



BLENDDED LEARNING

STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd.

BLENDED LEARNING

STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Penulis : Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd

ISBN 978-623-6121-79-5

Cetakan Pertama, Juni 2021

xx + 169 hlm; 14.8 x 21 cm

Penyunting : Umi Salamah, Misbahul Munir

Desain Sampul : Aziz Fahar Setiawan

Desain Layout : Mutiara Inwar

Penerbit :

CV. Pustaka Learning Center

Anggota IKAPI No.271/JTI/2021

Karya Kartika Graha A.9 Malang 65132

Whatsapp 08994458885

Email: pustakalearningcenter@gmail.com

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang . Dilarang memperbanyak atau memindahkan Sebagian atau seluruh isi buku ini ke dalam bentuk apapun secara elektronik maupun mekanis tanpa izin Tertulis dari Penulis dan Penerbit Pustaka Learning Center

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah swt atas berkat rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya. Allahumma Sholli 'Ala Sayyidina Muhammad, sholawat salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad saw. Atas berkat rahmat dan kuasa Allah swt karya tulis ini dapat terselesaikan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat yang maslahat secara signifikan bagi perbaikan sistem pembelajaran di era digital.

Karya tulis ini merupakan pengembangan teoritik dari disertasi saya yang berjudul "Pengaruh Strategi *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Sejarah Pendidikan Islam pada Mahasiswa yang Memiliki *Locus of Control* Berbeda". Karya tulis ini seoptimal mungkin diusahakan untuk merujuk pada referensi-referensi induk dari para pakar utama tentang *Blended Learning* dan dari jurnal-jurnal internasional terkait *Blended Learning* agar dapat menjadi referensi yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan terhindar dari miskonsepsi tentang *blended learning*. Namun, dengan segala keterbatasan, karya tulis ini tetap memerlukan koreksi dan saran perbaikan dari para pembaca. Oleh karena itu, dengan senang hati saya menerima segala saran dan kritik membangun untuk perbaikan lebih lanjut.

Dalam kesempatan ini, saya sampaikan ucapan trimakasih kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya karya tulis ini. Orang tua saya, anak istri saya, kawan-kawan saya dan semua pihak yang turut berkontribusi dalam penyelesaian karya tulis ini. Semoga Allah swt membalas budi baik anda semua dan dicatat sebagai amal yang baik.

Surabaya, 20 Mei 2021

Sihabudin

PENDAHULUAN

Pada era internet saat ini, kelas tradisional dengan pembelajaran *face-to-face* tidak lagi cukup untuk dipertimbangkan sebagai satu-satunya pembelajaran yang paling baik. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan perlu menyadari bahwa metode pembelajaran berpusat pada guru tidak akan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan yang akan dihadapi oleh peserta didik (Williams, 2010).

Tantangan yang akan dihadapi sekolah masa depan adalah untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang dapat memperluas dan meningkatkan kemampuan "*digital natives*" (peserta didik sebagai pemilik era digital) selain juga memperkuat peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk dapat berhasil dalam masyarakat global (Smaldino, 2008).

Croft dalam (Chew, 2008) menunjukkan dua tantangan yang akan dihadapi guru dan peserta didik pada tren pembelajaran masa depan, yaitu: 1) guru dan peserta didik pasti mempunyai ide yang berbeda mengenai tujuan yang diharapkan, 2) guru dan peserta didik harus menjaga fleksibilitas dan imajinasi terhadap alat-alat baru yang dapat digunakan.

Selama ini, bentuk interaksi dalam pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* adalah suatu sistem dimana interaksi antara komponen-komponen yang saling berhubungan, dapat terjadi secara bersamaan atau *real time*. "*Asynchronous*" dalam terminologi pembelajaran mengacu pada pemberian atau pengiriman informasi yang tidak dilakukan dalam waktu yang bersamaan, yakni, pembelajaran asinkron dilakukan untuk kenyamanan peserta didik. Fasilitator dan peserta didik tidak perlu *online* pada waktu yang sama untuk proses pembelajaran (Driscoll, 2002).

Pembelajaran *face-to-face* yang cenderung bersifat *synchronous* lazim digunakan oleh semua guru. Pembelajaran *face-to-face* mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya adalah pembelajaran *face-to-face* menjadikan guru dapat mengetahui peserta

didik mana saja yang sudah menguasai pelajaran, guru dapat memberikan bantuan secara langsung kepada peserta didik yang membutuhkan bantuan, dan guru mempunyai cara untuk memotivasi peserta didik secara langsung agar peserta didik memperhatikan dan mempelajari pelajaran secara seksama. Namun, Pembelajaran *face-to-face* saja, cenderung membosankan dan kurang membuat peserta didik mandiri dan kreatif dalam belajar. Peserta didik cenderung mengandalkan guru ketika terdapat permasalahan yang sedikit rumit.

Sebaliknya, pembelajaran yang dimediasi oleh media (*media mediated instruction*) yang bersifat *asynchronous* mempunyai kelebihan-kelebihan, diantaranya adalah lebih menarik, membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar, dan membuat peserta didik lebih kreatif. Namun, pembelajaran dengan media yang bersifat *asynchronous* juga memiliki kelemahan-kelemahan, yaitu: *Pertama*, guru tidak akan mengetahui peserta didik mana saja yang sudah menguasai materi pelajaran. Pelajaran tertentu mungkin terlalu mudah bagi sekelompok peserta didik tertentu. *Kedua*, mungkin beberapa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat baik sedangkan peserta didik yang lain akan kehilangan konsep-konsep utama dan tertinggal di belakangnya. Guru dalam model pembelajaran ini tidak memiliki cara memberi bantuan untuk mengatasi peserta didik yang memerlukan bantuan tambahan pada kasus-kasus tertentu. *Ketiga*, guru di dalam pembelajaran model ini tidak akan mempunyai cara memotivasi peserta didik untuk memperhatikan dan mempelajari materi pelajaran sehingga peserta didik tidak akan melakukan apa-apa. Akhirnya guru tidak akan pernah tahu pada akhir pembelajaran apakah peserta didik benar-benar telah mempelajari konsep-konsep atau kompetensi-kompetensi utamanya.

