

**PERSEPSI MAHASISWA PGSD TERHADAP PENERAPAN BLENDED LEARNING
MENGUNAKAN MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS
EDUCULTURE**

Saprizal¹, Yantoro²

e-mail: saprizal1988@gmail.com¹, yantoro@unja.ac.id²

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persepsi mahasiswa PGSD Universitas Negeri Makassar terhadap penerapan *blended learning* menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *educulture* melalui platform Syam-OK. Persepsi diukur pada empat dimensi: kemudahan, manfaat, motivasi, dan hambatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Sampel sebanyak 130 mahasiswa semester 5 dan 7 dipilih secara *proportionate stratified random sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 4 poin yang telah divalidasi dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,89). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor persepsi keseluruhan sebesar 3,38 (kategori sangat positif). Dimensi manfaat memperoleh skor tertinggi (3,55), disusul kemudahan (3,42), motivasi (3,29), dan hambatan (3,10 – kategori positif). Hambatan utama yang dirasakan adalah ketidakstabilan koneksi internet dan kesulitan manajemen waktu dalam penyelesaian proyek. Simpulan penelitian ini adalah mahasiswa PGSD memiliki persepsi sangat positif terhadap model *blended learning*-PjBL berbasis *educulture*, namun diperlukan perbaikan infrastruktur jaringan dan pendampingan manajemen proyek. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model melalui desain eksperimen.

Abstract

This study aims to describe the perceptions of PGSD students at Universitas Negeri Makassar towards the implementation of blended learning using the Project Based Learning (PjBL) model based on *educulture* through the Syam-OK platform. Perceptions were measured in four dimensions: ease of use, usefulness, motivation, and barriers. The research used a quantitative descriptive approach with a survey method. A sample of 130 students in semesters 5 and 7 was selected using proportionate stratified random sampling. Data were collected through a 4-point Likert scale questionnaire that had been validated and reliable (Cronbach's Alpha = 0.89). The results showed an overall mean perception score of 3.38 (very positive category). The usefulness dimension obtained the highest score (3.55), followed by ease of use (3.42), motivation (3.29), and barriers (3.10 – positive category). The main barriers perceived were unstable internet connection and time management difficulties in project completion. This

study concludes that PGSD students have very positive perceptions of the blended learning-PjBL model based on educulture, but improvements in network infrastructure and project management assistance are needed. Future research is suggested to examine the effectiveness of the model through experimental designs.

Kata Kunci: Perception; Blended Learning; Project Based Learning; Educulture; Primary School Teacher Education; Higher Education.

Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan tinggi telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih fleksibel, adaptif, dan berpusat pada mahasiswa. Dalam konteks tersebut, *blended learning* yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan daring semakin luas diterapkan di pendidikan tinggi karena dapat memperluas akses, fleksibilitas, dan keterlibatan mahasiswa, meskipun efektivitasnya tetap dipengaruhi kesiapan teknologi, dukungan institusi, dan desain pembelajaran (Al-Mekhlafi et al., 2025; Mohammadi et al., 2025). Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), pengalaman belajar berbasis teknologi juga penting sebagai bagian dari kesiapan calon guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan lingkungan digital dan konteks peserta didik (Cheng et al., 2021; Syarifuddin, 2025). Oleh karena itu, keberhasilan *blended learning* tidak hanya bergantung pada ketersediaan platform, tetapi juga pada desain pedagogis yang mampu mengoptimalkan keterlibatan dan pengalaman belajar mahasiswa (Heilporn et al., 2021).

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk mendukung pembelajaran berpusat pada mahasiswa. Meta-analisis menunjukkan bahwa pendekatan *problem-driven learning*, termasuk PjBL, memberikan efek positif terhadap motivasi belajar, sedangkan penerapan PjBL dalam konteks autentik dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memperkuat dinamika kerja kelompok (Wijnia et al., 2024; Chang et al., 2024). Dalam lingkungan *blended learning*, keterlibatan mahasiswa juga dipengaruhi oleh struktur dan ritme pembelajaran, integrasi aktivitas sinkron-asinkron, serta kejelasan peran dan ekspektasi pembelajaran (Heilporn et al., 2021). Selain capaian pembelajaran, persepsi mahasiswa terhadap kemudahan dan manfaat teknologi penting dikaji karena kedua aspek tersebut berkaitan dengan penerimaan dan niat penggunaan *Learning Management System* (LMS) (Al-Mamary, 2022). Dengan demikian, kajian persepsi mahasiswa diperlukan untuk memahami bagaimana model *blended learning*-PjBL diterima dan dialami oleh calon guru sekolah dasar.

