

Blended Learning: Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19

Afroh Nailil Hikmah¹⁾, Ibnu Chudzaifah²⁾

^{1,2}Jurusan Tarbiyah, IAIN Sorong

E-mail: afrohhikmah@gmail.com

Abstract

Online learning has become a demand for education since the Covid-19 pandemic and continues in New Normal until it continues until post-pandemic even if teachers or lecturers have to develop learning strategies. Therefore teachers / lecturers are required to be literate in technology and always up to date on learning models, one of which is Blended Learning. This research itself is expected to explain what is meant by the Blended Learning Model. And, how is the application of the Blended Learning Model when applied to the new order after the Covid-19 pandemic. The research method in this article uses a literature review, where an action on the quality and new findings of a scientific work. The development of blended learning model is a combination of learning models carried out in an online and offline context. The allocation used is 50:50, meaning that from the time allocation provided, 50% for face-to-face learning activities and 50% for online learning. Same is the case with using a 75:25 composition and doing 25:75. Blended learning model development techniques that need to be developed; 1) Face-to-face Learning Model; 2) Learning Using Electronic Teaching Materials; and 3) Learning Using Technology Media.

Keywords: Blended Learning, Learning Model, Covid-19.

Diterima 12 November 2020

Revisi 12 Desember 2020

Disetujui 24 Desember 2020

1. PENDAHULUAN

Mulai dari munculnya Covid-19 sampai pada Era Tatanan Baru (New Normal) beradaptasi dengan Covid-19, pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menyusun kebijakan baru dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran *face to face diganti* dengan pembelajaran online mulai dari tingkat sekolah terendah sampai di perguruan tinggi. Pembelajaran daring (dalam jaringan) dilakukan sebagai pilihan strategis dalam memutus mata rantai penyebaran wabah covid-19, (Yudiawan, 2020). Hal tersebut dilaksanakan dalam suatu sistem yang disebut electronic university (e-University). Pengembangan e-University mempunyai tujuan untuk mendukung melaksanakan pendidikan, sehingga perguruan tinggi (PT) dapat memberikan layanan informasi yang lebih baik kepada yang membutuhkan, baik di dalam PT maupun di luar PT melalui internet. Layanan pendidikan lainnya yang dapat dilaksanakan menggunakan sarana internet yaitu dengan e-Learning yaitu dengan memberikan materi kuliah secara online dan materi kuliah tersebut dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkan, (Pujilestari, 2020).

Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Pembelajaran face to face (tatap muka) dianggap kuno dan dianggap sebagai model pembelajaran yang tradisional, sehingga diperlukan fasilitas pembelajaran yang lebih lengkap dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Dalam Pelaksanaan pembelajaran daring dibutuhkan suatu koordinasi di antara semua pihak agar berjalan secara maksimal. Melalui pembelajaran daring tersebut akan tercipta suatu lingkungan belajar modern. Belajar online seharusnya bukan hanya menjadi model pembelajaran tambahan saja, tetapi belajar online dapat dijadikan sebagai bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, antara guru dengan siswa atau dosen dengan mahasiswa.

Berbagai *platform* dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran daring. Antara lain telah berlangsung sejumlah kursus penulisan online yang terus berkembang di pendidikan tinggi. Dilaporkan bahwa mahasiswa memiliki sikap positif terhadap pembelajaran daring dibanding perkuliahan tatap muka. Disebutkan bahwa pembelajaran daring menjadi alternative kurikulum

kuliah tatap muka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran online menghasilkan efektifitas yang signifikan. Dalam hal ini, dosen berperan melakukan *review* terhadap tulisan-tulisan mahasiswa dengan terlebih dahulu menyampaikan prosedur penulisan. Dalam rangka pelaksanaan paradigma pendidikan yang berpusat pada mahasiswa, koreksi dilakukan melalui proses review antar-sejawat (*peer review*) sebelum ditelaah oleh dosen. Evaluasi peningkatan kualitas tulisan dilakukan dengan cara membandingkan antara teks pertama dan teks terakhir. Ditegaskan bahwa kalangan mahasiswa mendapat kepuasan dengan pelaksanaan pembelajaran daring, (Darmalaksana et al., 2020).