Semua kelemahan pembelajaran bermediasi media yang bersifat *asynchronous* tersebut memberikan gambaran bahwa bagaimanapun adanya, kehadiran guru masih dibutuhkan. Kehadiran guru menjadi penting karena fungsi guru tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi guru juga harus memberikan perhatian pada banyak hal yang terkait dengan pembelajaran. Guru harus tahu bagaimana menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat kemampuan

peserta didik, guru harus memotivasi peserta didik untuk belajar, mengelola perilaku peserta didik, mengelompokkan peserta didik, dan menilai hasil pembelajaran peserta didik (Slavin, 1994). Hal ini hanya akan dapat dilakukan jika guru menggunakan model interaksi yang bersifat *synchronous*.

Kedua model interaksi (*synchronous* dan *asynchronous*) tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Oleh karena itu, dalam pembelajaran saat ini terdapat tawaran baru berupa sebuah model pembelajaran campuran yang dikenal dengan *blended learning*.

Blended learning merupakan model terbaru yang memberikan kemudahan pembelajaran dengan menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pembelajaran. Secara lebih spesifik, dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara *face to face* (pembelajaran konvensional) dengan pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*.

Menurut S0 & Bonk (2010: 200), *Blended learning* merupakan bagian kunci dari proses belajar dan mengajar saat ini dan akan menjadi demikian pada saat-saat yang akan datang. Kolaborasi dan pertukaran internasional tanpa diragukan lagi akan menjadi menyatu dengan *blended learning*. Sebagaimana hasil penelitian So & Bonk (2010) telah terungkap bahwa para guru yang memahami *blended learning* dapat menambah tingkat dan dampak pembelajaran kolaboratif mereka di kelas.

Bentuk pembelajaran terbaru model *blended* mampu mengkombinasikan interaksi personal dalam pertemuan di kelas secara langsung dengan pendidikan *online* yang mempunyai fleksibilitas belajar yang tinggi. Proses belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan cara mengaitkan materi pembelajaran yang tersedia secara *online* pada saat apapun ketika mahasiswa butuh untuk mengaksesnya (Bender, 2006).

Secara teoritis, hasil pembelajaran akan tampak lebih positif

jika teknologi yang digunakan menunjukkan indikasi lebih bermanfaat, lebih merata, lebih cerdas, dan lebih tahan lama. Pada waktu yang sama, dengan teknologi tersebut, pembelajaran akan lebih mengurangi intimidasi, lebih maya, dan tidak mahal.

Kelebihan-kelebihan ini akan membantu sekolah dalam melakukan perubahan dari lingkungan pembelajaran tradisional menuju lingkungan pembelajaran digital. Perubahan ini akan berdampak pada teknologi masa depan yang digunakan oleh guru dan peserta didik, pada struktur kelas, serta peran seorang guru (Smaldino, 2008).

Hasil belajar merupakan semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda (Reigeluth, 1983). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan dan dipengaruhi pula oleh karakteristik peserta didik (Slavin, 1997). Hal senada juga dikemukakan oleh Dick & Carey (2001) bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh: 1) metode atau strategi yang diterapkan, 2) kondisi pembelajaran yang terbentuk, 3) interaksi antara metode dan kondisi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk memilih dan membelajarkan peristiwa dan aktivitas dalam pembelajaran. Peristiwa dan aktivitas yang dimaksud meliputi berbagai kegiatan, seperti pendahuluan (appersepsi, motivasi), penyajian materi, pemberian contoh, pemberian tugas, latihan, pemberian umpan balik dan sebagainya.

KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU TENTANG *BLENDED LEARNING*

Sebelum menulis lebih jauh tentang pembelajaran berbasis *blended learning*, penulis melakukan kajian tentang hasil penelitian terdahulu di jurnal internasional yang terkait dengan *Blended Learning* termasuk didalamnya adalah hasil penelitian penulis sendiri terkait *blended learning*. Hasil kajian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sihabudin. 2015. *Pengaruh Strategi Blended Learning terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Sejarah Pendidikan Islam pada Mahasiswa yang Memiliki Locus of Control Berbeda.*

Permasalahan: (1) perbedaan perolehan hasil belajar (mengingat dan memahami konsep dan fakta) mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *blended learning* dan strategi pembelajaran *face to face* (tatap muka secara langsung), (2) perbedaan hasil belajar (mengingat dan memahami konsep dan fakta) mahasiswa yang memiliki *internal locus of control* dan mahasiswa yang memiliki *external locus of control*, (3) interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran *blended learning* dan *face to face* dengan *locus of control* terhadap hasil belajar (mengingat dan memahami konsep dan fakta) mata kuliah Sejarah Pendidikan Islam.

Simpulan: Hasil penelitian menunjukkan, bahwa: 1) Perolehan hasil belajar (mengingat dan memahami konsep dan fakta) mata kuliah Sejarah Pendidikan Islam antara kelompok mahasiswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *blended learning* (*face to face*, *online* dan *offline*) dan strategi pembelajaran *face to face* (tatap muka secara langsung) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai $F_{hitung} = 98,880$ dengan nilai probabilitas (p) = 0,000. 2) Perolehan hasil belajar

(mengingat dan memahami konsep dan fakta) mata kuliah Sejarah Pendidikan Islam antara kelompok mahasiswa yang memiliki *internal locus of control* dan kelompok mahasiswa yang memiliki *external locus of control* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, yang ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} = 36,950$ dengan nilai probabilitas (p) = 0,000, 3) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran *blended learning* (*Face to face*, *online* dan *offline*), strategi pembelajaran *face to face* (tatap muka secara langsung), dan *locus of control* terhadap hasil belajar (mengingat dan memahami konsep dan fakta) Sejarah Pendidikan Islam, yang dibuktikan dengan perolehan nilai $F_{hitung} = 2,955$ dengan nilai probabilitas (p) = 0,089.

