

KONSEP DASAR & TERAPAN

Blended Learning di Perguruan Tinggi

Teknologi pendidikan merupakan studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi secara tepat guna. Pola interaksi dengan teknologi sebagai media fasilitas untuk meningkatkan kinerja mahasiswa, pendidik (dosen) dan perguruan tinggi. Pada era industri 4.0 memasuki era baru dalam membangun kreatifitas, mengasah *skill* mahasiswa dan pendidik (dosen), dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem dan cara pandang. *Blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah. *Blended learning* memiliki beberapa variasi utama yakni pembelajaran berbasis *offline* dan *online*. *Blended learning* lebih dari sekadar menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*, *blended learning* pada dasarnya merupakan kombinasi dari unsur-unsur terbaik pembelajaran tatap muka dengan unsur-unsur terbaik pembelajaran *online*.

Buku "*Konsep Dasar & Terapan Blended Learning Di Perguruan Tinggi*", membahas secara komprehensif dan holistik berkenaan dengan konsep dasar dan terapan *blended learning* yaitu: (1) Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Teknologi, (2) Pengembangan Model Pembelajaran, (3) Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* di Perguruan Tinggi, (4) Karakteristik *Blended Learning*, (5) Penerapan *Blended Learning* Dalam Mata Kuliah di Perguruan Tinggi, (6) Hirarki Pengembangan Model *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan, (7) Hasil Pengembangan Model *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan, (8) Peran dan Pelaksanaan Pembelajaran *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan, dan (9) Penggunaan, Dampak dan Rekomendasi *Blended Learning*.

Buku ini dimaksudkan untuk memfasilitasi para mahasiswa dan pendidik (guru/dosen) dalam memahami ilmu-ilmu tentang konsep dasar dan terapan *blended learning*. Buku ini disajikan dengan bahasa yang lugas dan sederhana sehingga mudah dipahami. Dengan mempelajari buku ini, diharapkan muncul pemikiran dan pemahaman yang utuh tentang *blended learning*, sehingga dapat menerapkan secara baik dan tepat dalam mengintegrasikan dan mendasain pembelajaran.



KONSEP DASAR & TERAPAN
Blended Learning di Perguruan Tinggi

Dr. Ismail Marzuki, M.Pd.

KONSEP DASAR & TERAPAN

Blended Learning di Perguruan Tinggi



Dr. Ismail Marzuki, M.Pd.



KONSEP DASAR & TERAPAN
Blended Learning
di Perguruan Tinggi

Dr. Ismail Marzuki, M.Pd.



PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA

KONSEP DASAR & TERAPAN
Blended Learning
di Perguruan Tinggi

Penulis:

Dr. Ismail Marzuki, M.Pd.

ISBN: 978-623-455-724-4

Design Cover:

Yanu Fariska Dewi

Layout:

Eka Safitry

PT. Pena Persada Kerta Utama

Redaksi:

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas
Jawa Tengah.

Email: penerbit.penapersada@gmail.com

Website: penapersada.id. Phone: (0281) 7771388

Anggota IKAPI: 178/JTE/2019

All right reserved
Cetakan pertama: 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan cara apapun tanpa izin penerbit

PENGANTAR 1

Dr. H. Ahmad Amarullah, M.Pd.

Rektor Universitas Muhammadiyah Tangerang

Di tengah pandemi Covid-19 yang melanda beberapa negara-negara di dunia dan khususnya negara Indonesia sejak tahun 2020, ditengah situasi pembatasan interaksi sosial antara mahasiswa dan pendidik (dosen), sistem pendidikan di Perguruan Tinggi dalam hal ini Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT) harus dapat mempersiapkan diri dan terus mengembangkan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua mahasiswa dan semua pendidik (dosen). Untuk memasuki era baru dalam membangun kreatifitas, mengasah *skill* mahasiswa dan pendidik (dosen), dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi dengan teknologi sebagai media fasilitas untuk meningkatkan kinerja mahasiswa, pendidik (dosen) dan universitas.