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. Blended learning adalah salah satu solusi yang bisa dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Thorne blended learning adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Kegiatan blended learning ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa dosen PGSD FKIP Universitas Pasundan, Data minat belajar mahasiswa diperoleh dari hasil angket minat belajar yang diberikan kepada mahasiswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* melalui *google classroom*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata minat belajar mahasiswa sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 66,70. Sedangkan hasil rata-rata skor minat belajar setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan *blended learning*, yaitu 85,48. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata minat belajar mahasiswa sebesar 18,78, (Inggriyani et al., 2019). Selain menilik dari hasil penelitian dosen PGSD FKIP Universitas Pasundan penulis juga merujuk pada hasil penelitian dosen IKIP PGRI Pontianak terhadap matakuliah penalaran Matematika, Berdasarkan hasil penelitian serta mengacu pada prinsip-prinsip *constructivism*, model pembelajaran *blended learning* cocok dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran matematika memfokuskan pada proses berfikir mahasiswa, bukan sekedar kepada hasil. Selain itu, dalam pembelajaran ini mengutamakan peran siswa berinisiatif dan berkomunikasi untuk menemukan jawaban dari permasalahan kontekstual yang diberikan oleh pengajar melalui cara mahasiswa sendiri dan mahasiswa didorong aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu menunjukkan pembelajaran dilakukan oleh mahasiswa melalui berbagai macam sumber dan aktifitas pembelajaran sehingga (Prayitno, 2015), mengatakan pembelajaran blended learning sebagai pembelajaran yang semestinya dilakukan. Blended learning yang menuntut aktifitas belajar mengakibatkan terjadinya peningkatan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah logika matematika dan penalaran seperti halnya penelitian Muchtadi tahun 2017 terdapat hubungan antara aktifitas dan hasil belajar mahasiswa dimana aktifitas belajar mahasiswa yang baik diikuti hasil belajar yang baik, (Hartono, Marhadi Saputro, 2019).

Beberapa studi penelitian telah menemukan bahwa blended learning dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya online, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu (Heinze, 2008, p.35). Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa banyak sekolah-sekolah ataupun perguruan tinggi telah menerapkan atau mempertimbangkan model blended learning. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Graham (2006, p.7) yang mengemukakan: "*we can be pretty certain that the trend toward blended learning systems will increase*". Namun, harus diperhatikan bahwa keberhasilan *blended learning* tidak terjadi secara otomatis, faktor utama dalam keberhasilan blended learning yaitu mempertimbangkan pedagogi dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik untuk memanfaatkan alat-alat teknologi, bagaimana memfasilitasi interaksi antara mahasiswa, cara memotivasi mahasiswa, serta mengatur materi yang terbaik disampaikan melalui Internet dibandingkan tatap muka, (Bibi & Jati, 2015).

Bulan Mei 2020 telah diterapkan New Normal atau bisa disebut dengan Era Tatanan Baru pasca Pandemi Covid-19. Dengan demikian semua elemen masyarakat mau tidak mau tetap harus menerapkan gaya hidup baru sesuai dengan standar yang telah ditentukan oleh pemerintah. Termasuk pada elmen pendidikan, mulai dari pendidikan tingkat bawah sampai tinggi. Oleh karenanya butuh suatu inovasi pada proses pembelajaran agar tetap sesuai dengan standar jika diterapkan pada era *New Normal*, yaitu *Blended learning*. Persoalannya adalah apa yang dimaksud dengan Model Pembelajaran *Blended learning*? Lalu bagaimanakah teknik pengembangan Model Pembelajaran *Blended learning* jika diterapkan pada masa tatanan baru dan pasca pandemi Covid-19? Tujuan dan Manfaat dari penelitian ini sendiri diharapkan dapat menjelaskan apa yang dimaksud dengan Model Pembelajaran *Blended learning*. Serta, bagaimanakah teknik pengembangan Model Pembelajaran *Blended learning* jika diterapkan pada masa tatanan baru dan pasca pandemi Covid-19.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada artikel ini menggunakan Library Research dengan pendekatan literature review, dimana suatu tindakan terhadap kualitas dan temuan baru suatu karya ilmiah. Kegiatan *literature review* dilakukan dengan 4 langkah, diantaranya; 1) formulasikan permasalahan; 2) cari literatur; 3) evaluasi data; 4) analisis dan interpretasikan. Semua langkah tersebut kemudian dilakukan sesuai tahapan yang berlaku. Teknik analisis data yang dilakukan adalah; 1) compare (mencari kesamaan); 2) contrast (mencari ketidaksamaan); 3) *critize* (memberi pandangan); 4) *synthesize* (mem- bandingkan); dan 5) *summarize* (meringkas).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Literature Review