2. So, H.-J., & Bonk, C. J. (2010). Examining the Roles of Blended Learning Approaches in Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Environments: A Delphi Study. *Educational Technology & Society*, 13 (3), 189–200. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: a) pro dan kontra mengenai pendekatan *blended learning* dalam CSCL (*computer-supported collaborative learning*), b) Bagaimana *blended learning* digunakan untuk pembelajaran kolaboratif dalam berbagai macam konteks, c) Bagaimana masa depan *blended learning* dalam CSCL. Simpulan: Blended learning merupakan bagian kunci dari proses belajar dan mengajar saat ini dan akan menjadi demikian pada saat-saat yang akan datang. Kolaborasi dan pertukaran internasional tanpa diragukan lagi akan menjadi menyatu dengan *blended learning*. Sebagaimana terindikasi dalam penelitian ini, para guru yang memahami *blended learning* dapat menambah tingkat dan dampak pembelajaran kolaboratif mereka di kelas, demikian juga di seluruh kelas di dunia.
3. Lim, D. H., & Morris, M. L. (2009). Learner and Instructional

Factors Influencing Learning Outcomes within a Blended Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 12 (4), 282–293.

Permasalahan: Apakah faktor pembelajaran, variabel siswa, motivasi belajar, dan faktor-faktor keterlibatan dalam *blended learning* mempengaruhi aplikasi belajar siswa.

Simpulan: dapat disimpulkan bahwa terdapat dua tema umum untuk meningkatkan praktek *blended learning* pada pendidikan tinggi, yaitu: *pertama*, perbedaan belajar individual merupakan suatu area yang penting untuk dipertimbangkan dalam membuat keputusan mengenai pembelajaran untuk pembelajaran campuran (*blended instruction*) berorientasi pada siswa. *Kedua*, pada pendidikan tinggi, mendorong belajar level tinggi menjadi minat utama bagi para instruktur karena kebanyakan universitas dan college mencoba untuk mengembangkan pembelajaran campuran (*blended instruction*) yang berkualitas.

4. Akkoyunlu, B., & Soyulu, M. Y. (2008). A Study of Student's Perceptions in a Blended Learning Environment Based on Different Learning Styles. *Educational Technology & Society*, 11 (1), 183-193.

Permasalahan penelitian ini terkait dengan gaya belajar siswa dan pandangan mereka tentang *blended learning*. Rumusan masalahnya adalah: Apa pandangan mahasiswa tentang *blended learning*? Adakah perbedaan yang membedakan pandangan mahasiswa tentang *blended learning* terkait dengan gaya belajar mahasiswa? Adakah perbedaan yang membedakan pencapaian skor mahasiswa terkait dengan gaya belajar mereka?

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan tentang pandangan mahasiswa terhadap *blended learning* ditentukan oleh gaya belajar mereka ketika dibandingkan dengan skor rata-rata mahasiswa yang diklasifikasikan sebagai

asimilator.

Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian mahasiswa yang didapat terkait dengan gaya belajar. Hal ini bukan berarti segalanya berjalan dengan baik, tetapi bahwa pembelajaran dengan online harus dikembangkan dengan baik agar belajar yang sesungguhnya terjadi. Analisis partisipasi terhadap forum menunjukkan bahwa asimilator merupakan mahasiswa yang paling aktif sedangkan diverger adalah mahasiswa yang tidak aktif.

5. Ellis, R. A. & Calvo, R. A. (2007). Minimum Indicators to Assure Quality of LMS-supported Blended Learning. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 60-70.

Permasalahan: Menyelidiki pengalaman tujuh universitas yang menggunakan dotLRN sebagai sistem manajemen belajar mahasiswa terkait dengan seperangkat indikator minimal bagi jaminan mutu dan peningkatan proses belajar mahasiswa.

Simpulan: Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran campuran (*blended*) yang terdiri dari gabungan antara dotLRN, face-to-face dan didukung oleh *learning management systems* (LMS) dengan segala ICT menjadi signifikan dan bermanfaat untuk dilakukan di universitas. Sebelum beberapa klaim dibuat secara kuat, penelitian lanjutan mengenai *quality assurance* dalam proses belajar mahasiswa yang didukung oleh LMS dan hal-hal yang terkait dengan ICT akan menjadi penting untuk dilakukan. Namun, pihak universitas berharap dapat mengambil manfaat dari pengalaman-pengalaman termasuk dalam hal yang dikaji dalam penelitian ini agar dapat berjalan dengan baik untuk memperbaiki kepemimpinan, pengembangan staf, dan evaluasi program ketika *system quality-assurance* dalam pembelajaran campuran

(*blended*) didukung oleh *learning management systems* (LMS).

6. Delialioglu, O., & Yildirim, Z. (2007). Students' Perceptions on Effective Dimensions of Interactive Learning in a Blended Learning Environment. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 133-146.

Permasalahan: Bagaimana persepsi mahasiswa mengenai "dimensi efektifitas belajar interaktif (*interactive learning*) dalam pembelajaran yang bersifat hybrid.

Simpulan: Persepsi mahasiswa mengenai lingkungan *blended learning* sangat penting untuk memahami pilihan mereka terkait dengan dimensi efektifitas belajar interaktif dalam pembelajaran secara hybrid.

7. Bender, D. M., & Vredevoogd, J. D. (2006). Using Online Education Technologies to Support Studio Instruction. *Educational Technology & Society*, 9 (4), 114-122.

Permasalahan: Bentuk pendidikan terbaru adalah *blended learning* yang mengkombinasikan interaksi personal dalam pertemuan di kelas secara langsung dengan pendidikan *online* yang mempunyai fleksibilitas belajar yang tinggi. *Blended learning* dapat merevolusi pembelajaran dalam desain studio. Proses belajar mahasiswa dapat ditingkatkan dengan cara mengaitkan materi pembelajaran yang tersedia secara *online* pada saat apapun ketika mahasiswa butuh untuk mengaksesnya.

