

PENGARUH BLENDED LEARNING DAN KETERLIBATAN SISWA TERHADAP KEPUASAN BELAJAR PESERTA DIDIK SMAN 87 JAKARTA

Narendra Pakala Rafi¹, Osly Usman², Dedi Purwana³

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

Email : Rafinarendra2@gmail.com

Abstrak (Inggris)

This study aims to determine the influence of blended learning and student engagement on the learning satisfaction of students at SMAN 87 Jakarta. The method used in this research is a survey method with a quantitative approach through statistical analysis on multiple linear regression using the IBM SPSS version 26 program. In this research, the sampling technique used is Proportional Random Sampling or proportional random sampling. The population used consists of 144 students with a sample size of 100 students using the Slovin formula with a 5% error rate. Data collection is done through survey results via questionnaire or Google Form distributed and using a Likert scale. Based on the results of this research, it shows that blended learning influences Learning Satisfaction; Student Engagement influences Learning Satisfaction; blended learning and student engagement together influence learning satisfaction.

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara *blended learning* dan keterlibatan siswa terhadap kepuasan belajar peserta didik SMAN 87 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan pendekatan kuantitatif melalui analisis statistik pada regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi program IBM SPSS versi 26. Dalam Penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan teknik *Proportional Random Sampling* atau pengambilan sampel acak proporsional. Jumlah Populasi yang digunakan sebanyak 144 peserta didik dengan jumlah sampel sebanyak 100 peserta didik menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%. Pengumpulan data menggunakan hasil survei melalui pengisian kuesioner atau angket yang disebarakan melalui Google Form dan menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *blended learning* berpengaruh terhadap Kepuasan Belajar; Keterlibatan Siswa berpengaruh terhadap Kepuasan Belajar; *blended learning* dan keterlibatan siswa secara bersama-sama berpengaruh terhadap kepuasan belajar.

Article History

Submitted: 25 April 2024J

Accepted: 1 May 2024

Published: 2 May 2024

Key Word

Blended learning, student engagement, learning satisfaction, students, High School.

Sejarah Artikel

Submitted: 25 April 2024J

Accepted: 1 Mei 2024

Published: 2 Mei 2024

Kata Kunci

Blended Learning, Keterlibatan Siswa, Kepuasan Belajar, Peserta Didik, Sman

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi untuk masyarakat yang berperan penting dalam perkembangan secara personal dan sosial, dan merupakan proses dinamika yang memperdayakan seorang individu dalam memperoleh pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan. Dengan adanya pendidikan kehidupan seorang individu akan lebih terarahkan menjadi lebih berarti dan mereka cenderung akan lebih berkontribusi kepada kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera. Pendidikan mencakup berbagai macam pengalaman pembelajaran baik secara formal atau informal. Pengalaman pembelajaran yang diperoleh akan membantu seorang individu untuk menemukan jati dirinya sehingga mereka dapat bertransformasi menjadi individu yang berwawasan luas dan beretika. Dalam pendidikan terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan antara satu sama lain yang berdampak terhadap efektifitas pembelajaran. Diantaranya adalah pendidik, peserta didik, fasilitas, teknologi, dan lain-lain. Diantara komponen-komponen tersebut efektifitas pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya peran dari

pendidik. Karena pendidik merupakan komponen terpenting yang berperan dalam memberikan bimbingan, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, serta memfasilitas peserta didik dalam belajar. Arahan yang baik dari pendidik dapat menginspirasi peserta didik menjadi pembelajar yang aktif, penuh dengan rasa ingin tahu, dan membantu mereka mencapai potensi secara penuh.

Dalam usaha menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, pendidik harus mencari cara untuk memaksimalkan kepuasan belajar peserta didik. Kepuasan belajar merupakan indikator yang sangat esensial karena dapat mempengaruhi emosi, performa belajar, dan motivasi yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik akan memperoleh kepuasan dalam belajar jika pengalaman belajar yang mereka peroleh bersifat positif dan menyenangkan. Jika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang positif maka mereka tentu saja akan memiliki semangat yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran karena tidak ada tekanan dan keresahan selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran. DiMattio, M.J.K., & Hudacek, S.S. (2020) menjelaskan bahwa, kepuasan belajar merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang jelas dan terorganisir (Orientasi Tugas), pengambilan keputusan siswa dan perlakuan sesuai minat dan kemampuan (Individualisasi), dan partisipasi aktif siswa. Tingkat dari kepuasan belajar peserta didik memfokuskan kepada berbagai faktor seperti pengalaman belajar, fasilitas dan program pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, kinerja layanan akademik yang disediakan dirasakan (Bahian, M. E. v., 2021).

Untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi peserta, perlu adanya pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran dalam kelas yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Seiring berjalannya waktu, model pembelajaran semakin berkembang menjadi lebih bervariasi, sehingga banyak metode yang dapat implementasikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena keberadaan teknologi yang semakin canggih yang menyediakan berbagai pilihan metode untuk diadopsikan dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap edukasi karena menciptakan inovasi dan fleksibilitas yang sebelumnya tidak dapat dicapai dalam kegiatan pembelajaran secara konvensional.

