

Implementasi Strategi *Blended Learning Enriched Virtual Model* Pada Mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka (UPBJJ-UT) Malang

Siyamta

Departemen Teknologi Informasi, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan
Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika Malang
Jalan Teluk Mandar, Kotak Pos 5 Malang, 65102
Telpon 0341 491239
E-mail: yamtasiyamta@gmail.com

Intisari

Permasalahan yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan Tutorial Mahasiswa Universitas Terbuka di Indonesia adalah minimnya waktu tutorial tatap muka (TTM) antara Mahasiswa dengan Tutor di kelas. Dalam satu semester, kegiatan Tutorial yang dilakukan sebanyak 8 kali, masing-masing selama 2 Jam. Dengan beban materi yang cukup banyak, serta waktu yang terbatas, maka perlu dilakukan inovasi dengan mengembangkan digital content sebagai pelengkap modul yang sudah diterimanya pada awal semester, serta menggunakan strategi blended learning untuk memantau pengumpulan tugas dan kegiatan diskusi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menerapkan strategi blended learning enriched virtual model (2) mengembangkan content digital pada mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Semester IX, (3) mengetahui efektifitas dan kemudahan penggunaan content digital, (4) mengetahui kemudahan feature Social Learning Network (SLN) Edmodo sebagai pelengkap kegiatan Tutorial yang dilaksanakan secara Online, melalui alamat <http://www.edmodo.com>. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, yang akan mendeskripsikan keadaan selama kegiatan tutorial berlangsung serta dilakukan pengumpulan data menggunakan angket yang dibagikan kepada mahasiswa. Populasi dan sekaligus sebagai sampelnya adalah seluruh mahasiswa PGSD semester IX Pokjar Gondang Wetan dan Bangil, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah berhasil dikembangkan content digital dengan format EPUB, FlipBook dan Video Pembelajaran yang digunakan sebagai suplemen materi pembelajaran. Berdasarkan angket dari responden, maka sebesar 54 % menyatakan sangat setuju dan 46 % setuju terkait dengan efektifitas pembelajaran. Sebanyak 58% responden menyatakan sangat setuju dan 42 % menyatakan setuju terkait dengan feature Edmodo sebagai Social Learning Network (SLN) dapat digunakan secara mudah untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan strategi blended learning enriched virtual model.

Kata Kunci : *digital content, enriched virtual model, blended learning, EPUB, FlipBook.*

A. PENDAHULUAN

Universitas Terbuka (UT) menerapkan sistem belajar jarak jauh dan terbuka. Jarak jauh berarti kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka, tetapi menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non-cetak (audio/video, komputer/internet, siaran radio, dan televisi). Makna terbuka adalah tidak ada pembatasan usia, tahun ijazah, masa belajar, waktu registrasi, dan frekuensi mengikuti ujian. Batasan yang ada hanyalah bahwa setiap mahasiswa UT harus sudah menamatkan jenjang pendidikan menengah atas (SMA atau yang sederajat). Mahasiswa UT diharapkan dapat belajar secara mandiri. Cara belajar mandiri menghendaki mahasiswa untuk belajar berdasarkan inisiatif sendiri. Belajar mandiri dapat dilakukan secara sendiri ataupun berkelompok, baik dalam kelompok belajar maupun dalam kelompok tutorial. UT menyediakan bahan ajar yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri. Selain menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh UT, mahasiswa juga dapat mengambil inisiatif untuk memanfaatkan bahan bacaan lain dipergustakaan mengikuti tutorial, baik secara tatap muka maupun melalui internet.

Belajar mandiri dalam banyak hal ditentukan oleh kemampuan belajar secara efektif. Kemampuan belajar bergantung pada kecepatan membaca dan kemampuan memahami isi bacaan. Untuk dapat belajar mandiri secara efektif, mahasiswa UT dituntut memiliki disiplin diri, inisiatif, dan motivasi belajar yang kuat.