Di sisi lain, pengintegrasian konteks budaya ke dalam pendidikan calon guru penting untuk membangun pembelajaran yang responsif, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. *Culturally responsive teaching* di pendidikan tinggi menekankan pentingnya memasukkan konteks budaya ke dalam pengalaman belajar calon guru, sedangkan pemanfaatan teknologi dapat mendukung calon guru dalam memodelkan pembelajaran yang tetap berakar pada nilai-nilai budaya (Hutchison & McAlister-Shields, 2020; Cheng et al., 2021). Dalam penelitian ini, konsep *educulture* dipahami sebagai pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan nilai, tradisi, dan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran (Raihan et al., 2026). Penerapan *educulture* melalui model *case study* pada mahasiswa PGSD telah menunjukkan peningkatan kemampuan psikopedagogis dan sensitivitas terhadap konteks budaya, sementara integrasi STEAM dan *educulture* juga dipersepsikan positif oleh guru

sekolah dasar (Raihan et al., 2025, 2026). Sepanjang penelusuran peneliti, belum ditemukan kajian yang secara khusus menelaah persepsi mahasiswa PGSD terhadap integrasi *blended learning*, PjBL, dan *educulture* dalam satu pengalaman pembelajaran.

Keterbatasan kajian tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu mendapat perhatian. Mahasiswa PGSD merupakan calon pendidik yang pada masa mendatang akan berperan dalam mengimplementasikan kurikulum dan pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar. Oleh karena itu, pemahaman mengenai persepsi mereka terhadap model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, proyek kolaboratif, dan nilai-nilai budaya lokal menjadi sangat penting. Tanpa informasi yang memadai mengenai persepsi mahasiswa, pengembangan kurikulum maupun inovasi pedagogis berpotensi dilakukan secara spekulatif dan kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, berbagai tantangan implementasi, seperti beban kognitif, keterbatasan akses teknologi, maupun kesesuaian muatan budaya dalam pembelajaran, sulit diidentifikasi dan diantisipasi secara optimal tanpa adanya data empiris mengenai pengalaman dan persepsi mahasiswa.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi tiga komponen utama, yaitu *blended learning*, *Project Based Learning* (PjBL), dan *educulture* dalam satu kerangka pembelajaran yang dikaji secara khusus pada mahasiswa PGSD. Sepanjang pengetahuan peneliti, belum terdapat studi yang secara simultan mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap ketiga komponen tersebut sebagai suatu model pembelajaran yang terintegrasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam pengembangan pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini sekaligus berakar pada nilai-nilai budaya lokal. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa PGSD terhadap penerapan *blended learning* dengan model *Project Based Learning* berbasis *educulture*, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, manfaat pembelajaran, motivasi belajar, serta berbagai hambatan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen, pengembang kurikulum, dan pengelola program studi dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kontekstual, berkelanjutan, serta mampu mengintegrasikan teknologi dan budaya secara harmonis.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Penelitian survei merupakan pendekatan sistematis untuk memperoleh informasi dari sampel responden melalui pertanyaan terstruktur guna menggambarkan sikap, persepsi, atau karakteristik populasi yang diteliti (Goodfellow, 2023). Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemetaan persepsi mahasiswa PGSD terhadap penerapan *blended learning* menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *educulture* tanpa melakukan manipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan pada tahun akademik 2025/2026 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar (UNM). Lokasi ini dipilih karena UNM telah menerapkan *blended learning* melalui platform Syam-OK yang mengintegrasikan *Learning Management System* (LMS) dan *Content Management System* (CMS), serta memiliki komitmen terhadap pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam kurikulum.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa PGSD UNM semester 5 dan 7 yang telah

mengikuti pembelajaran *blended learning* dengan model PjBL berbasis *educulture* melalui platform Syam-OK minimal dalam satu mata kuliah, misalnya Pengembangan Pembelajaran SD atau Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal. Jumlah populasi sebanyak 210 mahasiswa berdasarkan data bagian akademik program studi. Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan *margin of error* 5% sehingga diperoleh target minimal 136 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling* berdasarkan semester. Variabel tunggal penelitian adalah persepsi mahasiswa, yang dioperasionisasikan ke dalam 18 butir pernyataan pada empat dimensi, yaitu kemudahan (*perceived ease of use*) dengan 4 indikator, manfaat (*perceived usefulness*) dengan 5 indikator, motivasi dengan 4 indikator, dan hambatan dengan 5 indikator.