Salah satu contohnya adalah dengan adanya keberadaan model pembelajaran campuran atau sering dikenal dengan *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* didefinisikan sebagai kombinasi antara instruksi tatap muka dengan instruksi yang dimediasi teknologi, di mana semua peserta dalam proses pembelajaran dipisahkan oleh jarak, sebagian dari waktu (Leidl, D.M. dkk., 2020). Berdasarkan artikel berita dari liputan6 yang ditulis oleh Husnul Abdi (2023), Blended learning dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengoptimalkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran karena penggabungan kedua metode pembelajaran online dan offline akan saling mendukung satu sama lain, sehingga meminimalisir kendala yang dimiliki jika diterapkan salah satu metode saja. Contohnya pembelajaran konvensional cenderung bersifat *teacher oriented*, sehingga dengan bantuan pembelajaran online peserta didik dapat mendalami materi secara mandiri di rumah yang telah disediakan di aplikasi pembelajaran yang diterakan oleh pendidik seperti quiper, LMS, google classroom, quizizz, dan aplikasi lainnya. Begitupun sebaliknya seperti kelemahan yang sering dirasakan saat pembelajaran online yaitu kendala koneksi internet dan fasilitas tidak memadai, dapat didukung dengan adanya pencampuran pembelajaran konvensional sehingga peserta didik yang tidak dapat memahami materi secara online dapat diperdalam lagi pemahamannya ketika pembelajaran tatap muka dan fasilitas sudah disediakan oleh sekolah.

Akan tetapi penggunaan teknologi untuk kegiatan pembelajaran sayangnya masih kurang dimanfaatkan dalam sekolah, hal ini dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai

persentase peserta didik umur 5-24 tahun yang mengakses internet pada tahun 2022 sebagai berikut :

Tabel 1
Persentase Peserta Didik Umur 5-24 Tahun yang Mengakses Internet selama 3 Bulan Terakhir , 2022

Penggunaan Internet	Persentase
Hiburan	66,51%
Media Sosial	58,19%
Informasi/Berita	55,10%
Pembelajaran Online	50,54%
Informasi Barang/Jasa	11,55%
Pembelian Barang/Jasa	10,02%
Mengirim/Menerima Email	8,69%
Lainnya	4,13%
WFH	2,41%
Finansial	2,07%
Pembuatan Konten Digital	1,67%
Penjualan Barang/Jasa	1,02%

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan data tersebut persentase pemanfaatan internet untuk kebutuhan belajar secara online hanya sebesar 50,54% sedangkan persentase penggunaan internet paling besar oleh peserta didik adalah untuk kebutuhan hiburan sebesar 66,51 dan peringkat kedua adalah media sosial sebesar 58,19%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan dalam pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran karena telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggabungan pembelajaran online memberikan fleksibilitas dalam belajar serta meminimalisir kendala yang dimiliki pembelajaran konvensional.

Akan tetapi pemilihan model pembelajaran saja tidak akan cukup untuk memaksimalkan kepuasan belajar apabila tidak terdapat partisipasi aktif dari peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. karena keterlibatan siswa dalam belajar merupakan aspek penting untuk mengetahui seberapa dalamnya peserta didik dalam memahami suatu informasi yang diperoleh.

Saat peserta didik terlibat aktif dalam kelas mereka menunjukkan ketertarikan dan penuh semangat terhadap materi yang mereka pelajari sehingga peserta didik akan lebih mudah memperoleh pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik yang disebabkan karena adanya kemauan dan motivasi untuk belajar. Kemudian menurut Fredricks, J. A., dkk. (2019) menjelaskan bahwa, peserta didik perlu keterlibatan aktif dalam sekolah untuk mengembangkan keterampilan, kompetensi, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk penyelesaian sekolah dan transisi yang sukses menuju masa dewasa. Selain itu, keterlibatan dapat berfungsi sebagai faktor pelindung yang membantu siswa mengatasi kesulitan dan hambatan yang mungkin mereka hadapi sehari-hari di sekolah, bangkit kembali dari kemunduran dan kegagalan, dan terlibat kembali secara konstruktif dengan tugas akademik yang menantang. Serta keterlibatan siswa dalam belajar memiliki hubungan erat dengan kepuasan belajar yang siswa peroleh dalam kelas seperti yang dijelaskan oleh Chiu, T.K.F. (2021) bahwa, keterlibatan siswa merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan investasi siswa dalam pembelajaran dan komitmen untuk mencapai tujuan pembelajaran serta ketekunan dan kepuasan mereka dalam belajar.

Berdasarkan pra riset yang telah dilakukan, terdapat permasalahan terkait perilaku kepuasan belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 87 Jakarta di kecamatan Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Yakni, kepuasan dalam pemilihan model pembelajaran, keterlibatan siswa dalam kelas, fasilitas, keahlian guru dalam menyampaikan materi, dan layanan yang diberikan di sekolah, sebagai berikut :