Mahasiswa juga dituntut untuk dapat mengatur waktunya dengan efisien, sehingga dapat belajar secara teratur berdasarkan jadwal belajar yang ditentukan sendiri. Oleh karena itu, agar dapat berhasil belajar di UT, calon mahasiswa harus siap untuk belajar secara mandiri. Untuk dapat belajar mandiri dengan baik, maka mahasiswa UT harus memiliki *Self Regulated Learning (SLR)* yang baik.

Kegiatan tutorial di UT dibantu oleh Tutor, yang berdasarkan pendidikan dan/atau keahliannya, ditetapkan oleh Dekan pada Fakultas untuk memberikan bimbingan dan bantuan belajar kepada mahasiswa, baik melalui tutorial online (Tuton) atau tutorial tatap muka (TTM). Tutorial tatap muka dilaksanakan di setiap kelompok belajar (Pokjar). Pada umumnya Pokjar ini berada sampai pada tingkat Kecamatan. Untuk *menghandle* kegiatan pembelajaran, maka diperlukan strategi yang tepat agar diperoleh hasil yang maksimal. Strategi pembelajaran akan berkembang sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi pendukungnya. Mulai abad 21, telah terjadi pergeseran paradigma pembelajaran. Karakteristik beberapa model pembelajaran abad 21 menunjukkan bahwa (1) pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, (2) pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah, (3) pembelajaran diarahkan untuk dapat berfikir analitis, bukan berfikir mekanistik/rutin, (4) pembelajaran

menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Dengan berkembangnya strategi dan model pembelajaran, berkembang pula model pembelajaran yang awalnya bersifat tradisional (*face to face*) ke arah pembelajaran Elektronik (*E-Learning*). *E-learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media elektronik. Pada kenyataannya, strategi *E-Learning* tidak dapat menggantikan secara penuh proses belajar mengajar. Beberapa kekurangan *E-Learning* Menurut Bullen (2001) dan Beam (1997) antara lain (1) kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar, (2) Kecenderungan mengabaikan aspek sosial. (3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan. (4) Berubahnya peran dosen atau guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan TIK. Perubahan peran ini, di satu sisi akan kian memperkuat bagaimana posisi guru atau dosen hanya sekedar fasilitator dan bukan lagi sebagai sumber ilmu. (5) Mahasiswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Dengan *e-learning*, mahasiswa yang tidak punya minat terhadap teknologi modern, tidak punya dana untuk memiliki perangkat keras yang memadai, maka ia jelas akan tertinggal oleh rekan-rekannya yang itu

berarti ia tengah menuju kegagalan. (6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

Menurut Graham CR (2006) *blended learning* merupakan penggabungan dari dua model pembelajaran *face to face* dan *distributed computer mediated* serta akan mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan jaman. Dalam *blended learning* terdapat berbagai kombinasi media, teknologi, aktifitas agar program pelatihan dapat maksimal sesuai dengan karakteristik *audience* (Bersin, 2004). Penelitian yang dilakukan oleh Aspden Liz et. al (2004) menunjukkan bahwa strategi *blended learning* dapat membantu menjembatani jarak antara pembelajar, institusi dengan cara interaksi antara pembelajar baik secara *online* maupun *offline* serta meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengalaman mengajar bagi pembelajar. Komponen dan hubungan di dalam sistem *blended learning* dikembangkan agar dapat meningkatkan *performance* pembelajar. Metode yang sesuai di dalam penelitian ini adalah demonstrasi yang dipadukan dalam strategi *blended learning* (Boyle 2005).

Blended Learning merupakan *framework* yang cocok untuk diterapkan di dunia pendidikan, terutama pendidikan tinggi, Ramakrisnan et.al (2012). Saat ini beberapa perguruan tinggi sedang mencoba untuk menerapkan konsep *full e-learning*, tetapi sebagian masih terkendala dengan adanya beberapa pembelajar yang masih *resistance* dengan adanya teknologi yang baru. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik dan demografi

yang ada di Indonesia, bahwa dengan banyaknya kepulauan serta penyediaan *bandwidth* yang relatif terbatas, maka model *Blended Learning* sesuai untuk diterapkan didalam sistem pendidikan di Indonesia.