Pembelajaran secara daring diimplementasikan dengan beragam cara oleh dosen di tengah penutupan pembelajaran secara tatap muka di universitas untuk mengantisipasi penyebaran virus corona. Implementasi daring dinilai belum maksimal dan menunjukkan masih ada ketidaksiapan di kalangan pendidik untuk beradaptasi di iklim digital. Selama ini pembelajaran online hanya sebagai konsep, sebagai perangkat teknis, belum sebagai cara berpikir, sebagai paradigma pembelajaran. Padahal, pembelajaran online bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani mahasiswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara *online* dapat mendorong mahasiswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan akhirnya membentuk mahasiswa menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan. Pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa variasi utama yakni pembelajaran berbasis *offline* dan *online*. *Blended learning* lebih dari sekadar

menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*, *blended learning* pada dasarnya merupakan kombinasi dari unsur-unsur terbaik pembelajaran tatap muka dengan unsur-unsur terbaik pembelajaran *online*.

Tangerang, 02 Januari 2023

PENGANTAR 2

Dr. H. Desri Arwen, M.Pd.

Wakil Rektor 1 Universitas Muhammadiyah Tangerang

Peningkatan kualitas pendidikan di universitas tentu saja tidak terlepas dari proses pembelajaran dalam perkuliahan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang esensial dalam pendidikan. Pembaharuan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diawali dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan salah satu diantaranya berupa penyampaian materi pembelajaran dalam perkuliahan.

Berkenaan dengan alasan atau rasionalisasi tentang urgensi pentingnya model pembelajaran *blended learning* mata kuliah di universitas, disampaikan bahwa *blended learning* sebagai solusi menangani kesenjangan pembelajaran mata kuliah. Keberadaan model *blended learning* dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran mata kuliah diharapkan dapat mengantarkan pemahaman mahasiswa secara baik dan komprehensif. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka (*face to face*) dan *online*. *Blended learning* didesain berkenaan dengan perkembangan teknologi komputer dan internet yang dapat digunakan kapan saja, dimana saja, tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Blended learning yang dilakukan dapat pula memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber belajar dapat digunakan untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran pada mata kuliah di program studi melalui pembelajaran tatap muka dan *online*. Penerapan model *blended learning* dapat pula untuk meningkatkan berpikir kritis atau HOTS pada pembelajaran mata kuliah.

Blended learning dapat digunakan untuk meningkatkan kebijakan perkuliahan yang diterapkan di Prodi, Fakultas atau Universitas. Pembelajaran yang dapat digunakan untuk

membantu memperbaiki atau meningkatkan kebijakan perkuliahan yang diterapkan prodi, fakultas atau universitas seperti misalnya kebijakan perkuliahan online. *Blended learning* suatu mata kuliah dapat membantu meningkatkan kinerja mahasiswa dalam pembelajaran, meningkatkan kinerja pendidik (dosen), dan meningkatkan kinerja (Program Studi / Fakultas / Universitas) pada era revolusi industri 4.0 sebagai sebuah kebutuhan yang kekinian sesuai perkembangan zaman.

Tangerang, 02 Januari 2023

PENGANTAR 3

Dr. H. Saiman Sholeh, M.Pd.

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah
Tangerang

Globalisasi merupakan salah satu akibat dari kemajuan teknologi, derasnya informasi yang masuk membawa dampak kepada masyarakat, baik berupa dampak positif maupun negatif. Peran agama menjadi sangat penting dalam menghadapi perkembangan tersebut, sebagai pengendali sikap, etika dan tingkah laku yang tidak dapat dilepaskan dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi yang tidak diimbangi dengan agama akan sia-sia, bahkan dapat menjadi bumerang yang dapat menyerang balik.

Agama Islam memandang teknologi sebagai sesuatu yang sangat penting. Dalam surah Al-mujadalah ayat 11 yang artinya “.... Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman diantara kamu sekalian dan yang berilmu beberapa derajat”. Islam menegaskan betapa mulianya orang berilmu atau yang mengetahui teknologi. Dalam surah al-'Alaq ayat 1-5, kalimat “baca” merupakan terminologi dengannya Allah SWT. Perintahkan Hamba-Nya untuk belajar dan melakukan riset terhadap teknologi yang ada. Kita sebagai umat Islam tidak diperkenankan untuk melepaskan diri dari teknologi, dan menganggapnya sesuatu yang bid'ah, karena dengannya-lah kita dapat menghadapi tantangan zaman yang ada. Apalagi tanpa adanya Agama teknologi dapat merusak sistem tatanan kehidupan.