Instrumen berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert 4 poin (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju). Pilihan netral dihilangkan untuk mengurangi kecenderungan jawaban di tengah (*central tendency bias*). Kisi-kisi instrumen divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu dosen PGSD UNM dan dosen pengukuran dari Fakultas Psikologi UNM. Uji coba terbatas dilakukan pada 30 mahasiswa PGSD UNM di luar sampel (semester 3 yang belum termasuk populasi). Hasil uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menunjukkan koefisien 0,89, yang mengindikasikan reliabilitas tinggi. Contoh pernyataan pada instrumen meliputi “Saya mudah mengakses materi *blended learning* melalui platform Syam-OK (LMS & CMS)” untuk dimensi kemudahan, “Proyek berbasis budaya lokal membuat saya lebih paham cara mengajarkan nilai budaya di SD” untuk dimensi manfaat, dan “Saya malas mengerjakan tugas proyek jika jaringan internet lambat” sebagai pernyataan negatif.

Kuesioner disebarkan melalui Google Forms selama periode pengumpulan data. Tautan kuesioner disampaikan kepada responden dengan bantuan dosen pengampu dan melalui grup WhatsApp resmi angkatan. Pengisian bersifat sukarela, anonim, dan dilengkapi *informed consent* di awal formulir. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan *SPSS version 26*. Skor rata-rata setiap item dan dimensi dihitung, kemudian diinterpretasikan ke dalam empat kategori, yaitu 3,26-4,00 sebagai sangat positif, 2,51-3,25 sebagai positif, 1,76-2,50 sebagai negatif, dan 1,00-1,75 sebagai sangat negatif. Selain itu, distribusi frekuensi (persentase) jawaban responden disajikan untuk melihat profil persepsi secara rinci. Data dari pernyataan negatif pada dimensi hambatan dikonversi terlebih dahulu agar interpretasi konsisten.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengumpulan data dilaksanakan selama 3 minggu, yaitu pada April hingga Mei 2026. Kuesioner disebarkan langsung dengan bantuan dosen pengampu saat perkuliahan. Setelah dilakukan penyaringan terhadap kelengkapan jawaban dan konsistensi, 130 kuesioner dinyatakan layak analisis. Kendala teknis yang dihadapi selama pengumpulan data adalah beberapa mahasiswa mengalami kesulitan akses tautan karena jaringan internet di daerah tempat tinggal yang kurang stabil, namun hal ini dapat diatasi dengan memperpanjang periode pengisian dan mengirimkan pengingat berkala. Responden terdiri dari mahasiswa semester 5 (55,4%) dan semester 7 (44,6%), dengan komposisi perempuan (65,4%) dan laki-laki (34,6%). Seluruh responden telah mengikuti pembelajaran *blended learning* dengan model Project

Based Learning (PjBL) berbasis educulture melalui platform Syam-OK minimal dalam satu mata kuliah.

Tabel 1 menyajikan rata-rata skor setiap dimensi. Perbandingan skor antardimensi secara visual dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 1. Rata-rata Skor Persepsi per Dimensi

Dimensi	Rata-rata	Standar Deviasi	Kategori
Kemudahan	3,42	0,38	Sangat Positif
Manfaat	3,55	0,35	Sangat Positif
Motivasi	3,29	0,44	Sangat Positif
Hambatan*	3,10	0,51	Positif
Total	3,38	0,42	Sangat Positif

*Dimensi hambatan diukur dengan pernyataan positif tentang rendahnya hambatan; semakin tinggi skor berarti semakin rendah hambatan yang dirasakan.

Berdasarkan Tabel 1, keempat dimensi persepsi berada pada kategori sangat positif, kecuali dimensi hambatan yang berada pada kategori positif. Dimensi manfaat memperoleh skor tertinggi, diikuti kemudahan, motivasi, dan hambatan. Rata-rata skor total juga termasuk sangat positif.

1. Dimensi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Dimensi ini mengacu pada sejauh mana mahasiswa merasa mudah dalam mengakses, menggunakan, dan memahami platform pembelajaran *blended learning* (Syam-OK) serta instruksi proyek. Indikator yang diukur meliputi akses materi melalui Syam-OK, navigasi konten di Syam-OK, kejelasan instruksi proyek daring, dan fleksibilitas waktu akses.

Tabel 2 menyajikan skor setiap indikator dalam dimensi kemudahan.

Tabel 2. Rata-rata Skor Indikator Dimensi Kemudahan

Indikator	Rata-rata	SD	Kategori
Akses materi melalui Syam-OK	3,48	0,40	Sangat Positif
Navigasi konten di Syam-OK	3,52	0,38	Sangat Positif
Kejelasan instruksi proyek daring	3,31	0,45	Sangat Positif
Fleksibilitas waktu akses	3,37	0,42	Sangat Positif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan mahasiswa terhadap platform Syam-OK sangat positif. Hal ini bermakna bahwa secara teknis, LMS dan CMS yang digunakan di UNM sudah memadai dan tidak menjadi penghambat utama dalam implementasi blended learning.