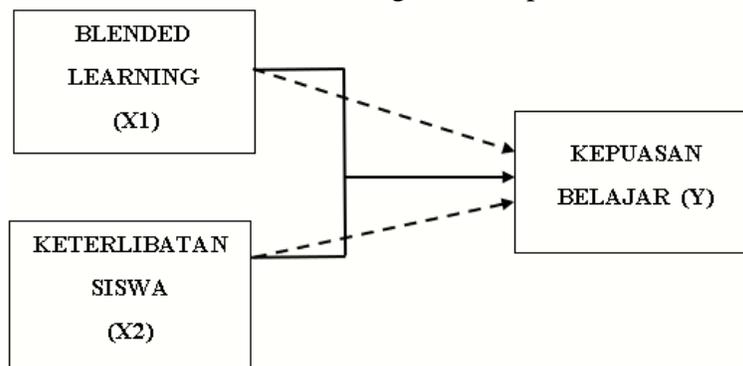
Tabel 2 Hasil Pra-Riset Penelitian

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Setuju	Jumlah
Blended Learning				
1.	Saya sudah merasa puas dengan metode pembelajaran campuran yang diterapkan di sekolah saya	77	45	122
Keterlibatan Siswa				
2.	Saya selalu aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	77	45	122
Kepuasan Belajar				
3.	Saya sudah merasa puas dengan fasilitas yang disediakan di sekolah	51	71	122
4.	Saya sudah merasa puas terhadap keahlian guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	62	60	122
5.	Saya sudah merasa puas dengan layanan yang diberikan sekolah	66	56	122

Sumber : Data diolah peneliti

Pra riset menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI dan XII jurusan IPS dalam mata pelajaran ekonomi masih mengalami ketidakpuasan dalam pembelajaran yang sudah menerapkan model blended learning melalui google classroom, dimana siswa setelah melakukan pembelajaran dalam kelas diberikan materi tambahan ataupun penugasan secara online diluar jam kelas untuk mengesah pemahaman mereka lebih dalam. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh blended learning dan kepuasan pembelajaran dalam kepuasan belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut :

Gambar 1 Kerangka Konseptual



Sumber : Data diolah peneliti

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah melalui metode kuantitatif yakni seluruh informasi dijabarkan dalam bentuk angka yang akan dilakukan analisis berdasarkan analisis statistik. Dalam melakukan pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode *survey* melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form dengan metode skala likert 1-5. Jumlah responden yang diperoleh adalah sebanyak 144 peserta didik dari kelas XI dan XII jurusan IPS yang berjumlah empat kelas sehingga sampel yang digunakan sebanyak 100 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik *proportional random sampling* yang merupakan teknik yang terdiri dari sub-sub sampel yang pengkajiannya mengikuti pengkajian sub-sub populasi, serta menggunakan sistem acak. data akan diolah menggunakan IBM SPSS versi 26. Uji validitas digunakan untuk menguji apakah pertanyaan pada suatu kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Validitas merupakan ukuran yang benar-benar mengukur apa yang akan diukur. Metode yang akan digunakan untuk melakukan uji validitas adalah dengan melakukan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel.

Dari hasil uji validitas pada variable kepuasan belajar (Y), diketahui 14 pernyataan valid, dan 0 pernyataan tidak valid, dan dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,951 melebihi nilai R table sebesar 0,361 sehingga dikatakan reliabel. kepuasan belajar merupakan segala hal yang dapat mempengaruhi siswa dalam kegiatan belajar dapat berupa pengalaman belajar yang menyenangkan, fasilitas, dan evaluasi yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik ketiga faktor tersebut harus memperhatikan kebutuhan dan keinginan peserta didik dalam belajar agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Dampak dari kegiatan pembelajaran yang sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan peserta didik akan menciptakan keaktifan dalam kelas karena peserta didik mempersepsikan bahwa kegiatan pembelajaran mereka bukan suatu hal yang membosankan dan dapat diikuti dengan jelas.

Dari hasil uji validitas pada variable blended learning (X1), diketahui 16 pernyataan valid, dan 0 pernyataan tidak valid, dan dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,873 melebihi nilai R table sebesar 0,361 sehingga dikatakan reliabel. blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara konvensional dan daring yang dibantu dengan media belajar berbasis teknologi guna untuk memperoleh kegiatan pembelajaran yang maksimal. Metode blended learning merupakan metode pembelajaran yang

paling tepat untuk digunakan karena menggunakan dua metode pembelajaran secara luring dan daring sehingga peserta didik lebih memahami bahan ajar apabila tidak puas dengan salah satu metode belajar baik itu secara luring ataupun daring. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa keuntungan yang dirasakan oleh pendidik ataupun peserta didik seperti lebih ekonomis, fleksibel, Pembelajaran blended learning juga sangat inovatif karena memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang tersedia yang dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

Dari hasil uji validitas pada variable keterlibatan siswa (X2), diketahui 14 pernyataan valid, dan 0 pernyataan tidak valid, dan dari hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,888 melebihi nilai R table sebesar 0,361 sehingga dikatakan reliabel. Keterlibatan siswa merupakan peran peserta didik dalam meluangkan waktunya dalam kegiatan pembelajaran dengan penuh komitmen dan disiplin yang dipicu oleh kegiatan belajar yang menantang, lingkungan belajar, dan interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari keterlibatan belajar adalah untuk membentuk karakter peserta didik yang pantang menyerah, aktif, dan berpikir secara kritis. Faktor lingkungan belajar memiliki peran yang cukup penting dalam mempengaruhi keterlibatan peserta didik karena peserta didik memerlukan dukungan dalam belajar baik itu dari teman sebayanya ataupun dari pendidik, peserta didik yang terlihat aktif dalam belajar tentu saja akan mempengaruhi peserta didik lainnya untuk ikut berperan aktif dalam melakukan aktivitas belajar dengan penuh energi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Normalitas