Hasil literature review pada artikel ini, penulis menemukan adanya perubahan yang positif dari pembelajaran konvensional terhadap model Pembelajaran Blended Learning. Setiap hasil yang ditemukan menghasilkan 2 tema besar, yaitu: Digitalisasi pendidikan dan platform media blended learning. Digitalisasi Pendidikan perlu adanya penguatan terhadap fasilitas pembelajaran berupa teknologi informasi. Melalui teknologi informasi pembelajaran dapat dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan. Pembelajaran tatap muka dianggap tertutup dan merupakan model pembelajaran yang tradisional, sehingga dibutuhkan fasilitas pembelajaran yang lebih baik dengan pemanfaatan teknologi informasi. Melalui pembelajaran daring akan terbentuk suatu lingkungan belajar modern. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin modern ini, mendorong dunia pendidikan untuk memanfaatkan beberapa Platform media pembelajaran untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran dengan model Blended Learning. Blended Learning sendiri merupakan perpaduan antara tatap muka secara *face to face* baik menggunakan aplikasi ataupun secara langsung di kelas. Dengan banyaknya platform media pendidikan yang dapat dimanfaatkan melalui sosial media dan aplikasi, maka pendidik dan peserta didik akan semakin mudah berkomunikasi dan dapat menimbulkan kemandirian belajar pada peserta didik.

Hidup di zaman yang katanya zamannya generasi Z di mana generasi ini terbiasa mendapatkan informasi beragam dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan “pencet tombol ini, maka lihat apa yang akan terjadi” Model pembelajaran Blended Learning ini merupakan cara belajar yang murah dan efektif. Model pembelajaran ini bisa diterapkan kepada siapa saja, terutama untuk mereka yang mempunyai mobilitas tinggi dan sulit untuk terus bertatap muka secara langsung dengan pendidik atau dosen. Alasan lain adalah sebagai sarana belajar bersama untuk mereka yang merasa membutuhkan materi tambahan. Mereka kurang puas dengan pembelajaran konvensional di kelas, karena dengan blended learning mereka bisa dengan mudah men-dapatkan materi-materi baru bahkan lebih up to date dari berbagai sumber bahkan pakar dari seluruh belahan dunia, (Purnomo et al., 2016).

Tabel 1. Matriks analisa data pada artikel yang digunakan dalam literature review

Penulis, Judul, Jurnal	Metode yang Digunakan	Hasil
Hartono, Marhadi Saputro, D. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning. <i>Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia</i> , 4(September), 84–89.	Metode Eksperimen	Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran <i>Blended Learning</i> pada materi logika matematika mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak mata Kuliah Logika dan Penalaran Matematika memberikan peningkatan terhadap prestasi belajar mahasiswa. Prestasi belajar mahasiswa sebelum diberikan model pembelajaran blended learning tergolong kurang yaitu 52. Prestasi belajar mahasiswa setelah diberikan model pembelajaran <i>blended learning</i> tergolong baik yaitu 72.
Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. <i>Jurnal Pendidikan Vokasi</i> , 5(1), 74. https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074	Desain Eksperimen Semu dengan <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	Setelah diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan <i>blended learning</i> sebanyak tujuh kali pertemuan, motivasi belajar diukur dan diperoleh rata-rata motivasi belajar 132,154 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 11,705 poin. Secara umum penggunaan model <i>blended learning</i> pada proses pembelajaran pada mata kuliah algoritma dan pemrograma berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa.
Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. <i>Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020</i> , 1(1), 1–12.	Metode pendekatan (<i>participatory approach</i>) Kualitatif	UIN SGD Bandung telah dan sedang melakukan upaya-upaya digitalisasi, pembelajaran <i>online</i> dalam koridor pemimpin digital pendidikan tinggi abad 21. Beberapa aspek yang telah dilakukan UIN SGD Bandung dalam rangka digitalisasi yaitu: menerapkan Perkuliahan <i>online</i> yang telah berlangsung secara berkala sesuai jadwal dengan menyertakan laporan berita acara dari setiap pembelajaran <i>online</i> , sedangkan berita acara disimpan pada <i>Google Drive</i> . Peserta kuliah dibuat 4 kelas <i>Grup WhatsApp</i> , dalam hal ini FU UIN SGD Bandung menganut paradigma yang memosisikan mahasiswa sebagai center. Sesi pelajaran meliputi absensi, penyampaian bahan kajian, interaktif tanya-jawab dan tanggapan, dan penyajian modul latihan.
Dwi Irmawati, Sriyono, A. B. S. J. (2012). Studi Eksperimen Pemanfaatan Blended Learning Model Berbasis Web Sebagai Sumber Belajar Geografi. <i>Edu Geography</i> , 1(2).	Metode Eksperimen	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model <i>blended learning</i> berbasis web dan pembelajaran model konvensional. Pelaksanaan pembelajaran model <i>blended learning</i> berbasis web sebagai sumber belajar dilaksanakan di kelas X-4 dan X-6 sebagai kelas eksperimen. Hasilnya, Siswa pada kelas eksperimen yang memberikan tanggapan «sangat tertarik» menggunakan model <i>blended learning</i> berbasis web sebanyak 62,5% dan siswa yang menyatakan «tertarik» sebanyak 37,5%. Selanjutnya, Model konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol kurang menumbuhkan keaktifan siswa.
Hayati, N., & Wijaya, M. (2018). Pengelolaan	Metode Kualitatif	<i>Blended learning</i> yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Arab di madrasah