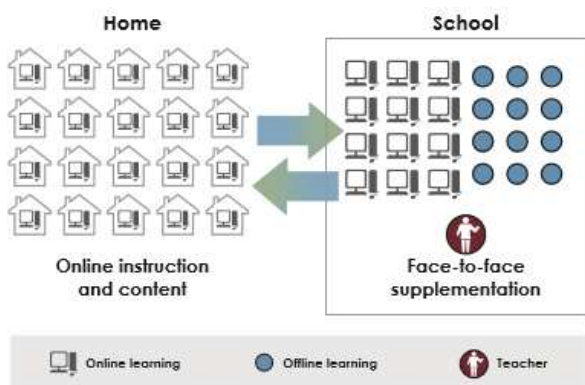
Blended Learning merupakan suatu kombinasi antara *e-learning* dan sistem kelas tradisional. Dengan sistem ini maka akan mengakomodasi elemen-elemen dari *e-learning contents* misalnya simulasi, virtual laboratory, dan *online discussions* ke dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Aktivitas siswa/Siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan *blended e-learning*, termasuk kolaborasi dan diskusi, online quiz dan penugasan, online inquiry dan eksplorasi, seperti aktivitas individual misalnya e-journal, blogs atau e-portfolio. Aktivitas *face-to-face* dapat juga diterapkan dalam sistem *blended e-learning*, seperti tutorial, praktikum di laboratorium dan *project work*. Berdasarkan kajian dari beberapa literatur tentang *blended learning*, maka strategi ini mempunyai beberapa kelebihan antara lain dilihat dari aspek : (1) peningkatan hasil belajar, (2) efektifitas pembelajaran, (3) kenyamanan belajar, (4) efisiensi biaya, (5) adaptasi gaya belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Strategi *blended learning* telah (a) membantu pebelajar untuk belajar mandiri, (b) menggeser *paradigma teacher center* menjadi *student center*, serta (c) pencapaian tujuan pembelajaran (Graham, 2006; Dziuban et. al 2004). Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam *strategi blended learning*, maka

pembelajar harus memiliki pengetahuan tentang strategi pembelajaran sert mengetahui karakteristik pebelajar. Dengan mengetahui karakteristik pebelajar, maka dapat disiapkan materi pembelajaran yang sesuai. *Blended learning* akan mengkombinasikan antara *traditional learning* dan *electronic learning* dan saat ini berkembang dengan pesat, sehingga memungkinkan untuk : (1) adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa/Siswa (*student centered learning*), (2) adanya peningkatan interaksi antara Siswa dengan atau dosen dengan sumber belajar lainnya, (3) adanya konvergensi antara berbagai media belajar, sumber belajar, lingkungan belajar dan metode belajar yang sesuai. Pada strategi *blended learning*, hal lain yang perlu diperhatikan adalah *learning object*, baik *online* maupun *offline*. Dengan sistem *blended learning* ini, maka pebelajar akan lebih banyak berinteraksi dengan *learning object* tersebut.

Berdasarkan Staker & Horn (2012), strategi *blended learning* berkembang dengan munculnya model-model baru, yaitu (1) *rotation model*, merupakan kombinasi pembelajaran online dengan tatap muka secara rotasi, (2) *the flex model*, model dengan pengiriman materi dan pembelajarannya melalui internet, tetapi dengan pengawasan pembelajar di dalam kelas, (3) *self blend model*, dengan pebelajar memilih pembelajarannya secara mandiri, tetapi dilakukan didalam lingkungan pembelajar yang

sama, (4) *enriched virtual model*, dilakukan pengiriman *content* dan pembelajaran secara *online* dan dilakukan pertemuan tatap muka ketika diperlukan dan hanya sebagai suplemen. Dari keempat model *blended learning* tersebut di atas, model 2 dan 4 mendekati dengan karakteristik yang terjadi di perguruan tinggi berdasarkan dengan usia pembelajarnya. Pada penelitian ini digunakan *enriched virtual model* karena yang paling sesuai dengan karakteristik yang ada pada Universitas Terbuka (UT). Secara *blog diagram*, *enriched virtual model* dapat digambarkan sebagai berikut (Staker H and Horn Michael B. 2012).