Kemudahan navigasi konten sebagai indikator tertinggi menandakan bahwa antarmuka Syam-OK intuitif, sehingga mahasiswa tidak membuang waktu untuk mempelajari sistem. Sebaliknya, kejelasan instruksi proyek daring yang mendapat skor terendah dalam dimensi ini mengandung makna bahwa aspek pedagogis (cara dosen menyampaikan panduan) masih perlu ditingkatkan, meskipun platformnya sudah mudah. Dengan kata lain, kemudahan teknis tidak serta merta menjamin kemudahan instruksional. Dosen perlu merancang petunjuk proyek yang lebih eksplisit, misalnya dengan rubrik atau video tutorial.

2. Dimensi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Dimensi ini mengukur sejauh mana mahasiswa merasakan kegunaan dan nilai tambah dari model *blended learning*-PjBL berbasis *educulture*. Indikator yang diukur meliputi pemahaman materi lebih dalam, pengenalan kearifan lokal, relevansi dengan tugas calon guru, efisiensi belajar, dan kemudahan kolaborasi daring.

Tabel 3 menyajikan skor setiap indikator dalam dimensi manfaat.

Tabel 3. Rata-rata Skor Indikator Dimensi Manfaat

Indikator	Rata-rata	SD	Kategori
Pemahaman materi lebih dalam	3,60	0,36	Sangat Positif
Pengenalan kearifan lokal	3,68	0,34	Sangat Positif
Relevansi dengan tugas calon guru	3,58	0,37	Sangat Positif
Efisiensi belajar	3,52	0,39	Sangat Positif
Kemudahan kolaborasi daring	3,38	0,43	Sangat Positif

Dimensi manfaat menempati skor tertinggi, yang mengandung makna bahwa mahasiswa merasakan nilai tambah yang signifikan dari model *blended learning*-PjBL berbasis *educulture*. Indikator pengenalan kearifan lokal sebagai yang tertinggi mengindikasikan bahwa muatan budaya Sulawesi Selatan menjadi daya tarik dan relevansi utama. Hal ini bermakna bahwa pembelajaran yang terhubung dengan identitas budaya mahasiswa meningkatkan kebermaknaan belajar. Selain itu, tingginya persepsi manfaat untuk tugas calon guru menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD menyadari pentingnya bekal pedagogis dalam mengintegrasikan budaya ke pembelajaran di SD. Sementara itu, indikator kemudahan kolaborasi daring yang relatif lebih rendah mengandung makna bahwa fitur kolaborasi virtual belum seefektif tatap muka, atau mahasiswa masih memerlukan strategi kolaborasi yang lebih terstruktur.

3. Dimensi Motivasi

Dimensi ini mengukur dorongan internal mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Indikator yang diukur meliputi antusiasme terhadap proyek budaya, motivasi mengakses materi tambahan di *Content Management System* (CMS) Syam-OK, perasaan senang mengikuti pembelajaran, dan keinginan agar model diterapkan pada mata kuliah lain di PGSD.

Tabel 4 menyajikan skor setiap indikator dalam dimensi motivasi.

Tabel 4. Rata-rata Skor Indikator Dimensi Motivasi

Indikator	Rata-rata	SD	Kategori
Antusiasme proyek budaya	3,45	0,41	Sangat Positif
Motivasi akses materi tambahan di CMS	3,15	0,48	Positif
Perasaan senang mengikuti pembelajaran	3,35	0,43	Sangat Positif
Keinginan diterapkan di mata kuliah lain	3,22	0,46	Positif

Hasil dimensi motivasi yang sangat positif (kecuali dua indikator) bermakna bahwa model pembelajaran ini secara umum mampu membangkitkan dorongan internal mahasiswa. Indikator antusiasme proyek budaya sebagai yang tertinggi menandakan bahwa proyek berbasis budaya lokal bukan hanya disukai tetapi juga menjadi sumber motivasi intrinsik. Hal ini sejalan dengan teori bahwa otonomi, kompetensi, dan keterkaitan budaya memicu motivasi. Sebaliknya, motivasi mengakses materi tambahan di CMS yang hanya positif (terendah) mengandung makna bahwa mahasiswa cenderung pasif terhadap konten sukarela jika tidak ada insentif atau integrasi dengan penilaian. Demikian pula keinginan model ini diterapkan di mata kuliah lain yang masih positif (belum sangat positif) mengindikasikan bahwa meskipun mahasiswa menerima model ini, mereka masih melihat ruang perbaikan, terutama dalam hal manajemen waktu dan beban proyek.