<p>Pembelajaran melalui Blanded Learning dalam Meningkatkan Receptive Skill Peserta Didik di Pondok Pesantren. <i>Palapa</i>, 6(2), 1–18. https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.64</p>		<p>tersebut, merupakan perpaduan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa, dimana guru memberikan penugasan kepada siswa dengan menggunakan media teknologi dan informasi. Dalam Pengajaran Bahasa Arab peserta didik harus memiliki <i>language skill</i>; yaitu <i>listening</i>, <i>speaking</i>, <i>reading</i>, dan <i>writing</i>. Sedangkan <i>receptive skill</i> terdiri dari kemampuan mendengarkan dan kemampuan membaca.</p>
<p>Husni, I. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. <i>Jurnal Iqra'</i>, 5(1), 61–73.</p>	<p>Metode Kualitatif</p>	<p>Saat ini pembelajaran model <i>blended learning</i> dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, dan teknologi e-learning. Perkembangan berikutnya Model pembelajaran <i>blended</i> adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan metode pengajaran <i>face to face</i> dengan metode pengajaran berbantuan komputer baik secara <i>offline</i> maupun <i>online</i> untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi.</p>
<p>Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan <i>Blended Learning</i> melalui <i>Google Classroom</i> pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. <i>PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran</i>, 3(1), 28. https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.8649</p>	<p>Kualitatif Deskriptif</p>	<p>Interpretasi hasil angket minat belajar setelah menggunakan model <i>blended learning</i> melalui <i>google classroom</i> adalah sangat kuat dengan rata-rata interpretasi minat belajar 85,48%. Hal ini dikarenakan penggunaan <i>blended learning</i> menggabungkan antara pembelajaran secara konvensional dengan <i>e-learning</i>. Aspek tersebut dijabarkan menjadi beberapa indikator, Indikator persentase perasaan senang adalah 86,50, indikator perhatian saat belajar adalah 85,80, indikator minat belajar adalah 85,00% dan indikator keterlibatan dalam belajar adalah 84,50%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan perhatian terhadap pembelajaran yang dilakukan ketika tatap muka di kelas dan pada tugas tambahan atau pemberian materi <i>blended learning</i> melalui <i>google classroom</i>.</p>
<p>Ramadhani, S. P. (2020). Pengaruh Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Bimbingan Konseling Mahasiswa Pgsd. <i>Jurnal Basicedu</i>, 3(2), 524–532.</p>	<p>Metode Quasi Eksperimen</p>	<p>Pendekatan dalam <i>Blended Learning</i> dapat berupa pembelajaran berlangsung secara konvensional, mandiri, dan mandiri via online. Bahan belajar mandiri secara <i>offline</i> disiapkan dalam bentuk digital, sedangkan bahan belajar mandiri secara <i>online</i> disiapkan dalam bentuk <i>Platform Social Media</i>. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran <i>blended learning</i> dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran <i>blended learning</i>. Berdasarkan pengolahan data, rata-rata nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen adalah 92,72. Sedangkan, pada kelas kontrol rata-rata nilai <i>posttest</i>-nya adalah 77,27. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM pada kelas eksperimen adalah sebanyak 31 orang siswa sehingga persentase ketuntasannya adalah sebesar 96,87%.</p>
<p>Riyan Maulana, Daiyul Ma'ruf, T. (2020). Model Media Pembelajaran</p>	<p>R and D (<i>Research and Development</i>)</p>	<p>Aplikasi <i>Blended Learning</i> berbasis <i>Mobile</i> dikembangkan dengan sistem; 1) Perencanaan (<i>Planning</i>), 2). Analisis (<i>Analysis</i>), 3). Rancangan</p>