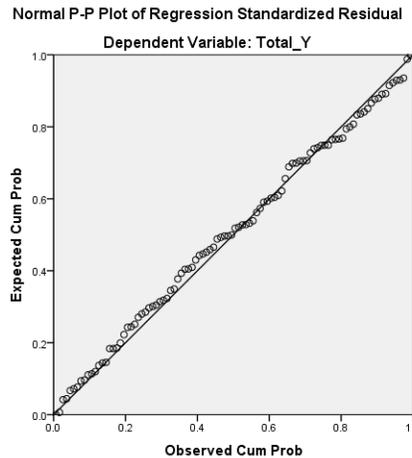
Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 26. Kriteria kebenaran dalam uji Kolmogorov-Smirnov yakni jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data tersebut berdistribusi normal, dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti data tersebut tidak normal.

Tabel 3 Uji Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.79330106
Most Extreme Differences	Absolute	.043
	Positive	.043
	Negative	-.043
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : Data diolah peneliti

Gambar 2 Uji Normalitas (Probability Plot)



Sumber : Data diolah peneliti

Hasil analisis uji normalitas di atas menunjukkan bahwa, nilai Asymp. Sig pada tabel uji Kolmogorov-smirnov memiliki nilai sebesar 0,200. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig yang berjumlah 0,200 > 0,05. Kemudian berdasarkan grafik *Propability Plot* pada dapat diketahui bahwa data yang tersebar tidak jauh dari garis yang berarah diagonal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data di atas sudah memenuhi syarat asumsi uji normalitas. Selanjutnya dilakukan pengujian statistik parametik karena data sudah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian selanjutnya.

Uji Linearitas

Kriteria dalam uji linearitas ini adalah jika nilai Sig Linearitas < 0,5 dan nilai Sig Deviasi dari Linearitas > 0,05 maka data mempunyai hubungan yang memenuhi asumsi linier

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas X1 dengan Y

ANOVA Table							
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Kepuasan Belajar * Blended Learning	Between Groups	(Combined)	1184.514	29	40.845	1.684	.040
		Linearity	603.459	1	603.459	24.884	.000
		Deviation from Linearity	581.054	28	20.752	.856	.670
	Within Groups	1697.596	70	24.251			
	Total	2882.110	99				

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil uji linearitas di atas pada variabel Blended Learning (X1) dengan Kepuasan Belajar (Y), dapat dideskripsikan bahwa, hasil nilai *Sig Linearity* 0,00 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Blended Learning* (X1) dengan Kepuasan Belajar (Y) berhubungan secara linear dan memenuhi asumsi linearitas.

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas X2 dengan Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kepuasan Belajar * Keterlibatan Siswa	Between Groups	(Combined)	1804.876	25	72.195	4.959	.000
		Linearity	1164.113	1	1164.113	79.968	.000
		Deviation from Linearity	640.763	24	26.698	1.834	.025
	Within Groups		1077.234	74	14.557		
	Total		2882.110	99			

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil uji linearitas diatas pada variabel Keterlibatan Siswa (X2) dengan Kepuasan Belajar (Y), dapat dideskripsikan bahwa, hasil nilai *Sig Linearity* $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Keterlibatan Siswa (X2) dengan Kepuasan Belajar (Y) berhubungan secara linear dan memenuhi asumsi linearitas.

Uji Multikolinearitas

Kriteria uji multikolinearitas terjadi jika nilai Tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF $< 10,00$ maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas sehingga data mempunyai hubungan linier sempurna.

Tabel 6 Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	18.323	3.793		4.831	.000		
	Blended Learning	.208	.047	.328	4.470	.000	.946	1.057
	Keterlibatan Siswa	.451	.059	.560	7.626	.000	.946	1.057

a. Dependent Variable: Kepuasan Belajar

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas dapat diketahui bahwa nilai tolerance pada variabel Blended Learning (X1) yaitu, $0,946 > 0,1$ dan diperoleh juga nilai VIF sebesar $1,057 < 10,00$. Kemudian pada variabel Keterlibatan Siswa (X2) memperoleh nilai Tolerance sebesar $0,946 > 0,1$ dan nilai VIF sebesar $1,057 < 10,00$.

Uji Heteroskedastisitas

Kriteria penilaian heterokedastisitas adalah ketika nilai Sig $> 0,05$, menunjukkan bahwa tidak ada heterokedastisitas dalam penelitian tersebut, dan dengan demikian, data menunjukkan keseragaman varian residual.

Tabel 7 Uji Heteroskedastisitas (Spearman's rho)

Correlations					
			Blended Learning	Keterlibatan Siswa	Unstandardized Residual
Spearman's rho	Total_X1	Correlation Coefficient	1.000	.179	.057
		Sig. (2-tailed)	.	.075	.576
		N	100	100	100
	Total_X2	Correlation Coefficient	.179	1.000	-.016
		Sig. (2-tailed)	.075	.	.875
		N	100	100	100
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	.057	-.016	1.000
		Sig. (2-tailed)	.576	.875	.
		N	100	100	100

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil analisis uji heterokedastisitas pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil nilai yang diperoleh pada Signifikansi Unstandardized Residual dalam uji Spearman's Rho pada variabel Blended Learning (X1) sebesar $0,576 > 0,05$; dan pada variabel Keterlibatan Siswa (X2) memiliki nilai Sig sebesar $0,875 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heterokedastisitas dan varian residual atau data bersifat konstan. Sehingga sudah memenuhi kriteria homokedastisitas.