4. Dimensi Hambatan

Dimensi ini mengukur sejauh mana mahasiswa mengalami kendala teknis, manajerial, atau pedagogis selama mengikuti model pembelajaran. Semakin tinggi skor, semakin rendah hambatan yang dirasakan. Indikator yang diukur meliputi kestabilan koneksi internet, ketepatan waktu penyelesaian proyek, kelancaran kolaborasi daring, persepsi bahwa beban tugas proyek tidak memberatkan, dan kecukupan umpan balik dosen.

Tabel 5 menyajikan skor setiap indikator dalam dimensi hambatan (skor tinggi berarti hambatan rendah).

Tabel 5. Rata-rata Skor Indikator Dimensi Hambatan

Indikator	Rata-rata	SD	Kategori
Kestabilan koneksi internet	2,78	0,55	Positif
Ketepatan waktu penyelesaian proyek	2,85	0,52	Positif
Kelancaran kolaborasi daring	3,32	0,44	Sangat Positif
Beban tugas proyek tidak memberatkan	3,18	0,47	Positif
Kecukupan umpan balik dosen	3,25	0,45	Positif

Dimensi hambatan (skor tinggi = hambatan rendah) berada pada kategori positif, namun lebih rendah dari dimensi lain. Hal ini bermakna bahwa mahasiswa masih merasakan beberapa kendala yang cukup berarti. Indikator kestabilan koneksi internet dengan skor terendah mengandung makna bahwa infrastruktur digital di luar kampus (tempat tinggal mahasiswa) belum merata, sehingga menjadi hambatan teknis paling dominan. Indikator ketepatan waktu penyelesaian proyek yang juga rendah bermakna bahwa manajemen waktu dalam PjBL masih menjadi tantangan; mahasiswa kesulitan membagi waktu antara proyek, mata kuliah lain, dan kegiatan lain. Sementara itu, indikator kelancaran kolaborasi daring yang sangat positif (hambatan rendah) bermakna bahwa fitur kolaborasi Syam-OK sudah cukup baik, dan mahasiswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam bekerja sama secara online. Secara keseluruhan, makna dari dimensi ini adalah bahwa hambatan bersifat teknis dan manajerial, bukan pada desain kolaborasi atau beban tugas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa PGSD terhadap penerapan *blended learning* menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *educulture* melalui platform Syam-OK berada pada kategori sangat positif (rata-rata total 3,38). Dari keempat dimensi, manfaat mendapat skor tertinggi, diikuti kemudahan, motivasi, dan hambatan. Pada tingkat indikator, pengenalan kearifan lokal merupakan indikator tertinggi, sedangkan kestabilan koneksi internet merupakan indikator terendah. Sebanyak 60% responden berada pada kategori sangat positif dan 34,6% pada kategori positif, sehingga hanya 5,4% yang memiliki persepsi negatif atau sangat negatif. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini diterima dengan baik oleh mahasiswa, meskipun masih terdapat catatan pada aspek kejelasan instruksi proyek, motivasi akses CMS, serta hambatan teknis internet dan manajemen waktu. Selanjutnya, temuan-temuan ini akan diinterpretasi pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Pembahasan disusun berdasarkan empat dimensi persepsi yang menjadi rumusan masalah, yaitu kemudahan (*perceived ease of use*), manfaat (*perceived usefulness*), motivasi, dan hambatan. Setiap dimensi diuraikan sesuai indikatornya, kemudian dibandingkan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya untuk memaknai temuan secara mendalam.

1. Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Dimensi kemudahan mengukur sejauh mana mahasiswa merasa mudah dalam mengakses, menavigasi, dan memahami instruksi pembelajaran melalui platform Syam-OK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum persepsi mahasiswa terhadap kemudahan berada pada kategori sangat positif. Temuan ini mengindikasikan bahwa dari sisi teknis, platform Syam-OK yang terintegrasi antara LMS dan CMS telah memenuhi kebutuhan dasar pengguna. Pada konteks LMS, *perceived ease of use* berkaitan positif dengan *perceived usefulness* dan sikap terhadap penggunaan sistem, sehingga kemudahan teknis menjadi salah satu komponen penting penerimaan teknologi (Al-Mamary, 2022). Dalam konteks *blended learning*, kualitas platform yang mudah digunakan dan dukungan teknis yang memadai juga berkontribusi pada implementasi pembelajaran yang lebih efektif (Mohammadi et al., 2025).

Lebih lanjut, indikator navigasi konten mendapat respons tertinggi. Artinya, struktur menu dan tata letak Syam-OK dinilai intuitif, sehingga mahasiswa tidak memerlukan waktu lama untuk menemukan materi, tugas, atau forum diskusi. Temuan ini menguatkan bahwa kemudahan penggunaan sistem dapat meningkatkan persepsi manfaat dan penerimaan pengguna terhadap LMS (Al-Mamary, 2022). Dengan demikian, fondasi teknis untuk

implementasi model pembelajaran yang lebih kompleks telah tersedia.