Menggunakan Aplikasi <i>Blended Learning</i> Berbasis <i>Mobile</i> . <i>Journal Informatic, Education and Management</i> , 2(2), 54–61.	(<i>Design</i>), dan 4). Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>). Aplikasi <i>Blended Learning</i> berbasis <i>Mobile</i> dapat memudahkan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini. Berdasar dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model aplikasi <i>Blended Learning</i> berbasis <i>Mobile</i> untuk mahasiswa dan instansi pendidikan lainnya.
--	---

Diskusi

Digitalisasi Pendidikan dapat dimulai dengan memperbaiki sarana dan prasarana teknologi dan informasi di sebuah lembaga pendidikan. Selain jaringan internet yang stabil, juga diperlukan sumber daya manusia yang mumpuni dalam mendukung digitalisasi pendidikan. Dari hasil literature review di atas terdapat beberapa macam platform media pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan model *Blended learning* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, diantaranya; WhatsApp Group, Google Classroom, Aplikasi e-Learning, Aplikasi *Blended Learning* berbasis *Mobile*.

Blended Learning

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. *Blend* berarti “campuran atau gabungan, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik”, atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau penyesuaian perpaduan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pembelajaran yang mengandung arti pencampuran, atau penggabungan yakni antara satu pola dengan pola yang lainnya. Jadi, *blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Penerapan *blended learning* diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (Hayati & Wijaya, 2018). *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan di kelas dan *online*. Kegiatan Pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan secara baik dan sistematis antara pembelajaran tatap muka atau bertemu langsung dan melalui media *online* yang bisa diakses kapanpun (Wardani et al., 2018). Selain tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas Penggabungan pembelajaran *face-to-face* dengan *e-learning* tersebut merupakan sebuah inovasi proses pembelajaran pada era *New Normal* atau tatanan baru beradaptasi dengan Covid-19.

Pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan peserta didik melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar, (Staker, 2012). John Merrow menyatakan “*blended learning is some mix of traditional classroom instruction (which in itself varies considerably) and instruction mediated by technology*”. Dengan kata lain, *Blended Learning* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (*modern*). diungkapkan pula oleh Annisa yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Berdasarkan paparan para ahli diatas, dapat didefinisikan *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis tatap muka dengan pembelajaran berbasis IT (Informasi dan Teknologi) yang dilakukan secara daring, (Widiara, 2018).

Konsep dalam pengembangan pembelajaran digunakan model *blended*. Model ini dianggap memberikan solusi dalam pengembangan model pembelajaran pada masa tatanan baru (*New Normal*) beradaptasi dengan Covid-19. Secara konsep, pengembangan didasarkan pada model-

model pembelajaran menurut Srisakdi dalam buku Pedoman Pengembangan Bahan ajar Berbasis Web terbitan Departemen Pendidikan Nasional, membagi model pembelajaran secara umum menjadi 4 kelompok. Seperti yang terlihat pada tabel model pembelajaran Srisakdi. Konsep pembagian pengembangan merupakan hitungan-hitungan matematis yang perlu dijabarkan dalam kerangka implementasi pembelajaran. Masing-masing model diungkapkan oleh Srisakdi dalam skala-skala matematis berupa *prosentase*. Lebih jauh skala tersebut belum menggambarkan implementasi aktivitas riil yang dijalankan. Konsep pembelajaran secara rinci dijabarkan mulai dari pembelajaran tradisional Model blended learning yang dikembangkan mengacu pada definisi-definisi yang telah digambarkan dalam tabel berikut. Sehingga pengembangan pembelajaran *online* bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti kegiatan tatap muka, diskusi, dan forum semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web yang dikembangkan, (Husni, 2011).

Table 2. Prosentase Model Pembelajaran Blanded Learning

Prosentase Bahan Ajar Menggunakan Web	Model	Deskripsi
0%	Tradisional	Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas <i>Online</i> dan Pembelajaran dengan tatap muka
1-29%	<i>Web Facilitated</i>	Pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses tatap muka (pemberian materi tambahan melalui teknologi web) dan Pemanfaatannya lebih banyak pada pengumpulan tugas (<i>assignments</i>).
30 – 79%	<i>Blended</i>	Proses pembelajaran menggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka. Porsi pembelajaran <i>online</i> lebih besar dari tatap Muka dan Dalam proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.
100 %	<i>Online/e-Learning</i>	Seluruh proses pembelajaran melalui <i>online</i> dan Tidak ada pembelajaran tatap muka.