Simpulan: Mengintegrasikan *blended learning* dengan studio tradisional dapat meningkatkan belajar siswa. Teknologi memberikan beberapa keuntungan kepada siswa. Ia dapat digunakan untuk mempresentasikan informasi dalam berbagai macam bentuk, dapat diterima dalam setiap saat, dan tidak harus berada di kelas ketika hendak mengadakan komunikasi intelektual. Kuliah cukup dilakukan dalam waktu satu jam dalam

seminggu dengan memfokuskan pada interaksi dengan dan antara mahasiswa, mereviu tugas-tugas tertentu secara bersama-sama dengan teman satu kelas, atau melakukan pemecahan masalah dalam kelompok informal.

8. Klebl, M. (2006). Usability of a Runtime Environment for the Use of IMS Learning Design in Mixed Mode Higher Education. *Educational Technology & Society*, 9 (1), 146-157.

Hasil kajian menjelaskan bahwa desain pembelajaran IMS mendukung model belajar campuran (*blended learning*), demikian juga mendukung pembelajaran *online* secara murni (Koper et al., 2003). Skenario pembelajaran model campuran menjawab situasi kehidupan nyata dalam kelas atau beberapa seting sejenis sehingga komunikasi langsung antara siswa dan staf pengajar sama dengan hubungan fisik antara buku teks dan alat belajar.

9. Cronjé, J. C. (2009). Qualitative assessment across language barriers: An action research study. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 69–85. Permasalahan: Meningkatkan efektifitas penilaian dengan penilaian kualitatif Simpulan: Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penilaian kualitatif dengan kriteria yang dinegosiasikan antara penilai dan mahasiswa selama dua tahun memberikan gambaran lengkap tentang pengalaman evaluasi belajar dan memberikan nilai tambah bagi pengembangan mahasiswa. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menentukan standar prosedur audit penilaian.
10. Motschnig-Pitrik, R., & Mallich, K. (2004). Effects of Person-Centered Attitudes on Professional and Social Competence in a Blended Learning Paradigm. *Educational Technology & Society*, 7 (4), 176-192. Permasalahan: Bagaimana pengaruh Pearson-centered attitude terhadap motivasi mahasiswa dan apakah ia dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan

profesional?

Simpulan: PCeL bertujuan untuk memperkaya pembelajaran tradisional dengan cara mengelompokkan mahasiswa dalam tiga level: level intelektualitas, level keterampilan (*skill*), dan level keperibadian/intuisi. Teknologi dimanfaatkan untuk memegang bagian penting dalam mentransfer pengetahuan pada level intelektual, oleh karenanya, teknologi ini menyediakan ruang untuk berpartisipasi aktif dan interaksi yang bermakna dalam komunikasi real (nyata) dan komunikasi virtual. Reaksi mahasiswa menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa yang paling signifikan dalam berpartisipasi pada model pembelajaran PCeL adalah untuk meningkatkan kompetensi profesional, mendapat pengalaman dalam suasana belajar yang positif, bekerjasama dengan teman-teman secara kolegial, dan minat terhadap mata kuliah.

11. Hwang, W.-Y., Hsu, J.-L., Tretiakov, A., Chou, H.-W., & Lee, C.-Y. (2009). Intra-action, Interaction and Outeraction in blended learning environments. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 222–239. Permasalahan: Bagaimana pengetahuan mahasiswa dapat menyebar secara online dengan menguji dampak dari tiga macam komunikasi, yaitu intra- action, interaction, dan outeraction.

Simpulan: Dalam konteks *blended learning*, hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi, outeraksi, dan inter-aksi mempunyai hubungan yang positif. Lebih penting lagi, adalah bahwa kecenderungan kegiatan intra- aksi menempati level yang lebih tinggi terhadap pencapaian belajar yang lebih tinggi adalah sangat jelas. Hal ini konsisten dengan pandangan umum bahwa kegiatan intra-aksi seperti membuat catatan (*note-taking*) dapat mendorong untuk belajar.

12. Williams, B. (2009). Do undergraduate paramedic students embrace case based learning using a blended teaching approach? A 3-year review. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(3), 421-439. Permasalahan: Bagaimana persepsi mahasiswa dengan penerapan belajar berbasis kasus (*case based learning*) dalam lingkungan belajar campuran (*blended learning*)?.

Simpulan: dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar berbasis kasus (*case based learning*) merupakan alat pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Namun, penelitian ini juga merekomendasikan untuk diadakan penelitian lanjutan terkait dengan tema ini agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

13. Palmer, S & Holt, D. (2009). Staff and student perceptions of an online learning environment: Difference and development. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25(3), 366-381. Permasalahan: Bagaimana persepsi staf akademik dan mahasiswa terhadap lingkungan *online learning* yang diaplikasikan bersama?

Simpulan: Hasil analisis data telah membuktikan bahwa staff akademik paling menghargai OLE sebagai sebuah mekanisme yang efisien dan aksesibel bagi pembelajaran mahasiswa. Perbandingan nilai rata-rata untuk staf pada tahun 2004 dan 2005 tingkat signifikansi dan kepuasan senantiasa lebih tinggi setelah diaplikasikan OLE dibanding sebelumnya. Oleh karena itu, disarankan dalam penelitian ini bagi para staf hendaknya selalu mengupdate informasi tentang OLE untuk dikembangkan sebagai program yang menyeluruh.

14. Mondy, M., Woods, P., & Rafi, A. (2008). A „Uses and Gratification Expectancy Model“ to predict students“ „Perceived e-Learning

Experience". *Educational Technology & Society*, 11 (2), 241-261.

Permasalahan: Bagaimana dan mengapa siswa "menggunakan dan mengharapkan kepuasan" (*Uses and Gratification Expectancy/ UGE*) dari pembelajaran e-learning?