Persamaan Regresi Berganda

Uji regresi berganda bertujuan untuk mengetahui hubungan secara linear antara dua variabel atau lebih variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Dengan melakukan pengujian regersi berganda dapat diketahui perolehan nilai yang naik atau turun terhadap pengaruh variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.323	3.793		4.831	.000
	Blended Learning	.208	.047	.328	4.470	.000
	Keterlibatan Siswa	.451	.059	.560	7.626	.000

a. Dependent Variable: Total_Y

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil analisis perhitungan pada tabel di atas, bentuk persamaan regresi linier berganda yakni:

$$Y = 18,323 + (0,208X1) + (0,451X2)$$

Mengacu pada penjelasan di atas, diketahui bahwa perolehan konstanta yakni 18,323. Hal ini menunjukkan bahwa apabila nilai Blended Learning dan Keterlibatan Siswa memiliki nilai

sebesar 0, maka nilai dari Kepuasan Belajar sebesar 18,323. Hal ini terjadi saat variabel independent tidak ada, maka variabel dependent tidak terjadi perubahan. Diketahui bahwa koefisien regresi X1 sebesar 0,208, dan perolehan koefisien X2 sebesar 0,451, hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% pada variabel Blended Learning (X1) maka nilai Blended Learning bertambah sebesar 0,208, begitupun juga dengan variabel Keterlibatan Siswa yang bertambah sebesar 0,451 setiap penambahan 1%. Koefisien regresi pada kedua variabel independen tersebut memiliki nilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel independent terhadap dependent adalah positif. Dengan kata lain, jika kelas XI dan XII Jurusan IPS di SMAN 87 Jakarta tidak memiliki Blended Learning dan Keterlibatan yang baik dalam menunjang aktivitas peserta didik di sekolah, maka tingkat Kepuasan Belajar akan menurun menjadi semakin rendah, dan sebaliknya.

Uji Serentak (Uji F)

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji F yakni dilihat dari nilai F_{hitung} pada tabel ANOVA. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan $Sig < 0,05$ maka variabel independent (X) memiliki hubungan secara bersamaan dengan variabel dependent (Y).

Tabel 9. Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1457.586	2	728.793	49.626	.000 ^b
	Residual	1424.524	97	14.686		
	Total	2882.110	99			
a. Dependent Variable: Kepuasan Belajar						
b. Predictors: (Constant), Keterlibatan Siswa, Blended Learning						

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perolehan nilai F hitung adalah sebesar 49,626 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Untuk nilai F_{tabel} dapat dihitung menggunakan probabilita 0,05 dengan rumus $df(N1) = k-1$ dan $df(N2) = n-k-1$ maka diperoleh nilai DF1 (2) dan DF2 (96) sehingga nilai F_{tabel} sebesar 3,091. Nilai F_{hitung} melebihi nilai F_{tabel} yakni $49,626 > 3,091$, Maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel Kepuasan Belajar atau dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan pada variabel Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar.

Uji Parsial (Uji T)

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $Sig < 0,05$ maka terdapat pengaruh secara positif dan signifikan pada variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Tabel 10. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.323	3.793		4.831	.000

	Blended Learning	.208	.047	.328	4.470	.000
	Keterlibatan Siswa	.451	.059	.560	7.626	.000
a. Dependent Variable: Total_Y						

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan hasil dari uji parsial (uji t) diatas memperoleh thitung dari Blended Learning (X1) sebesar 4,470 dan nilai thitung dari Keterlibatan Siswa (X2) sebesar 7,626. Nilai Ttabel yang diperoleh adalah sebesar 1,985. Pada variabel Blended mendapatkan nilai Thitung 4,470 > Ttabel 1,985 dan nilai Sig 0,000 < 0,05; kemudian pada variabel Keterlibatan Siswa nilai Thitung 7,626 > Ttabel 1,985 dan nilai Sig 0,000 < 0,05. Kesimpulannya yaitu kedua variabel bebas yakni Blended Learning (X1) dan Keterlibatan Siswa (X2) memiliki pengaruh positif dan signifikan pada variabel terikat yakni Kepuasan Belajar (Y).

Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Kriteria dalam analisis koefisien determinasi (R²) yakni jika nilai R² = -1 maka memiliki pengaruh negatif dan jika nilai R² = 1 maka memiliki pengaruh positif dan kuat.

Tabel 11. Analisis Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.711 ^a	.506	.496	3.832
a. Predictors: (Constant), Keterlibatan Siswa, Blended Learning				
b. Dependent Variable: Kepuasan Belajar				

Sumber : Data diolah peneliti

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai R Square adalah 0,506, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel independent yakni Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap variabel dependent yakni Kepuasan Belajar adalah sebesar 50,6%, sehingga termasuk dalam kategori cukup kuat karena terdapat pada interval 0,400 – 0,599. Sedangkan untuk sisanya yakni 49,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dilakukan dalam penelitian ini.