Secara teknis pengembangan pembelajaran model blended learning, merupakan kombinasi model pembelajaran yang menggunakan beberapa model tatap muka yang dilakukan dalam konteks online dan *offline*. Tidak hanya strategi pengorganisasian dan penyampaian pengajaran yang memiliki peran penting pada proses pembelajaran, akan tetapi kualitas pengajaran juga memiliki peran belajar siswa yang kinestetik mungkin tidak akan mencapai hasil yang diharapkan serta komunikasi dan interaksi antar siswa dan antara siswa dengan guru yang dilakukan secara berulang atau terus menerus baik di sekolah maupun di luar sekolah akan membangun jiwa sosialisasi yang baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya strategi pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran, dan kualitas pengajaran yang tidak meninggalkan pembelajaran tatap muka di kelas (*face-to-face*) dan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang tersedia. Dengan begitu daya tarik dari proses pembelajaran tersebut akan muncul dan memperoleh hasil sesuai dengan harapan untuk guru dan juga siswa, (Wardani et al., 2018).

Blended learning model merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer khususnya internet. Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* merupakan model berbasis internet sebagai sumber belajar. Proses belajar mengajar menggunakan *blended learning* merupakan pembelajaran model baru dan jarang digunakan di Indonesia. Hal ini dikarenakan pembelajaran tidak terpusat pada guru sehingga kreativitas siswa dapat berkembang, selain itu juga akan tercipta proses belajar mengajar yang efektif, sehingga dapat memperbesar minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan lebih bervariasi sehingga tidak membosankan, (Dwi Irmawati, Sriyono, 2012). Jadi Blended Learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa Blended Learning adalah pembelajaran yang mengkombinasikan

antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, dimana antara peserta didik dan pendidik saling berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara online. Penerapan Blended Learning tidak terjadi begitu saja. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan yaitu karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk *online learning*, (Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, 2020).

Model Pembelajaran Tatap Muka

Proses pembelajaran tatap muka berlangsung dengan proses pembelajaran tatap muka offline dimana peserta didik dan pendidik bertemu langsung di dalam suatu ruangan. Kegiatan di kelas menyampaikan suatu penjelasan secara teknis. Sedangkan pembelajaran tatap muka online, penggunaan sistem pembelajaran berbasis web dan pembelajar mendengarkan, menyimak dan mempraktekkan petunjuk. Namun dalam blended learning masa tatap muka secara nyata hanya dilaksanakan di awal-awal pertemuan. Pada definisi yang telah dipaparkan oleh Srisakdi, disebutkan dalam hitungan prosentase adalah 30% dari keseluruhan masa satu semester. Pada pengembangan pembelajaran blended learning dipakai hitungan dalam 1 semester ada 5 bulan efektif, maka masa tatap muka dilaksanakan dalam 2 hingga 3 minggu. Sisa 4 bulan 1 minggu mahasiswa akan belajar mandiri dengan pembelajaran berbasis web dan ujian semester. Dalam masa belajar mandiri (4 bulan 1 minggu), mahasiswa akan berkumpul dan bertemu beberapa kali dengan dosen di web atau bertemu langsung sesuai jadwal yang telah ditentukan. Proses tatap muka ditujukan untuk memfasilitasi setiap permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama proses belajarnya, (Husni, 2011).

Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar Elektronik berbasis Teknologi

Salah satu bagian penting dari Pengembangan blended Learning yaitu bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar yang digunakan salah satunya berupa buku/modul/bahan ajar berbentuk elektronik. Dalam pembelajaran daring modul elektronik disebut juga dengan istilah bahan ajar mandiri atau bahan ajar yang disusun untuk digunakan untuk peserta didik belajar di rumah. Di dalam modul elektronik berisi, latihan soal, serta evaluasi yang harus diselesaikan oleh peserta didik untuk mengukur perkembangan belajarnya. Dalam pembelajaran blended, selain bahan ajar elektronik, juga menggunakan bagian dari pertemuan *online*. Pengembangan bahan ajar media/teknologi merupakan salah satu bagian dari inovasi model pembelajaran Blended Learning dengan memanfaatkan teks, audio, video dan multimedia. Penggunaan teks, audio, video dan multimedia digunakan untuk pengayaan materi dan penguatan materi peserta didik dalam proses pembelajaran salah satu topik yang ditentukan oleh pendidik. Dalam pembelajaran blended Learning, pengemasan dilakukan secara digital dan diakses dengan memanfaatkan media teknologi. Pemanfaatan teks, audio, video dan multimedia dilaksanakan pada saat belajar di rumah dengan bimbingan dari pendidik. Penggunaan media teknologi sebagai sarana proses pembelajaran terpenting dalam pembelajaran online yang dikembangkan blended learning. Penggunaan media teknologi digunakan dalam pembelajaran untuk melakukan tatap muka, penyimpanan file, diskusi, dan pemantauan. Dengan menggunakan media dan teknologi diharapkan porsi waktu masa belajar di rumah lebih banyak dibandingkan dengan tatap muka baik offline maupun *online*.