Gambar 1. *Enriched virtual model blended learning*

Jaringan sosial merupakan trend teknologi terbaru dan menarik untuk dilakukan penelitian. Jaringan sosial pembelajaran seperti *Edmodo* memungkinkan user untuk dapat berkomunikasi dengan teman-temannya dalam group tertentu. *Edmodo* merupakan *micro-blogging* yang bersifat *private* yang dapat

digunakan oleh dosen, guru dengan mahasiswa atau siswa. Pada awalnya *edmodo* digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam hal berkomunikasi dan berkolaborasi menggunakan *platform* pembelajaran berbasis jaringan sosial. Dengan menggunakan *Edmodo* dapat dilakukan *sharing ide*, *file*, *events* dan penugasan pada lingkungan *virtual*. Beberapa *feature* yang dimiliki *Edmodo* antara lain (1) *note*, berisi tulisan yang nantinya dapat dipublish pada *wall edmodo*. (2) *Allert*, berisi suatu peringatan penting yang ditulis guru untuk disampaikan kepada siswa atau group tertentu dengan panjang karakter maksimal 140. (3) *Assignment* digunakan oleh guru untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa secara *online*. Pada *feature* ini terdapat pengaturan waktu dan *button Turn In* untuk mengupload tugas dari siswa. (4) *File and Links*, digunakan untuk mengupload file dan melakukan *hyperlink* pada website lain. (5) *Quiz*, digunakan untuk memberikan soal evaluasi secara *online* yang dilakukan oleh guru. Bentuk *quiz* yang disediakan *Edmodo* berupa soal *multiple choice*, *true false*, *short answer*, *fill in the blank* dan *matching*. (6) *Pooling* digunakan untuk melakukan *pooling* terhadap siswa yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. (7) *Library*, berisi file-file yang diupload oleh guru. Pada sisi siswa, *library* ini dikenal dengan istilah *backpack*. (8) *Gradebook*, berisi catatan nilai dari guru untuk siswa. Pengisian *gradebook* ini dapat dilakukan secara otomatis maupun manual. Pada soal *quiz*, rekap penilainnya

dilakukan secara otomatis oleh sistem Edmodo. Pada sisi siswa terdapat *parent code* yang berupa kode yang digunakan oleh orang tua untuk dapat bergabung di kelas Edmodo yang berfungsi sebagai pengawasan kegiatan belajar mengajar dalam kelas virtual.

Menurut Degeng (2013), dalam mengukur efisiensi pembelajaran, indikator utamanya berdasarkan pada waktu, personalia dan sumber belajar yang digunakan. Program pembelajaran dirancang sesuai dengan alokasi waktu belajar yang disediakan. Pengukuran efisiensi pembelajaran dilakukan dengan membandingkan pelaksanaan beberapa program yang berbeda dalam jumlah waktu yang sama, kemudian pencapaian tujuan setiap program tersebut dibandingkan. Pada kegiatan pembelajaran, bagi siswa akan diperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui interaksi antara siswa dengan sesuatu di luar dirinya dan berada di lingkungannya. Dengan kata lain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran

Komputer dan Media Pembelajaran merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Universitas Terbuka Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Materi pada mata kuliah ini berisi tentang (1) konsep pemanfaatan media dalam pembelajaran, (2) faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam memanfaatkan media pembelajaran, (3) media display dan realia dalam pembelajaran, (4) memanfaatkan media audio dalam pembelajaran, (5) memanfaatkan media

video (audio dan visual) untuk pembelajaran, (6) memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai media pembelajaran, (7) memanfaatkan salah satu aplikasi komputer untuk pembelajaran dan Pemberian Tugas serta Praktik Komputer dan Media Pembelajaran, (8) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan strategi *blended learning enriched virtual model (BLEVM)* dengan memanfaatkan *social learning network (SLN) Edmodo*. Data diperoleh dari Mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah Komputer dan Media Pembelajaran, Kelompok Belajar (Pokjar) Gedong Wetan dan Bangil, Kabupaten Pasuruan, Propinsi Jawa Timur. Data kuantitatif diperoleh menggunakan skala *likert* yang dimulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R) dan Tidak Setuju (TS). Untuk melengkapi fleksibilitas pembelajaran, maka disediakan kelas online dengan alamat <http://www.edmodo.com>, kemudian mengisikan Group Code agar mahasiswa dapat bergabung dalam kelas online tersebut. Selain Modul Ajar dari Universitas Terbuka Jakarta, materi disediakan dalam bentuk slide Power Point, FlipBook, Online Quizz, Video dan Hyperlinks. Pada tutorial pertama dilakukan secara face to face, kemudian pembelajaran *blended learning enriched virtual model* diperkenalkan kepada seluruh mahasiswa, agar semua mahasiswa bergabung dalam kelas tersebut. Semua materi perkuliahan diupload di dalam *Edmodo* dengan

membentuk group kelas online dengan nama group (1) Pokjar Gondang Wetan Kabupaten Pasuruan, Komputer dan Media Pembelajaran, (2) Pokjar Bangil, Kabupaten Pasuruan, Komputer dan Media Pembelajaran. Dengan terbentuknya group kelas online ini, maka akan digenerate oleh sistem berupa kode group yang nantinya digunakan untuk login dari peserta yang akan bergabung di dalam kelas online ini. Penugasan (*assignment*) dan Tugas Tutorial (TT) diupload di dalam kelas online dengan waktu yang telah dikonfigurasi oleh Tutor.

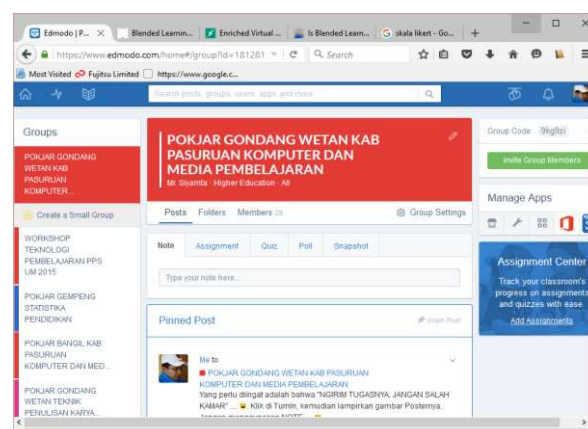
Instrument penelitian yang digunakan diadopsi dari *survey* yang dikembangkan oleh Owston dan York (2012) dengan beberapa modifikasi agar sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober – November 2015 dengan mengambil sampel mahasiswa Universitas Terbuka Semester IX mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Pokjar Bangil dan Gondang Wetan Kabupaten Pasuruan sebanyak 50 Mahasiswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang (1) penerapan strategi *blended learning enriched virtual model* (2) mengembangkan Content Digital pada mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Semester IX, (3) efektifitas dan kemudahan penggunaan Conten Digital (E-PUB, FlipBook, Video Pembelajaran, (4) kemudahan *feature Social Learning Network (SLN) Edmodo* sebagai pelengkap kegiatan

Tutorial yang dilaksanakan secara Online, melalui alamat <http://www.edmodo.com>.