Namun, indikator kejelasan instruksi proyek secara daring mendapat skor relatif lebih rendah dibandingkan indikator lain dalam dimensi ini. Meskipun platform mudah digunakan, penyampaian instruksi proyek yang kurang eksplisit dapat menimbulkan kebingungan mahasiswa. Heilporn et al. (2021) menekankan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam *blended learning* didukung oleh struktur pembelajaran yang jelas, ritme kegiatan yang terarah, serta komunikasi ekspektasi pembelajaran secara eksplisit. Oleh karena itu, dosen perlu melengkapi instruksi tertulis dengan panduan visual, video tutorial, rubrik penilaian, dan tahapan pelaksanaan proyek yang terperinci. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan platform perlu berjalan seiring dengan kejelasan desain pedagogis.

2. Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Dimensi manfaat mendapat skor tertinggi di antara keempat dimensi, menandakan bahwa mahasiswa merasakan nilai tambah yang kuat dari model *blended learning*-PjBL berbasis *educulture*. Indikator pengenalan kearifan lokal Sulawesi Selatan melalui proyek berbasis budaya menjadi yang tertinggi. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi budaya tidak sekadar menambah muatan pembelajaran, tetapi dapat membuat pengalaman belajar calon guru lebih kontekstual. Cheng et al. (2021) menunjukkan bahwa calon guru dapat mengintegrasikan nilai budaya dalam praktik pembelajaran ketika *culturally responsive teaching* dimodelkan dalam lingkungan belajar yang didukung teknologi. Temuan tersebut sejalan dengan Raihan et al. (2026) yang menunjukkan persepsi positif guru sekolah dasar terhadap integrasi STEAM dan *educulture* dalam pembelajaran terpadu.

Indikator relevansi dengan tugas calon guru SD juga mendapat skor sangat tinggi. Artinya, mahasiswa PGSD memandang kemampuan merancang proyek berbasis budaya dan mengintegrasikannya dengan teknologi sebagai kompetensi yang relevan bagi profesi guru. Pendidikan calon guru yang responsif terhadap budaya perlu memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengenali konteks komunitas, merefleksikan nilai budaya, dan menerjemahkannya ke dalam desain pembelajaran (Hutchison & McAlister-Shields, 2020; Cheng et al., 2021). Dalam konteks PGSD, Raihan et al. (2025) juga melaporkan peningkatan kemampuan psikopedagogis mahasiswa melalui model *case study* berbasis *educulture*. Dengan demikian, manfaat model tidak hanya terkait mata kuliah tertentu, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi profesional calon guru.

Sementara itu, indikator kemudahan kolaborasi dengan teman melalui Syam-OK mendapat skor terendah dalam dimensi manfaat, meskipun masih berada pada kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi daring masih memerlukan desain interaksi yang lebih terstruktur agar setara dengan pengalaman kerja sama tatap muka. Heilporn et al. (2021) menekankan pentingnya pemilihan aktivitas, struktur pembelajaran, dan peran pengajar dalam membangun keterlibatan mahasiswa pada lingkungan *blended learning*. Oleh karena itu, dosen dapat membagi mahasiswa dalam kelompok kecil, menetapkan peran yang jelas, menggunakan ruang kerja bersama, dan memberikan tanggung jawab spesifik kepada setiap anggota.

3. Motivasi

Dimensi motivasi mengukur dorongan internal mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan persepsi sangat positif, dengan indikator antusiasme mengerjakan proyek berbasis budaya sebagai yang tertinggi. Meta-analisis Wijnia

et al. (2024) menunjukkan bahwa PjBL dan pendekatan *problem-driven learning* lainnya secara umum memberikan efek positif terhadap motivasi mahasiswa. Selain itu, Chang et al. (2024) menemukan bahwa konteks proyek yang autentik dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat dinamika kelompok, dan memperdalam pemahaman terhadap pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, muatan budaya lokal dapat dipahami sebagai konteks autentik yang dekat dengan identitas dan pengalaman mahasiswa, sehingga berpotensi memperkuat kebermaknaan proyek.

Sebaliknya, indikator motivasi mengakses materi tambahan di CMS Syam-OK mendapat skor terendah dalam dimensi ini dan termasuk kategori positif, bukan sangat positif. Artinya, antusiasme mahasiswa terhadap proyek belum sepenuhnya diikuti oleh dorongan untuk mengeksplorasi konten tambahan secara mandiri. Mohammadi et al. (2025) menunjukkan bahwa konten interaktif dan komunikasi waktu nyata dapat membantu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam *blended learning*. Karena itu, materi tambahan di CMS perlu diintegrasikan lebih kuat ke dalam alur pembelajaran melalui kuis singkat, tugas pencarian informasi, pertanyaan pemantik, atau aktivitas yang terhubung langsung dengan progres proyek. Dengan demikian, CMS tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi menjadi bagian integral dari pengalaman belajar.