Komposisi Penggunaan *Blended Learning*

Komposisi blended yang sering digunakan yaitu 50:50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran online. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75:25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran online. Demikian pula dapat dilakukan 25:75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran online. Pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya 50:50, 75:25 atau 25:75 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran,

karakteristik pembelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran online atau kombinasi, karakteristik, lokasi pembelajar, karakteristik dan kemampuan pendidik, dan sumber daya yang tersedia. Berdasarkan analisis silang terhadap berbagai pertimbangan tersebut, pendidik akan dapat menentukan komposisi (presentasi) pembelajaran yang paling tepat. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pembelajar agar dapat belajar lebih efektif, efisien, dan menarik. Dalam skenario pembelajaran berikutnya tentu saja harus memutuskan untuk tujuan mana yang dilakukan dengan pembelajaran tatap muka, dan bagian mana yang offline dan online. (Husni, 2011) Namun demikian, pada Era Tatanan Baru (New Normal) beradaptasi dengan Covid-19 seperti saat ini, maka disarankan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan komposisi 25/75 dengan 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran online. Sedangkan pada 25% pembelajaran tatap muka sendiri dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu tatap muka secara online dan offline, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran berbasis *blended learning* digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dalam belajar. Pada Era Tatanan Baru (New Normal) beradaptasi dengan Covid-19 seperti saat ini diharapkan pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk menjaga jarak (*Social Distancing*) dengan mengurangi kontak *face-to-face* dalam proses pembelajaran untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Namun, proses pembelajaran yang total online tidak dianjurkan untuk pembelajaran yang masih mempertimbangkan perlunya kontak tatap muka antara peserta didik dengan pendidik, karena terdapat materi-materi yang harus disampaikan secara *face to face* misalnya seperti penerapan nilai sikap dan karakter peserta didik. Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar *blended* menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda. (Husni, 2011)

Karakteristik Blended Learning

Adapun karakteristik dari *Blended Learning* yaitu: 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam. 2) Sebagai sebuah kombinasi pendidikan langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*. 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. 4) Pendidik dan orangtua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung, (Riyan Maulana, Daiyul Ma'ruf, 2020). Selanjutnya tujuan *Blended Learning* diantaranya; 1) Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. 2) Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas *online* memberikan pendidik, sedangkan porsi *online* memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Salah satu kelebihan dari *Blended Learning* yaitu peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi setiap saat dan di mana saja karena memanfaatkan media dan teknologi sebagai fasilitasi belajar. Berdasarkan perkembangan teknologi saat ini terdapat beberapa manfaat untuk peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Saat ini tidak ada model pembelajaran tunggal yang paling ideal untuk semua jenis pembelajaran, karena setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Teknologi media cetak memiliki kelebihan yang sangat fleksibel sebagai sumber belajar, dapat dibawa ke mana-mana tanpa menggunakan media elektronik. Sedangkan multimedia mempunyai kelebihan dibidang pembelajaran yang lebih interaktif dapat berupa teks, gambar, film, animasi dan dapat dikonversi dalam berbagai bentuk digital. Pada kasus tertentu pembelajaran melalui audio lebih efektif dibandingkan dengan video. Jadi setiap teknologi

mempunyai keunggulan untuk tujuan belajar tertentu, untuk karakteristik bidang tertentu. Sebagai pendidik kiranya dapat menentukan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Peserta didik di kota besar mungkin sudah tidak asing dengan pembelajaran berbasis Teknologi dan informasi, namun berbeda dengan peserta didik yang berada di daerah terpencil. Oleh sebab itu, pendidik kiranya dapat memanfaatkan model pembelajaran *blended learning* sebagai salah satu solusi untuk melaksanakan proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Terdapat beberapa manfaat dan Keuntungan yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* bagi lembaga pendidikan jika diterapkan pada masa New Normal; 1) Jangkauan yang luas dalam proses pembelajaran; 2) Mudah dalam mengimplementasikan; 3) hasil yang lebih optimal; 4) menyesuaikan berbagai kebutuhan pembelajaran; 5) meningkatkan daya tarik pembelajaran; dan 6) menghentikan penyebaran Covid-19. Adapun kelebihan dari *blended learning* yang diungkapkan oleh Kusairi (dalam Husamah, 2014), yaitu: 1) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online; 2) Peserta didik dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pendidik atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka); 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pendidik; 4) Pendidik dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; 5) Pendidik dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran; dan 6) pendidik dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya, (Wardani et al., 2018).