Sumbangan Efektif (SE)

Fungsi dari sumbangan efektif adalah untuk mengetahui seberapa besarnya nilai kontribusi dari suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Perhitungan dalam sumbangan efektif dapat dilakukan dengan mengalikan koefisien beta variabel bebas dengan koefisien korelasi dikali dengan 100%. Data yang akan digunakan untuk menghitung besar dari Sumbangan efektif (SE) dapat diperoleh dari nilai koefisien beta, koefisien korelasi, serta R square yang didapatkan dari hasil analisis regresi berganda.

Tabel 12. Koefisien Beta

Variabel	Beta	Koefisien Korelasi	R Square (R ²)
X1	0,328	0,458	0,506
X2	0,560	0,636	0,506

Sumber : Data diolah peneliti

Dalam perhitungan Sumbangan Efektif (SE) angka dapat diperoleh setelah melakukan analisis regresi berganda. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung Sumbangan Efektif (SE), sebagai berikut :

$$SE(X)\% = \text{Beta} \times \text{Koefisien Korelasi} \times 100$$

Sumbangan efektif variabel Blended Learning (X1) terhadap Kepuasan Belajar :

$$SE(X1)\% = \text{Beta X1} \times \text{Koefisien Korelasi} \times 100$$

$$SE(X1)\% = 0,328 \times 0,458 \times 100$$

$$SE(X1)\% = 15\%$$

Sumbangan efektif variabel Keterlibatan Siswa (X2) terhadap Kepuasan Belajar :

$$SE(X2)\% = \text{Beta X2} \times \text{Koefisien Korelasi} \times 100$$

$$SE(X2)\% = 0,560 \times 0,636 \times 100$$

$$SE(X2)\% = 35,6\%$$

Sumbangan Efektif Total :

$$SE \text{ Total} = SE(X1)\% + SE(X2)\%$$

$$SE \text{ Total} = 15\% + 35,6\%$$

$$SE \text{ Total} = 50,6\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa variabel Blended Learning (X1) terhadap Kepuasan Belajar (Y) sebesar 15%. Sedangkan untuk variabel Keterlibatan Siswa (X2) terhadap Kepuasan Belajar (Y) sebesar 35,6%. Serta total dari Sumbangan Efektif (SE) diperoleh dari nilai R square yakni sebesar 50,6%.

Sumbangan Relatif (R)

Fungsi dari Sumbangan Relatif (SR) adalah untuk mengetahui seberapa besarnya sumbangan suatu variabel bebas terhadap koefisien determinasi atau R square. Data yang akan digunakan untuk menghitung besar dari Sumbangan relatif (SR) dapat diperoleh dari nilai koefisien beta, koefisien korelasi, serta R square yang didapatkan dari hasil analisis regresi berganda.

Tabel 13. Nilai Substitusi Sumbangan Relatif

Variabel	Beta	Koefisien Korelasi	R Square (R2)
X1	0,328	0,458	0,506
X2	0,560	0,636	0,506

Sumber : Data diolah peneliti

Berikut ini merupakan rumus dari Sumbangan Relatif (SR), sebagai berikut :

$$SR(X)\% = \text{Sumbangan Efektif}(X)\% / R \text{ square}$$

Sumbangan Relatif dari variabel Blended Learning (X1) terhadap Kepuasan Belajar (Y) :

$$SR(X1)\% = SE(X1)\% / R \text{ square}$$

$$SR(X1)\% = 15\% / 50,6\%$$

$$SR(X1)\% = 29,6\%$$

Sumbangan Relatif dari Variabel Keterlibatan Siswa (X2) terhadap Kepuasan Belajar (Y) :

$$SR(X2)\% = SE(X2)\% / R \text{ square}$$

$$SR(X2)\% = 35,6\% / 50,6\%$$

$$SR(X2)\% = 70,4\%$$

Rumus Sumbangan Relatif total :

$$SR \text{ total} = SR(X1) + SR(X2) = 100\%$$

$$SR \text{ total} = SR(X1) + SR(X2)$$

$$SR \text{ total} = 29,6\% + 70,4\%$$

$$SR \text{ total} = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat diperoleh hasil Sumbangan Relatif (SR) dari variabel Blended Learning (X1) terhadap Kepuasan Belajar (Y) yakni sebesar 29,6%. Kemudian untuk hasil perhitungan Sumbangan Relatif (SR) variabel Keterlibatan Siswa (X2) terhadap Kepuasan Belajar (Y) sebesar 70,4%. Sehingga jumlah Sumbangan Relatif (SR) dari setiap variabel dijumlahkan adalah sebesar 100%.