Indikator keinginan agar model diterapkan di mata kuliah lain juga tergolong positif. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa menerima model, tetapi masih melihat ruang perbaikan terutama pada manajemen waktu dan dukungan teknis. Heilporn et al. (2021) menunjukkan bahwa struktur dan ritme pembelajaran yang terencana merupakan bagian penting dari keterlibatan mahasiswa dalam *blended learning*. Oleh karena itu, penerapan model pada mata kuliah lain perlu mempertimbangkan durasi proyek, distribusi beban kerja, dan tahapan penyelesaian yang realistis.

4. Hambatan

Dimensi hambatan diukur melalui pernyataan positif tentang rendahnya hambatan, sehingga skor yang lebih tinggi berarti hambatan lebih rendah. Hasil penelitian menunjukkan dimensi ini berada pada kategori positif, namun lebih rendah dibandingkan dimensi lain. Dua indikator dengan skor terendah adalah kestabilan koneksi internet dan ketepatan waktu penyelesaian proyek.

Koneksi internet menjadi hambatan teknis yang paling dirasakan. Meskipun UNM telah menyediakan akses Wi-Fi, tidak semua mahasiswa memiliki koneksi stabil di tempat tinggal, terutama yang berada di daerah pinggiran atau luar kota. Al-Mekhlafi et al. (2025) menunjukkan bahwa kesiapan teknologi dan akses terhadap teknologi merupakan faktor penting dalam efektivitas *blended learning*, sedangkan Mohammadi et al. (2025) menekankan pentingnya infrastruktur dan dukungan teknis yang memadai. Solusi yang dapat dipertimbangkan adalah memperluas akses internet kampus, menyediakan materi yang dapat diunduh untuk penggunaan luring, mengoptimalkan ukuran berkas, dan memberi fleksibilitas waktu akses bagi mahasiswa dengan keterbatasan jaringan.

Manajemen waktu dalam penyelesaian proyek juga menjadi hambatan yang perlu diperhatikan. Mahasiswa dapat mengalami kesulitan membagi waktu antara proyek, mata kuliah lain, dan kegiatan di luar kampus. Dalam *blended learning*, struktur dan ritme kegiatan yang jelas membantu menjaga keterlibatan mahasiswa sepanjang proses pembelajaran (Heilporn et al., 2021). Oleh karena itu, dosen dapat membagi proyek ke dalam beberapa

milestone, menetapkan tenggat antara yang realistis, serta memberikan bimbingan dan umpan balik secara berkala melalui pertemuan sinkron maupun asinkron. Strategi tersebut dapat membantu mahasiswa memantau progres dan mengurangi penumpukan pekerjaan menjelang tenggat akhir.

Indikator lain seperti rendahnya hambatan kolaborasi daring dan rendahnya beban tugas proyek mendapat skor lebih tinggi (artinya hambatan rendah). Ini menunjukkan bahwa fitur kolaborasi Syam-OK dan desain proyek secara umum sudah cukup baik. Umpan balik dari dosen juga dirasakan memadai, meskipun masih bisa ditingkatkan. Dengan demikian, perbaikan difokuskan pada dua aspek kritis tersebut. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGSD UNM memiliki persepsi yang sangat positif terhadap model *blended learning*-PjBL berbasis *educulture*, terutama dalam hal manfaat dan kemudahan. Motivasi juga tinggi, terutama jika proyek berkaitan dengan budaya lokal. Namun, hambatan teknis (koneksi internet) dan manajerial (waktu penyelesaian proyek) perlu mendapat perhatian serius agar model ini dapat diimplementasikan secara luas dan berkelanjutan.