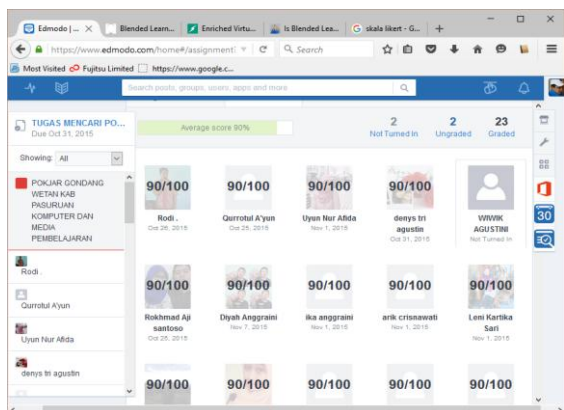
Halaman utama *edmodo* pada salah satu kelas online ditunjukkan seperti Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Halaman utama kelas online Edmodo Pokjar Gondang Wetan

Pada gambar di atas ditunjukkan salah satu halaman utama kelas online pada Tutorial Mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran. Pada halaman tersebut diberikan *assignment* oleh Tutor kepada mahasiswanya untuk melakukan pencarian contoh Poster dengan tema Pendidikan di Internet, kemudian melakukan download serta mengupload kembali melalui tombol *TurnedIn* yang tersedia pada bagian bawah *assignment*. Setelah mahasiswa mengupload tugas yang diberikan oleh Tutor, maka pada halaman akan tampil semua mahasiswa yang telah tergabung beserta status pengumpulan tugasnya.. Contoh status

pengumpulan tugas, ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 3. Halaman *all submissions* kelas virtual pada Edmodo

Pada Gambar 3 di atas, terlihat bahwa terdapat berbagai variasi pengumpulan tugas perkuliahan pada bulan Oktober dan November 2015, bahkan ada yang belum melakukan *Turn In*. Penilaian dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem ketika menggunakan model Quiz atau dilakukan secara manual oleh dosen yang mengelola kelas virtual tersebut. Jika mahasiswa tidak mengumpulkan praktikumnya pada waktu yang telah ditentukan, maka tidak akan dapat mengumpulkan tugasnya, kecuali dilakukan konfigurasi ulang oleh dosennya.

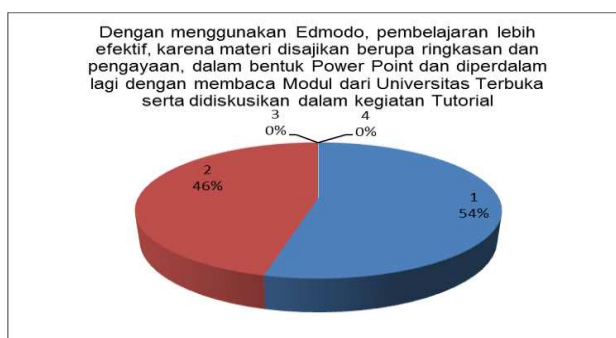
Berdasarkan kuesioner yang diperoleh dari responden, maka diperoleh data seperti berikut ini. Sebanyak 52 % menyatakan bahwa responden tertarik atau sangat setuju dengan strategi pembelajaran yang mengkombinasikan *face to face* di kelas yang dikombinasikan dengan *online* menggunakan edmodo, serta 45

% menyatakan setuju. Dengan demikian strategi ini cocok diterapkan dalam kegiatan tutorial di Universitas Terbuka.



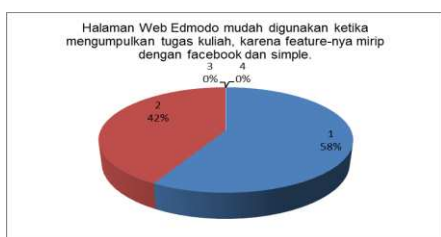
Gambar 4. Prosentase penggunaan strategi pembelajaran

Berkaitan dengan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, sebanyak 54 % responden menyatakan bahwa sangat setuju dan 46 % menyatakan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menyatakan bahnnya dengan menggunakan strategi *blended learning* akan lebih efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar dibandingkan dengan strategi *face to face instruction*.



Gambar 5. Efektifitas dan efisiensi pembelajaran menurut responden

Berkaitan dengan kemudahan *feature* pada *edmodo*, sebanyak 58 % responden menjawab sangat setuju dan 42 % menjawab setuju. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *feature edmodo* mudah digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.