Pembahasan

Pengaruh Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar

Berdasarkan pengaruh Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar, diketahui bahwa nilai $T_{hitung} 4,470 > T_{tabel} 1,985$ dan nilai $Sig 0,000 < 0,05$. Kesimpulannya yaitu adanya pengaruh Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar kelas XI dan XII Jurusan IPS SMA Negeri 87 Jakarta. Kemudian nilai koefisien regresi pada Blended Learning sebesar 0,208. Hal tersebut menjelaskan bahwa Blended Learning memiliki pengaruh bagi tingkat Kepuasan Belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor indikator, diketahui tingkat Blended Learning kelas XII dan XI Jurusan IPS SMA Negeri 87 Jakarta paling besar dipengaruhi oleh indikator "Performance Support Materials" dengan persentase sebesar 21,1%. Indikator ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan karena peserta didik perlu bantuan atau dukungan dalam melakukan kegiatan pembelajaran tidak hanya dengan cara konvensional saja dan tidak terbatas dengan tempat dan waktu. Melainkan dengan dukungan materi yang disediakan dalam model blended learning melalui suatu platform belajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dan cukup fleksibel dalam mengakses materi baik yang sudah dipelajari ataupun materi tambahan.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Siemens, dkk. (dalam Leidl, D.M. dkk., 2020) yang menyatakan bahwa blended learning merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara instruksi tatap muka dengan instruksi berbasis teknologi, dimana proses pembelajaran dapat dipisahkan oleh jarak, sebagian dari waktu. Kemudian Kacetl, J., & Semradova, I. (2020) menjelaskan bahwa blended learning juga sering dicirikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang didukung oleh e-learning. Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar seperti Huang, C. H. (2021), Taghizadeh, M., & Hajhosseini, F. (2021), serta Sarkar, S., Sharma, S., & Raheja, S. (2021), menjelaskan bahwa Blended Learning memiliki pengaruh secara positif terhadap Kepuasan Belajar peserta didik.

Pengaruh Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar

Berdasarkan pengaruh Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar, diketahui bahwa nilai $T_{hitung} 7,626 > T_{tabel} 1,985$ dan nilai $Sig 0,000 < 0,05$. Kesimpulannya yaitu adanya pengaruh Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar kelas XI dan XII Jurusan IPS SMA Negeri 87 Jakarta. Kemudian nilai koefisien regresi pada Blended Learning sebesar 0,451. Hal tersebut menjelaskan bahwa Keterlibatan Siswa memiliki pengaruh bagi tingkat Kepuasan Belajar siswa.

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor indikator, diketahui tingkat Keterlibatan Siswa kelas XII dan XI Jurusan IPS SMA Negeri 87 Jakarta paling besar dipengaruhi oleh indikator “Keterlibatan Kognitif” dengan persentase sebesar 27%. Indikator ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan karena keterlibatan kognitif mencangkup seberapa besarnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya peningkatan keterlibatan kognitif peserta didik akan lebih fokus, memiliki kemauan serta usaha lebih besar dalam memahami materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat melebihi standar yang dimilikinya sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Bond, M. (2020) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa sebagai upaya peserta didik dalam menyalurkan energinya dalam komunitas belajar mereka, upaya tersebut dapat dilihat dari sejumlah perilaku dan indikator afektif atau kognitif. Hal tersebut dapat terbentuk dari berbagai faktor internal dan eksternal, termasuk interaksi yang rumit dari hubungan, lingkungan belajar, dan kegiatan pembelajaran. Kemudian Chiu, T.K.F. (2021) juga menjelaskan definisi dari keterlibatan siswa sebagai segala hal yang berkaitan dengan investasi dan komitmen peserta didik dalam mencapai tujuan, ketekunan, dan kepuasan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar seperti Rajabalee, Y. B., & Santally, M. I. (2021), Muzammil, M., dkk. (2020), serta Kay, D., & Pasarica, M. (2019), menjelaskan bahwa Keterlibatan Siswa memiliki pengaruh secara positif terhadap Kepuasan Belajar peserta didik.

Pengaruh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar

Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan diatas, dapat diketahui nilai dari Fhitung yang melebihi nilai Ftabel yakni, $49,626 > 3,091$, dan nilai Sig $0,000 < 0,05$. Kesimpulannya yakni Blended Learning dan Keterlibatan Siswa memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap Kepuasan Belajar peserta didik.

Berdasarkan nilai regresi berganda, diperoleh $Y = 18,323 + (0,208X_1) + (0,451X_2)$ dimana perolehan konstanta sebesar 18,323 dan nilai koefisien regresi pada Blended Learning dan Keterlibatan Siswa memperoleh nilai yang positif, dimana Blended Learning memperoleh nilai 0,208 dan keterlibatan siswa memperoleh nilai 0,451 pada koefisien regresi. Hal tersebut menunjukkan Kepuasan Belajar dipengaruhi oleh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa dimana setiap penambahan 1% pada nilai koefisien regresinya, akan mempengaruhi peningkatan nilai pada variabel dependent (Y). Kemudian, hasil dari perhitungan koefisien determinasi menjelaskan bahwa besar persentase yang diberikan yakni sebesar 0,506 atau 50,6% sehingga termasuk ke dalam kategori memiliki pengaruh cukup kuat. Hal itu dikarenakan perolehan nilai terletak pada rentang 0,400-0,599. Hasil perhitungan Sumbangan Efektif (SE) untuk mengetahui seberapa besar kontribusi setiap variabel dalam penelitian diperoleh nilai variabel Blended Learning (X_1) terhadap Kepuasan Belajar (Y) sebesar 15%, kemudian untuk nilai Sumbangan Efektif (SE) variabel Keterlibatan Siswa (X_2) terhadap Kepuasan Belajar (Y) adalah sebesar 35,6%. Serta total SE adalah sebesar 50,6% yang diperoleh dari *R square*.