Simpulan: „Uses and Gratification Expectancy Model" (UGEM) dikembangkan berdasar teori dan temuan empiric. Model ini digunakan untuk menyelidiki bagaimana dan mengapa UGE siswa terhadap sumber- sumber e-learning yang mempengaruhi penerimaan siswa terhadap pengalaman e-learning. Seluruh dampak teoritis dan praktis dari penelitian ini member kontribusi terhadap penguatan pemahaman dari hubungan generic antara media dan belajar pada sistem pendidikan kontemporer.

15. Chew, E. (2008). Book review: Blended Learning Tools for Teaching and Training (Barbara Allan). *Educational Technology & Society*, 11 (2), 344- 347.

Pereviu berpendapat bahwa tidak ada standar dan cara yang konstan terkait dengan bagaimana proses belajar mengajar dilakukan, khususnya dari sudut pandang keragaman dan kompleksitas tujuan dan lingkungan pendidikan. Terdapat bermacam cara mencampur (*blends*) tergantung pencampur dan konteks serta gaya belajar siswa. Belajar bukanlah sebuah bisnis. Hal yang jelas adalah kemunculan budaya digital telah mendorong gaya entrepreneurship untuk memandang pendidikan tinggi hampir sebagai bisnis atau pasar yang potensial. Padahal seharusnya pendidikan lebih dari sekedar alat bisnis.

16. Georgouli, K., Skalkidis, I., & Guerreiro, P. (2008). A Framework for Adopting LMS to Introduce e-Learning in a Traditional Course. *Educational Technology & Society*, 11 (2), 227-240.

Permasalahan: Bagaimana persepsi mahasiswa tentang efektifitas LMS (Learning Management System)

Learning management system mungkin akan menjadi tempat umum seperti internet atau email. LMS akan menempati peran utama dalam proses pembelajaran, menyiapkan jalan untuk merubah cara pembelajaran yang ada dari kelas-kelas tradisional menuju pembelajaran jarak jauh baik secara sinkronus maupun asinkronus secara total.

LMS hanyalah kumpulan alat-alat, bahkan ketika mereka menambahkan beberapa macam visi pedagogis. Keberhasilan para guru dan instruktur dalam mengadopsi beberapa disiplin akan dikuatkan oleh panduan kerangka kerja, maka yang diharapkan akan terwujud.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar ~ iii
Pendahuluan ~ iv
Kajian Penelitian Terdahulu ~ viii
Daftar Isi ~ xviii

Bab 1: TREN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN MASA DEPAN ~ 1

Bab 2: MENGAPA *BLENDED LEARNING* ? ~ 10

Bab 3: *BLENDED LEARNING* ~ 14

- A. Sejarah *Blended Learning* ~ 14
- B. Defenisi *Blended Learning* ~ 18
- C. Landasan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 22
- D. Prinsip-prinsip *Blended Learning* ~ 36
- E. Komponen-komponen Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 41
- F. Kelebihan dan Kelemahan *Blended Learning* ~ 51

Bab 4: LINGKUNGAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 56

Bab 5: PENDEKATAN DAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 60

- A. Pendekatan Pembelajaran berbasis *Blended Learning* ~ 60
- B. Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 71
- C. Kriteria Memilih Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 76

Bab 6: DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 86

Bab 7: STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 97

Bab 8: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 112

- A. Media Pembelajaran ~ 112
- B. Macam- macam Media Pembelajaran berbasis Teknologi ~ 115
- C. Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 129

Bab 9: EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* ~ 144

- A. Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 144
- B. Evaluasi terhadap Hasil Belajar ~ 147
- C. Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ~ 159

DAFTAR PUSTAKA ~ 163

BIOGRAFIPENULIS ~ 169

BAB 1

TREN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN MASA DEPAN



Persoalan pragmatis yang paling penting dari sistem pendidikan adalah terkait dengan dukungan terhadap daya saing ekonomis suatu negara. Pada era industrialisasi, kemakmuran dimaknai sebagai bagian dari eksploitasi sumber daya alam, sehingga pendidikan pada mayoritas negara diarahkan untuk membekali keterampilan tingkat rendah dalam rangka memenuhi kebutuhan lapangan dan perusahaan.

Pada era post-industrialisasi, negara-negara Barat dan beberapa negara berkembang memandang persaingan ekonomi dalam pendudukan berbasis pengetahuan baru sebagai kunci, dan pendidikan sebagai cara untuk meraihnya. Standarisasi dan penyesuaian keterampilan dasar, kualitas keaslian karya, kreativitas dan pemecahan masalah harus dipelihara. Kurikulum nasional seharusnya lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan. Pertumbuhan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah bergerak menuju globalisasi yang mempunyai dampak lebih besar dari pada sekedar masalah ekonomi.

Terdapat *mismatch* (ketidaksesuaian) antara masa depan berbasis pengetahuan dengan tingkat adaptabilitas pada kurikulum nasional dan lembaga pendidikan. Beberapa negara berkembang masih mengkopikan warisan sistem pendidikan kolonial. Hasil studi internasional

BAB 2

MENGAPA *BLENDED LEARNING*?



Blended learning bukanlah konsep yang baru. Pada masa yang lalu, *blended learning* terdiri dari penggabungan bentuk pembelajaran di kelas seperti perkuliahan, laboratorium, buku-buku, atau *handout*. Sekarang, *blended learning* dipandang sebagai pengorganisasian dari berbagai macam pendekatan dan pilihan belajar. Konsep *blended learning* berakar pada sebuah gagasan bahwa belajar tidak hanya merupakan kejadian pada satu waktu, tetapi belajar adalah proses yang terus menerus.

Blended learning memiliki berbagai kelebihan dibanding pembelajaran satu arah, yaitu:

1. Memperluas pencapaian belajar

Model penyampaian pembelajaran satu arah mempunyai keterbatasan dalam pencapaian program belajar atau transfer pengetahuan. Contoh, program pembelajaran di kelas memiliki keterbatasan akses hanya bagi peserta didik yang dapat berpartisipasi dalam waktu dan tempat yang sama, sedangkan kelas virtual dapat melakukan pembelajaran jarak jauh dan dapat memutar kembali rekaman pembelajaran, serta dapat memperluas capaian bagi peserta didik yang tidak dapat hadir pada waktu tertentu.