Islam dengan seluruh nilai dan ajarannya merupakan satu komponen yang sangat penting untuk menjadi penyeimbang kemajuan teknologi. Maka nilai dan ajaran ini harus ditanamkan kepada para mahasiswa sebagai generasi bangsa semenjak dini. Salah satu caranya adalah dengan tidak melupakan pendidikan Islam di diperguruan tinggi (universitas) dan masyarakat. Gencarnya gerakan *Islamization of knowledge*, banyaknya iklan/ajakan untuk hidup beragama, banyaknya kegiatan keagamaan, menjadi contoh penerapan pendidikan Islam dalam kehidupan.

Pada akhirnya, agama Islam tidak boleh dipisahkan dari kemajuan teknologi. Karena melalui kajian-kajiannya kita dapat membatasi diri dari ganasnya globalisasi sebagai akibat dari pesatnya kemajuan teknologi. Teknologi yang tidak diimbangi dengan pendidikan Islam akan menjadi salah satu penyebab hancurnya sebuah peradaban. Padahal kemajuan teknologi apabila dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya akan menjadi sumber kemajuan dan sebab kejayaan suatu bangsa.

Tangerang, 02 Januari 2023

PENGANTAR 4

Prof. Dr. Zulfiati Syahrial, M.Pd.¹ & Dr. Ir. Rusmono, M.Pd.²

¹Guru Besar Tetap & ²Dosen Tetap Universitas Negeri Jakarta

Alhamdulillahirobbil ‘alamin. Segala puji bagi Allah SWT. Saya menyambut kesempatan yang baik ini dan memberikan apresiasi atas upaya saudara Ismail Marzuki atas usahanya melakukan pengkajian terhadap konsep-konsep *blended learning* di Perguruan Tinggi. Secara lebih khusus, saya ingin menyatakan kegembiraan bahwa pada saat ini saya merasa berbahagia dan bangga, karena saudara Ismail Marzuki dapat berhasil menerbitkan buah pikirnya dalam sebuah buku yang berjudul “*Konsep Dasar & Terapan Blended Learning di Perguruan Tinggi*” sebagai luaran dari hasil penelitian tugas akhir pada jenjang S3 (Doktor) yang saya bimbing di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Harapan saya kepada saudara Ismail Marzuki, terus melakukan pengkajian terhadap “*blended learning*” ini jangan berhenti, semoga kajian ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa, dosen, peneliti dan akademisi yang mempelajari dan mendalami tentang *blended learning*.

Jakarta, 02 Januari 2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dan khususnya kepada penulis yang selalu diberi kelancaran untuk menyelesaikan buku "*Konsep Dasar dan Terapan Blended Learning di Perguruan Tinggi*" ini.

Dengan diterbitkannya buku *Konsep Dasar dan Terapan Blended Learning di Perguruan Tinggi* ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan pengembangan ilmu berkenaan dengan *blended learning* serta mampu menerapkan dalam kegiatan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan pembelajaran tatap muka dan *online learning*.

Buku ini membahas tentang konsep dasar dan terapan *blended learning* mulai dari pengertian, konsep dasar dan penerapan dalam pendidikan khususnya proses pembelajaran. Dalam uraian buku ini diupayakan secara tuntas untuk pemahaman yang lebih komprehensif.

Akhirnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin.

Tangerang, 02 Januari 2023

Penulis

PERSEMBAHAN BUKU

**“Konsep Dasar dan Terapan Blended Learning
di Perguruan Tinggi”**

KEDUA ORANG TUA

M. Zaenudin dan Maryamah

ISTRI TERCINTA

Tuti Sholihah

ANANDA TERCINTA

Faiz Atha Imansyah

Para PEMBELAJAR dari SABANG sampai MERAUKE

DAFTAR ISI

PENGANTAR 1	iii
PENGANTAR 2	v
PENGANTAR 3	vii
PENGANTAR 4	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PERSEMBAHAN BUKU.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I KONSEP DASAR PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI	1
A. Pembelajaran Berbasis Teknologi.....	1
B. Urgensi Model Pembelajaran Blended Learning di Perguruan Tinggi.....	21
C. Strategi Kebaruan Penelitian (<i>Novelty of Research</i>).....	23
BAB II PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN	37
A. Konsep Pengembangan Model.....	37
B. Model-Model Pengembangan Pembelajaran	39
BAB III PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DI PERGURUAN TINGGI	61
A. Konsep Pembelajaran	61
B. Konsep Model Pembelajaran Blended Learning.....	63
C. Pengembangan Model Pembelajaran	64
D. Konsep Blended Learning	67
E. Blended Learning Model Pembelajaran Pilihan di Perguruan Tinggi.....	70