Sejalan dengan penelitian terdahulu tentang Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap

Kepuasan Belajar seperti Gao, B. W. dkk. (2020), dan Lane, S., dkk. (2021), menjelaskan bahwa Blended Learning dan Keterlibatan Siswa secara bersamaan memiliki pengaruh secara positif terhadap Kepuasan Belajar peserta didik.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian Pengaruh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa Terhadap Kepuasan Belajar pada siswa kelas XI dan XII jurusan IPS SMAN 87 Jakarta, berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data statistik yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS vaersi 26 sebagai berikut: Uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Blended Learning terhadap Kepuasan Belajar. Semakin tinggi blended learning siswa maka semakin baik pula kepuasan belajar peserta didik, begitupun sebaliknya; Hasil uji hipotesis kedua menunjukkan adanya pengaruh antara keterlibatan siswa terhadap kepuasan belajar. Semakin tinggi keterlibatan siswa maka semakin tinggi pula kepuasan belajar, begitu pula sebaliknya; Hasil uji hipotesis ketiga menunjukkan adanya pengaruh bersama antara blended learning dan keterlibatan siswa terhadap kepuasan belajar. Semakin tinggi blended learning dan keterlibatan siswa maka kepuasan belajar akan semakin baik, begitu pula sebaliknya.

Bagi pihak sekolah diharapkan diharapkan dapat meningkatkan dan mengoptimalkan implemementasi dari model pembelajaran Blended Learning dengan menyediakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk memberikan fleksibilitas pada peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Serta bagi guru diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif dimana peserta didik dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat merumuskan rekomendasi yang dapat diberikan antara lain : diharapkan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya yang membahas topik yang sama yakni Kepuasan Belajar, sebaiknya dapat memfokuskan pada faktor lain yang dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik. Serta diharapkan pada pelaksanaan penelitian selanjutnya, sebaiknya memperluas sampel penelitian, terutama dalam pengujian instrument penelitian. Sampel penelitian lain yang dapat diambil adalah guru, orang tua, serta peserta didik dari jurusan dan kelas lainnya. Tujuannya adalah untuk dapat menggambarkan secara keseluruhan keadaan populasi dan memperoleh hasil yang berbeda dalam data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahian, M. E. v. (2021). Level Of Satisfaction Among Graduates. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(10), 612–619.
- Bond, M. (2020). Facilitating student engagement through the flipped learning approach in K-12: A systematic review. *Computers and Education*, 151. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103819>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–30.
- Chiu, T. K. F. (2021). Digital support for student engagement in blended learning based on self-determination theory. *Computers in Human Behavior*, 124. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106909>
- DiMattio, M. J. K., & Hudacek, S. S. (2020). Educating generation Z: Psychosocial dimensions of the clinical learning environment that predict student satisfaction. *Nurse Education in Practice*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102901>

- Fredricks, J. A., Reschly, A. L., & Christenson, S. L. (2019). Interventions for student engagement: Overview and state of the field. In *Handbook of Student Engagement Interventions: Working with Disengaged Students* (pp. 1–11). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813413-9.00001-2>
- Gao, B. W., Jiang, J., & Tang, Y. (2020). The effect of blended learning platform and engagement on students' satisfaction—the case from the tourism management teaching. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 27, 100272.
- Huang, C. H. (2021). Using pls-sem model to explore the influencing factors of learning satisfaction in blended learning. *Education Sciences*, 11(5). <https://doi.org/10.3390/educsci11050249>
- Husnul Abdi (2023). Blended Learning adalah Metode Pembelajaran Campuran, Kenali Keuntungannya. Retrieved from Liputan6.com website : <https://www.liputan6.com/hot/read/5309471/blended-learning-adalah-metode-pembelajaran-campuran-kenali-keuntungannya> Retrieved from <https://www.liputan6.com/hot/read/5309471/blended-learning-adalah-metode-pembelajaran-campuran-kenali-keuntungannya>
- Kacatl, J., & Semradova, I. (2020). Reflection on blended learning and e-learning - case study. *Procedia Computer Science*, 176, 1322–1327. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.141>
- Kay, D., & Pasarica, M. (2019). Using technology to increase student (and faculty satisfaction with) engagement in medical education. *Advances in Physiology Education*, 43(3), 408–413. <https://doi.org/10.1152/advan.00033.2019>
- Leidl, D. M., Ritchie, L., & Moslemi, N. (2020). Blended learning in undergraduate nursing education – A scoping review. *Nurse Education Today*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.104318>
- Muzammil, M., Sutawijaya, A., & HARSASI, M. (2020). Investigating student satisfaction in online learning: the role of student interaction and engagement in distance learning university. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(Special Issue-IODL), 88–96.
- Rajabalee, Y. B., & Santally, M. I. (2021). Learner satisfaction, engagement and performances in an online module: Implications for institutional e-learning policy. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2623–2656. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10375-1>
- Sarkar, S., Sharma, S., & Raheja, S. (2021). Implementation of blended learning approach for improving anatomy lectures of phase i MBBS students—learner satisfaction survey. *Advances in Medical Education and Practice*, 413–420.
- Taghizadeh, M., & Hajhosseini, F. (2021). Investigating a blended learning environment: Contribution of attitude, interaction, and quality of teaching to satisfaction of graduate students of TEFL. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30, 459–469.