2. Mengoptimalkan penggunaan biaya dan waktu

Penggunaan model penyampaian pembelajaran yang beragam memiliki potensi penyeimbang dan mengoptimalkan program belajar, serta penghematan biaya dan waktu. Bentuk pembelajaran *online* secara total, pembelajaran mandiri secara total, pembelajaran yang diperkaya dengan media, dan materi pembelajaran berbasis web

BAB 3

BLENDED LEARNING



A. Sejarah *Blended learning*

Di luar sektor akademis, *blended learning* telah digunakan dalam perusahaan swasta, mungkin karena rendahnya biaya dibanding dengan pelatihan tradisional, meskipun belum ada penelitian yang menunjukkan adanya penghematan biaya secara jelas. Salah satu persembahan komersial pertama di sektor ini datang dari Virtual College, yang menghasilkan sistem *blended learning* NVQ pada tahun 1995.

http://en.wikipedia.org/wiki/Blended_learning#cite_ref-Graham_0-0).

Pada tahun 1998, dunia training telah mempopulerkan istilah *blended learning* untuk menunjukkan sebuah percampuran antara pembelajaran menggunakan *e-learning* dengan pembelajaran di kelas. Kemunculan istilah ini dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan struktural yang dimiliki *e-learning* pada saat itu, yakni keterbatasan *e-learning* dalam memperkuat interaksi pembelajaran, konteks pembelajaran, dan remediasi pembelajaran.

Namun, sebenarnya *blended learning* pada saat itu telah menjadi bagian utama dari dunia training, belajar, dan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa perguruan tinggi terbaik yang sering kali menggunakan pendekatan pedagogis semacam perkuliahan formal, diskusi kelas, tugas membaca di rumah, pengembangan makalah, kelompok proyek, penilaian atau ujian, dan pembinaan individual selama jam kerja. Selain itu, para mahasiswa sering kali mencampurnya (*blending*) dengan strategi-strategi belajar



BAB 4

LINGKUNGAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING*

Pengalaman belajar yang paling baik biasanya terdapat pada sebuah lingkungan belajar yang khusus. Dengan merasakan sensasi dari kejadian-kejadian khusus, peserta didik dapat mengaplikasikan pelajaran yang telah dipelajari ke dalam situasi yang berbeda. Hal ini selaras dengan konsep “flow” yang telah digagas oleh Csikzentmihalyi, yaitu dengan mengingat sensasi dari sebuah kejadian khusus dalam pembelajaran, hal itu sangat memungkinkan untuk meningkatkan pembelajaran pada situasi peserta didik yang lain. Oleh karena itu, konteks mengenai bagaimana seseorang belajar sangat penting untuk dijelaskan sebelum lebih jauh membahas tentang *blended learning*.

Kebanyakan orang lebih suka belajar dengan cara melakukan sebagaimana yang digambarkan Kolb sebagai “active experimentation”. Beberapa peserta didik lebih menyukai percakapan dengan peserta didik yang lain, tambahan gambar-gambar pada buku-buku mereka, atau mereka ulang aspek-aspek pembelajaran. Hal ini merefleksikan bahwa peserta didik lebih suka belajar dengan cara menemukan (*discovering*) bersama-sama dengan yang lain dari pada dijelaskan mengenai fakta-fakta oleh seorang spesialis. Para peserta didik selain ingin belajar melalui penemuan, mereka juga ingin mengetahui seberapa bagus hasil kerja mereka dan membutuhkan bimbingan pada saat mereka membutuhkan.

Belajar merupakan salah satu aktivitas individual yang dilakukan bersama- sama dalam lingkungan belajar. Namun, sering kali lingkungan belajar hanya sedikit memberikan dukungan dan bimbingan secara individual. Bagi peserta didik yang kreatif dan inovatif, hal ini dirasa sangat berat. Peserta didik yang kreatif dan inovatif sangat membutuhkan umpan balik, mereka membutuhkan waktu untuk melakukan refleksi, mereka menginginkan bimbingan yang sangat khusus untuk membantu mereka

BAB 6

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING*



Mendesain *blended learning* berarti lebih dari sekedar mengidentifikasi kebutuhan belajar dan mengawasi sebuah provider untuk menciptakan sebuah solusi. Solusi yang paling bermakna akan diciptakan oleh mereka-mereka yang benar-benar mengeksplorasi seluruh potensi mengenai bagaimana seseorang belajar dan bekerja dengan kreativitas dan imajinasi untuk memberikan pengalaman belajar yang memotivasi. Salah satu kunci dalam mencapai hal ini adalah dengan mengeksplorasi proses kreatif (Throne, 2003).

Pada bab ini, kita akan menyelami lebih dalam tentang praktek mendesain *blended learning*. Kunci untuk membuat *blended learning* bekerja secara optimal adalah memahami teori-teori dan konsep-konsep belajar. Kita akan mengenalkan konsep yang sangat penting tentang tiga macam gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik dan enam cara belajar yang dipakai oleh seseorang ketika belajar. Gaya belajar dan cara seseorang dalam belajar dimaksudkan sebagai pengantar untuk lebih lanjut mendesain pembelajaran berbasis *blended learning*.