Implikasi praktis dari pembahasan ini mencakup tiga pihak. Bagi dosen, kejelasan instruksi proyek perlu diperkuat melalui panduan visual, rubrik, *milestone* waktu, bimbingan rutin, serta integrasi materi CMS ke dalam tugas terstruktur. Bagi institusi, dukungan perlu difokuskan pada penguatan infrastruktur internet, ketersediaan materi yang dapat diakses secara luring, dan pengembangan konten budaya lokal yang lebih beragam. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian eksperimen diperlukan untuk menguji efektivitas model terhadap hasil belajar atau keterampilan abad ke-21, disertai perluasan sampel ke beberapa LPTK di Indonesia.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, secara umum dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap model tersebut. Hal ini mengonfirmasi harapan awal bahwa integrasi ketiga komponen: *blended learning*, PjBL, dan *educulture* dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa calon guru. Dimensi manfaat menjadi yang paling dominan, terutama dalam hal pengenalan kearifan lokal dan relevansi dengan profesi guru SD. Dengan kata lain, model ini tidak hanya inovatif secara teknologi tetapi juga bermakna secara kultural dan pedagogis. Meskipun persepsi positif mendominasi, masih terdapat hambatan teknis dan manajerial yang perlu diatasi, terutama ketidakstabilan koneksi internet dan kesulitan manajemen waktu dalam penyelesaian proyek. Hambatan ini tidak mengurangi penerimaan secara keseluruhan, tetapi menjadi catatan kritis untuk implementasi yang lebih luas. Dengan demikian, kompatibilitas antara pendahuluan (yang menyoroti potensi model sekaligus kesenjangan literatur) dan hasil pembahasan (yang membuktikan potensi sekaligus mengidentifikasi kelemahan) terjaga dengan baik.

Prospek pengembangan hasil penelitian ini mencakup penyempurnaan desain instruksional, terutama pada aspek kejelasan panduan proyek dan pemberian *milestone* waktu; penguatan infrastruktur digital kampus, khususnya akses internet dan ketersediaan materi luring; serta integrasi model ke dalam mata kuliah lain di PGSD dengan penyesuaian durasi dan bobot proyek. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan uji eksperimental untuk mengukur efektivitas model terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, atau kreativitas mahasiswa; studi *mixed methods* untuk menggali lebih mendalam faktor-faktor yang

memengaruhi persepsi; serta replikasi pada populasi yang lebih luas, misalnya mahasiswa PGSD di beberapa LPTK berbeda di Indonesia, guna menguji generalisasi temuan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis, tetapi juga membuka jalan bagi pengembangan dan aplikasi praktis di masa depan.

Daftar Pustaka

- Al-Mamary, Y. H. S. (2022). Why do students adopt and use Learning Management Systems?: Insights from Saudi Arabia. *International Journal of Information Management Data Insights*, 2(2), 100088. <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2022.100088>
- Al-Mekhlafi, A. G., Zanelidin, E., Ahmed, W., Kazim, H. Y., & Jadhav, M. D. (2025). The effectiveness of using blended learning in higher education: Students' perception. *Cogent Education*, 12(1), 2455228. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2455228>
- Chang, Y., Choi, J., & Şen-Akbulut, M. (2024). Undergraduate students' engagement in project-based learning with an authentic context. *Education Sciences*, 14(2), 168. <https://doi.org/10.3390/educsci14020168>
- Cheng, M.-M., Lacaste, A. V., Saranza, C., & Chuang, H.-H. (2021). Culturally responsive teaching in technology-supported learning environments in marine education for sustainable development. *Sustainability*, 13(24), 13922. <https://doi.org/10.3390/su132413922>
- Goodfellow, L. T. (2023). An overview of survey research. *Respiratory Care*, 68(9), 1309–1313. <https://doi.org/10.4187/respcare.11041>
- Heilporn, G., Lakhal, S., & Bélisle, M. (2021). An examination of teachers' strategies to foster student engagement in blended learning in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 25. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00260-3>
- Hutchison, L., & McAlister-Shields, L. (2020). Culturally responsive teaching: Its application in higher education environments. *Education Sciences*, 10(5), 124. <https://doi.org/10.3390/educsci10050124>
- Mohammadi, M., Paasivara, M., & Kasurinen, J. (2025). Blended learning in higher education: Good practices in platforms and teachers support, enhancing students motivation. *Education and Information Technologies*, 30, 26001–26024. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13770-8>
- Raihan, S., Ma'ruf, R., Pada, A., Gusal, T. P., & Saprizal, S. (2026). Persepsi guru sekolah dasar tentang integrasi STEAM dan educulture dalam pembelajaran terpadu. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 5(2), 359–381. <https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v5i2.8272>
- Raihan, S., Tati, A. D. R., Patta, R., Rahmat, & Putrawan, M. R. (2025). Inovasi kurikulum melalui model case study berbasis educulture terhadap kemampuan psikopedagogi mahasiswa PGSD pada mata kuliah perkembangan peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 852–865. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35255>
- Syarifuddin, S. (2025). Efektifitas pembelajaran online mata kuliah strategi pembelajaran pada mahasiswa PGSD Universitas Terbuka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(2), 94–103. <https://doi.org/10.71301/jipdasmen.v2i2.92>

Wijnia, L., Noordzij, G., Arends, L. R., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2024). The effects of problem-based, project-based, and case-based learning on students' motivation: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36(1), 29. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09864-3>