Gambar 6. Kemudahan *feature* pada Edmodo

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa :

- Strategi *blended learning enriched virtual model* telah diterapkan pada mahasiswa Semester IX S1 PGSD Pokjar Bangil dan Gondang Wetan kabupaten Pasuruan.
- Pengembangan *content digital* pada mata Kuliah Komputer dan Media Pembelajaran Semester IX telah dilakukan dan diupload

pada kelas virtual edmodo atau sebagian dicopykan melalui Flashdisk.

- Berdasarkan kuestioner dari responden, maka sebesar 54% menyatakan sangat setuju dan 46 % menyatakan setuju terkait dengan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- Berkaitan dengan penggunaan *feature edmodo*, maka sebesar 58 % responden menjawab sangat setuju dan 42 % menjawab setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *feature edmono* mudah untuk dikenali dan digunakan karena mirip dengan media social facebook.

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan agar guru atau dosen selalu mengikuti perkembangan teknologi pembelajarannya, terutama dengan memanfaatkan teknologi informasi (TI), agar tidak monoton serta dapat ditinggalkan oleh siswa atau mahasiswanya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aspden, Liz; Helm Paul. 2004. *Making The Connection in Blended Learning Environment*, *Educational Media International*, Vol 42, Page 245-252.
- Beam.P. 1997. Breaking The Sprinter's Wrist : Achieving Cost-Effectiveness Online Learning. The International Symposium on Distance Education and Open Learning. Bali. Indonesia : MONE Indonesia, IDLN.SEAMOLEC.ICDE. UNDP dan UNESCO.
- Bersin, J. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practice, Proven Methodologies and Lessons Learned*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Boyle, Tom, 2005. *A Dynamic Systematic Method for Developing Blended Learning*, *Education, Communication and Information Journal*, Vol 5, Page 221 – 232.
- Bullen, M. 2001. E-learning and the Internationalizat Education. *Malaysian Journal of Education Technologi*. Vol 1. No.1 P.37-46.
- Cara Belajar Mahasiswa di Universitas Terbuka (UT), akses online 23 November 2015, URL <http://www.ut.ac.id/tentang-ut>
- Cruz M.B. and Cruz S.B. 2013, The Use od Internet-Based Social Media as a Tool in Enhancing Student's Learning Experiences in Biological Sciences, *Higher Learning Research Communications*, Volume 3, Number 4.
- Degeng Nyoman S (2013), *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*, Bandung : Kalam Hidup.
- Dziuban CD et. Al. 2004. *Research Bulletin Blendel Learning*, Volume 7, 30 March 2004, Uducase.
- Graham CR. 2006. *Intoductions to Blended Learning*, akses online tanggal 20 November 2015, jam 15:50 WIB. [http://media.wiley.com/product data/excerpt/86/07879775/0787977586.pdf](http://media.wiley.com/product_data/excerpt/86/07879775/0787977586.pdf).
- Graham CR. 2006. *Blended Learning Systems : Definition, Current Trends and Future Directions*, dalam C. Bonk and C. Graham (Eds), *The Hand Book of Blended Learning*, Global Perspectives Local Design. San Francisco : John Wiley & Sons, Inc., Halaman 3 - 19.
- Owston, R & York, D. 2012. *Evaluation of blended learning course in the faculty of Liberal Arts and Professional Studies and the Faculty of Health-Winter Session 2012* (Technical Report No 2012-3). Toronto : Institut for Research on Learning Technologies.
- Ramakrisnan P et.al. 2011. Blended Learning: A Suitable Framework For E-Learning In Higher Education, The 3rd International Conference On e-Learning, *Procedia Computer Science* 67 (2012) page 513-526.
- Staker H and Horn Michael B. 2012. *Cassifying K-12 Blended Learning*, akses online 23 November 2015, URL <http://www.innosightinstitute.org>.