Beberapa penelitian mengenai gaya belajar seseorang telah dilakukan dan hasil penelitian mengenai gaya belajar ini seharusnya dijadikan bahan pertimbangan dan dapat diterapkan pada desain pembelajaran berbasis *blended learning*. Hasil penelitian yang dilakukan Bersin (2004) terhadap peserta didik sekolah dasar dan sekolah menengah telah membuktikan bahwa seseorang belajar dengan cara yang berbeda-beda. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat tiga cara dasar seseorang belajar dan setiap individu memilih satu atau dua cara sebagai pendekatan dasar dalam belajar. Ketiga cara tersebut adalah sebagai berikut:

BAB 7

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING*



Kebutuhan dan pilihan masing-masing peserta didik dalam belajar memiliki kecenderungan berbeda. Lembaga semestinya menggunakan *blended learning* dalam strategi pembelajaran mereka untuk mendapatkan isi materi yang tepat dalam bentuk yang tepat terhadap orang yang tepat pada waktu yang tepat. *Blended learning* mengkombinasikan berbagai media penyampaian yang didesain untuk saling melengkapi serta mempromosikan belajar dan aplikasi perilaku yang telah dipelajari.

Menurut Singh (2003), program *blended learning* meliputi beberapa bentuk alat-alat belajar seperti software pembelajaran virtual live time/kolaboratif, pembelajaran mandiri berbasis web, *electronic performance support system* (EPSS) yang dipasang pada lingkungan pembelajaran, serta sistem pengelolaan pengetahuan (*knowledge management system*). *Blended learning* mencampur (*mixes*) berbagai kegiatan berbasis kejadian (*event-based activities*) termasuk pembelajaran *face-to-face* di kelas, pembelajaran *e-learning* secara langsung, dan belajar mandiri. Hal ini berarti *blended learning* adalah campuran dari pembelajaran tradisional yang diasuh oleh guru, konferensi *online* secara sinkronous, belajar mandiri secara asinkronous, dan pelatihan kerja secara terstruktur dari orang yang lebih berpengalaman.

Sebenarnya, penggunaan istilah *blended learning* sering kali dihubungkan melalui hubungan sederhana antara pembelajaran di kelas tradisional dengan aktivitas-aktivitas *e-learning* seperti kegiatan-kegiatan yang bersifat asinkronous. Namun, istilah *blended learning* juga meliputi seperangkat strategi belajar atau dimensi-dimensi peserta didik yang jauh

BAB 8

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING*



A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Dalam pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem pembelajaran di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan

BAB 9

EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING*



A. Konsep Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pendidikan pada komunitas masyarakat belajar berjejaring (*networked learning*) akan memungkinkan bagi guru untuk menyampaikan pembelajaran di luar isi kurikulum yang telah diterapkan secara ketat di ruang kelas. Para guru akan menjadi peserta didik yang ahli dalam berkolaborasi dengan yang lain.

Asesmen merupakan salah satu hal yang paling penting dalam *blended learning* untuk dua alasan:

1. Ia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengetes (*test out*) isi materi yang telah mereka ketahui, yakni mengetes sejauhmana pengalaman mereka dalam pembelajaran *blended learning*,
2. Ia mengukur efektivitas seluruh modalitas belajar dan peristiwa-peristiwa (Carman, J. M, 2005).

Menurut Munir (2008), evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi meliputi evaluasi terhadap:

1. Ketercapaian tujuan pembelajaran

Beberapa indikator evaluasi terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran adalah:

- a. Kejelasan indikator pembelajaran, yaitu tidak menimbulkan pengertian ganda, namun menunjukkan hasil belajar yang dapat diukur dan bukan proses belajar yang sulit diukur
- b. Ruang lingkup indikator tujuan pembelajaran, yaitu mencakup aspek peserta didik, perilaku, keadaan atau

DAFTAR PUSTAKA

- Akkoyunlu, B., & Soylu, M. Y. (2008). A Study of Student"s Perceptions in a *Blended learning* Environment Based on Different Learning Styles. *Educational Technology & Society*, 11 (1), 183-193.
- Anderson, L.R, Krathwohl, D.R, Airasian, D.W, Cruishank, K.A, Mayer, M.A. et al. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A review of Bloom Taxonomy of Educational Objective*. A Bridged Edition. New York: Longman.
- Asep Herry Hermawan, dkk. (2013).*Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* Cet Ke-19, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Bender, D. M., & Vredevoogd, J. D. (2006). Using *Online Education Technologies* to Support Studio Instruction. *Educational Technology & Society*, 9 (4), 114-122.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book; Best practices, Proven Methodologies, and Lesson Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bloom. B.S. (Ed). (1956) *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of educational goals, Handbook I: Cognitive domain*. New York: Longman.
- Chew, E. (2008). Book review: *Blended learning Tools for Teaching and Training* (Barbara Allan). *Educational Technology & Society*, 11 (2), 344-347.
- Clark, R.C, Mayer, R.E. (2008). *e-learning and the science of instruction : proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Cross, J & Hamilton, I. (2003). *Beyond eLearning*, tt.:Internet Time Group
Delialioglu, O., & Yildirim, Z. (2007). Students" Perceptions

Strategi Pembelajaran di Era Digital

on Effective Dimensions of Interactive Learning in a *Blended learning* Environment. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 133-146.

- Degeng. I.N.S. (1989). *Ilmu Pembelajaran Taksonomi Variabel*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. (2001) *The Systematic Design of Instruction*. Fifth Edition. New York: Longman..
- Driscoll, M. (2002). *Blended Learning: Let's get beyond the hype*. Diakses pada tanggal 3 Maret 2011 dari <http://www.elearningmag.com/elearning/article/articleDetail.jsp?id=11755>.
- Driscoll, M. (2002). *Web-Based Training; Creating E-learning Experiences*. USA: Jossey-Bass/PFEIFFER.
- Dziuban, C.D, Hartman, J.L, Moskal, P.D. (2004). Blended learning. *Research Bulletin* Volume 2004, Issue 7 March 30. http://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://www.gayhariman.com/blended_learning.htm&ei=bUiTTbKYEo3yvwOz0YC9CA&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=14&ved=0CHcQ7gEwDQ&prev=/s:earch%3Fq%3Dblended%2Blearning%26hl%3Did%26biw%3D1366%26bih%3D573%26prmd%3Ddivnsbl) 1.2
- Ellis, R. A. & Calvo, R. A. (2007). Minimum Indicators to Assure Quality of LMS-supported *Blended learning*. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 60-70.

