*, kegiatan *Blended Learning* telah dilaksanakan secara maksimal dengan menggunakan fasilitas yang maksimal bagi seluruh mahasiswa STT Ekumene Jakarta, sehingga di tahap yang kedua adanya semangat juang dari mahasiswa dalam mengikuti kelas *Blended Learning* di Jakarta.

Mahasiswa dapat menguasai materi perkuliahan yang dilaksanakan secara *Blended Learning*. Di level yang ke 3 didapati bahwa memang untuk menghadiri kelas *Blended Learning* di Jakarta bukanlah hal yang mudah karena keterbatasan yang dimiliki oleh mahasiswa namun mahasiswa STT Ekumene menunjukkan semangat juang yang tinggi dengan cara mencari solusi atas setiap keterbatasan yang dimiliki sehingga mahasiswa dapat mengikuti kelas *Blended Learning* dengan maksimal. dan level yang terakhir atau level 4 menunjukkan bahwa adanya semangat juang yang tinggi dari mahasiswa STT Ekumene Jakarta dalam mengikuti program *Blended Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Alammery, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4). <https://doi.org/10.14742/ajet.693>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. KBBI Daring Edisi III.
- Business Balls. (2023). *Kirkpatrick Evaluation Method*. Business Balls: Leadership, Compliance, Soft Skills Training.
- Fadhilah, E., & Yusdani. (2019). Fikih Perempuan Progresif. *At-Thullab : Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 1(1), 1–24. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol1.iss1.art1>
- Husamah. (2014). *PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobil Learning*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Lestari, E. (2014). Hubungan Orientasi Masa Depan Dengan Daya Juang Pada Siswa-Siswi Kelas Xii di SMA Negeri 13 Samarinda Utara. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(2). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v2i2.3649>
- Listiawati, N. (2017). PERSEPSI SISWA TERHADAP DAYA JUANG MEREKA SERTA POLA ASUH ORANGTUA DAN GURU DI SD BERAKREDITASI A DAN C DI KABUPATEN BANTUL DAN BONE BOLANGO*). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 295–316. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i3.418>
- Lukman Hakim Siregar. (2019). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA DI INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN PADANG SIDIMPUAN. *Jurnal Education and Development*, 7(1), 91–94.
- M. Yoga. (2016). *Daya juang sebagai teori pencapaian kesuksesan*.
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2012). *PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN JARAK JAUH PADA PENDIDIKAN TINGGI* (Patent NOMOR 24 TAHUN 2012).
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2013). *PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN JARAK JAUH PADA PENDIDIKAN TINGGI* (Patent NOMOR 109 TAHUN 2013).
- Novi Kristiani Tahalele. (2022). Interkoneksi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terhadap Keterampilan Abad 21. *Vox Veritatis: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(1).
- Pemerintah Pusat Indonesia. (2012). *Undang-undang (UU) Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi* (Patent Nomor 12 Tahun 2012).
- Rita Kurniawati. (2014). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) KELAS XI DI SMK NEGERI 2 PURWODADI*.
- Seli Antonia Tagu Sunga. (2023). Persepsi Pengajar Tentang Modul Pembelajaran. *Vox Veritatis*, 2(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- U. Sidiq, & M. Choiri. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Nata Karya.

Yetti Supriyati, & Irfan Abraham. (2021). Model Pengembangan Kirkpatrick Plus Level 5 (Return On Training Investment) (Kirkpatrick Plus Level 5 Development Model). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).