Adapun kekurangan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* adalah: 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung; 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *Blended Learning* diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*; 3) Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi; dan 4) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet, (Riyan Maulana, Daiyul Ma'ruf, 2020).

Peran pendidik dalam Model *Blended Learning*

Peran pendidik pada model pembelajaran *blended learning* sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendidik harus up to date terhadap informasi. Di samping memiliki keterampilan mengajar dalam menyampaikan isi pembelajaran tatap muka, pendidik juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis Informasi, Komunikasi, dan Teknologi (IT) dan up to date dalam mengakses Internet termasuk platform media edukasi, kemudian dapat menggabungkan dua media pembelajaran tersebut, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Pendidik dapat melaksanakan pembelajaran dengan face to face melalui offline secara terstruktur kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran secara online. Kombinasi pembelajaran juga dapat diterapkan pada integrasi e-learning (online). Pembelajaran berbasis IT atau secara online perlu diberikan kepada peserta didik sejak awal, dilaksanakan bimbingan secara teratur dan terstruktur agar para peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan belajar kombinasi (*Blended Learning*) sejak awal, karena ke depan pembelajaran dengan model *Blended Learning* bukan hanya suatu keharusan dikarenakan adanya Covid-19 melainkan karena tuntutan zaman yang semakin maju.

Peran pendidik sangat penting terhadap kesuksesan pelaksanaan pembelajaran model *Blended Learning* karena hal ini memerlukan proses transformasi pengetahuan isi dan *blended learning* sebagai alat. Dengan makin baiknya sistem ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, maka penduduk dunia akan semakin banyak pula, oleh karena itu perlu dilakukan pembelajaran yang efisien dalam pemanfaatan sumber daya, pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan suatu keniscayaan untuk dilaksanakan dalam sistem pembelajaran, khususnya di Indonesia. Kunci dari

semua ini terletak pada peran pendidik yang menguasai kompetensi untuk mengelola pembelajaran berbasis blended learning.

4. PENUTUP

Pengembangan pembelajaran model *blended learning*, merupakan kombinasi model pembelajaran yang dilakukan dalam konteks *online* dan *offline*. Alokasi yang digunakan 50:50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran *online*. Sama halnya dengan menggunakan komposisi 75:25 dan dilakukan 25:75. Teknis pengembangan pembelajaran model *blended learning* yang dikembangkan; 1) Model Pembelajaran Tatap Muka, 2) Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar Elektronik, dan 3) Pembelajaran Menggunakan Media Teknologi. Berdasarkan hasil temuan penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan memahami lebih mendalam tentang penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya *platform* aplikasi online pendidikan, selain itu juga dibutuhkan strategi pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Blended Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020, 1(1), 1–12.
- Dwi Irmawati, Sriyono, A. B. S. J. (2012). Studi Eksperimen Pemanfaatan Blended Learning Model Berbasis Web Sebagai Sumber Belajar Geografi. *Edu Geography*, 1(2).
- Hartono, Marhadi Saputro, D. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(September), 84–89.
- Hayati, N., & Wijaya, M. (2018). Pengelolaan Pembelajaran melalui Blended Learning dalam Meningkatkan Receptive Skill Peserta Didik di Pondok Pesantren. *Palapa*, 6(2), 1–18. <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.64>
- Husni, I. (2011). Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqra'*, 5(1), 61–73.
- Inggriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.8649>
- Pujilestari, Y. (2020). Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Adalah*, 4(1), 49–56. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/15394/7199>
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Ramadhani, S. P. (2020). Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Bimbingan Konseling Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Riyan Maulana, Daiyul Ma'ruf, T. (2020). Model Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Blended Learning Berbasis Mobile. *Journal Informatic, Education and Management*, 2(2), 54–61.
- Yudiawan, A. (2020). BELAJAR BERSAMA COVID 19: Evaluasi Pembelajaran Daring Era Pandemi di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri, Papua Barat. *AL-FIKR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 10–16. <https://doi.org/10.32489/alfikr.v6i1.64>
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.

- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.