Blended Learning

- Georgouli, K., Skalkidis, I., & Guerreiro, P. (2008). A Framework for Adopting LMS to Introduce *e-learning* in a Traditional Course. *Educational Technology & Society*, 11 (2), 227-240.
- Halat, E & Peker, M. (2011). The Impacts of Mathematical Representations Developed through Webquest and Spreadsheet Activities on the Motivation of Pre-service Elementary School Teachers. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2), 259-267.
- Hong, K.S. (2003). Students' Satisfaction and Perceived Learning with a Web- based Course. *Educational Technology & Society* 6(1), 116-124.
- Hwang, W.-Y., Hsu, J.-L., Tretiakov, A., Chou, H.-W., & Lee, C.-Y. (2009). Intra-action, Interaction and Outeraction in *blended learning* environments. *Educational Technology & Society*, 12 (2), 222–239.
- Inoue, Y. (2010). *Cases on online and blended learning technologies in higher education : concepts and practices*. New York: IGI Global.
- Kidd, T.T. & Song, H. (2008). *Instructional System and Technology*. USA: IGI Global.
- Klebl, M. (2006). Usability of a Runtime Environment for the Use of IMS Learning Design in Mixed Mode Higher Education. *Educational Technology & Society*, 9 (1), 146-157.
- Künüçen, H, Kaya, Z, Mirici, H, Künüçen, S, & Öztürk, Z. (2003). CD-Based Presentation Script of the “Needs for the Distance Education” Unit in the “Foundations of the Distance Education” Course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2 (3), 20-29.
- Lee, H.-J., & Rha, I. (2009). Influence of Structure and Interaction on Student Achievement and Satisfaction in Web-Based Distance

Strategi Pembelajaran di Era Digital

Learning. *Educational Technology & Society*, 12 (4), 372–382.

Lefrancois, G.R. (1996). *Psychology for Teaching*. Ohio: Charles E Merrill Publishing.

Lim, D. H., & Morris, M. L. (2009). Learner and Instructional Factors Influencing Learning Outcomes within a *Blended learning* Environment. *Educational Technology & Society*, 12 (4), 282–293.

Merrill. M.D. (1983). *Component Display Theory*, Dalam Charles M. Reigeluth (Ed), *Intrutinal Design Theories and Models: An Overview of their Current Status*. Lontdon: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey.

_____. *Component Display Theory*,
(<http://www.hfni.gsehd.gwu.wdu/-tip/html>), 1-2.

Morgan, C. & Herron, J.C. (2010). *Blended learning* in a Creative Writing Program: Lessons Learned from a Two- Year Pilot Study, dalam Inoue, Y. (Ed.) (2010). *Cases on online and blended learning technologies in higher education : concepts and practices*. New York: IGI Global: 64-65)

Munir, (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Reigeluth. C.M. (1983). *Intructional-Design Theories and Models: An Overview of their Current Status, Intructional Design: What Is It And Why Is It?*. London, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Hillsdale, New Jersey.

Santrock, John W. (2008). *Educational psychology*. 3rd Edition. New York: Published by McGraw-Hill Companies, Inc.

Blended Learning

- Schunk, D.H, Pintrich, P.R, & Meece, J.L. (2008). *Motivation in Education; Theory, Research, and Applications*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Singh, H. (2003). Building Effective *Blended learning* Programs. *Educational Technology*, Volume 43, Number 6, Pages 51-54.
- Slavin, R.E. (1997). *Educational Psychology; Theory and practice*. Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L, & Russell, J.D. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- So, H.J. (2008). Desaining Interactive and Collaborative *E-learning* Environments, dalam Kidd, T.T. & Song, H. (2008). *Instructional System and Technology*. New York: IGI Global.
- So, H.-J., & Bonk, C. J. (2010). Examining the Roles of *Blended learning* Approaches in Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Environments: A Delphi Study. *Educational Technology & Society*, 13 (3), 189–200.
- Stacey, E & Gerbic, P. (2008). Success factors for *blended learning*, *Proceedings ascilite Melbourne*
- Thorne, K. (2003). *Blended learning; How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogan Page
- Watson, J. (2008). *Blending Learning: The Convergence of Online and Face-to-face Education*, Vienna: NACOL
- Wena. I.M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovataif Kontemporer*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Strategi Pembelajaran di Era Digital

Williams, P. (2010). Beyond Control: Will *Blended learning* Subvert National Curricula? Dalam Eugenia M.W. Ng. (Ed.) (2010) *Comparative blended learning practices and environments*. New York: IGI Global.

Wilson, D, Smillanich, E. (2005). *The Other Blended learning; A classroom Centered-approach*. San francisco: Pfeiffer.

BIOGRAFI PENULIS



Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd, lahir di Tuban pada tanggal 20 Pebruari 1977. Putra pertama dari 4 bersaudara. Dia telah menempuh jenjang sekolah dasar di MI Al-Ishlah Bunut dan SDN Bunut, melanjutkan ke MTs Munirul Wathon, dan kemudian melanjutkan ke MAN Tuban lulus pada tahun 1994. Pada tahun 1999 dia telah lulus S1 IAIN Sunan Ampel Surabaya Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Pada tahun 2003 lulus S2 IAIN Sunan Ampel Surabaya Prodi Pendidikan Islam. Pada tahun 2010 lulus S2 Universitas Negeri Yogyakarta Prodi Pendidikan Dasar/PGSD, dan pada tahun 2016 dia telah lulus S3 Universitas Negeri Malang Prodi Teknologi Pembelajaran.

Riwayat karirnya adalah sebagai dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya sejak 2005 sampai sekarang. Pernah menjadi sekretaris prodi PAI Program Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya dan menjadi Ketua Prodi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya. Buku yang telah diterbitkan sebelumnya adalah berjudul “Perbandingan Pendidikan” dan “Strategi Pembelajaran”.