BAB IV	KARAKTERISTIK BLENDED LEARNING.....	77
	A. Klasifikasi Blended Learning	77
	B. Blended Learning Solusi Pembelajaran	89
	C. Konsep Hypercontent dan QR Code	90
BAB V	PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM MATA KULIAH DI PERGURUAN TINGGI	92
	A. Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan.....	92
	B. Hasil Penelitian-Penelitian Blended Learning.....	96
	C. Kerangka Teoritik Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan.....	106
	D. Rancangan Model	109
BAB VI	HIRARKI PEGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING MATA KULIAH EVALUASI PENDIDIKAN	117
	A. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	117
	B. Pendekatan dan Metode Penelitian Pengembangan.....	122
	C. Langkah-Langkah Pengembangan Model Blended Learning.....	123
	D. Teknik Pengumpulan Data	135
	E. Teknik Analisis Data	136
BAB VII	HASIL PENGEMBANGAN MODEL BLENDED LEARNING MATA KULIAH EVALUASI PENDIDIKAN	141
	A. HASIL PENGEMBANGAN MODEL	142
	B. Kelayakan Model (Teoretik dan Empiris)	246
	C. Efektivitas Model melalui Uji Coba	247

BAB VIII PERAN DAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
<i>BLENDED LEARNING</i> MATA KULIAH	
EVALUASI PENDIDIKAN.....	248
A. Peran Pengembangan Model Pembelajaran	
Dalam Proses Pembelajaran.....	248
B. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah	
Evaluasi Pendidikan Program Studi Pendidikan	
Agama Islam	253
C. Kelayakan Bahan Pembelajaran <i>Blended</i>	
<i>Learning</i> Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan	
Program Studi Pendidikan Agama Islam	256
D. Efektifitas Bahan Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	
Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program	
Studi Pendidikan Agama Islam.....	257
E. Kelebihan dan Kekurangan Produk <i>Blended</i>	
<i>Learning</i>	258
BAB IX PENGGUNAAN, DAMPAK DAN	
REKOMENDASI <i>BLENDED LEARNING</i>	260
A. Penggunaan <i>Blended Learning</i> Dalam Mata	
Kuliah.....	260
B. Dampak Penggunaan <i>Blended Learning</i>	262
C. Rekomendasi Penggunaan <i>Blended Learning</i>	263
DAFTAR PUSTAKA	264
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	279

BAB I

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

A. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran menurut Uno (2007:5) dalam suatu definisi dipandang sebagai upaya mempengaruhi peserta didik agar belajar, atau secara singkat dapat dikatakan bahwa pembelajaran sebagai upaya membelajarkan peserta didik. Akibat yang mungkin akan tampak dari tindakan pembelajaran adalah peserta didik akan (1) belajar sesuatu yang mereka tidak akan pelajari tanpa adanya tindakan pembelajar, atau (2) mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efisien.(Uno, 2007)

Dick, Carey, & Carey (2015:407) pembelajaran adalah suatu kumpulan peristiwa atau kegiatan yang disajikan dengan cara terstruktur atau terencana, melalui satu atau lebih media, dengan tujuan agar peserta didik dapat mencapai perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya.(Dick, W., Carey L. & Carey, 2015) Kemudian menurut Gagne (1977) belajar merupakan perubahan kemampuan dan disposisi melalui usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dalam waktu tertentu (Jusuf, 2016).

Guna mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran disusunlah kurikulum. Kurikulum merupakan kumpulan mata kuliah yang harus disampaikan oleh pendidik atau dipelajari oleh peserta didik. Dalam perkembangannya, beberapa ahli memandang kurikulum sebagai sebuah rencana pendidikan atau pembelajaran. Salah satu diantara mereka adalah Mac Donal, 1965 (dalam Syaodih, 2010:5) yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang memberi pedoman atau

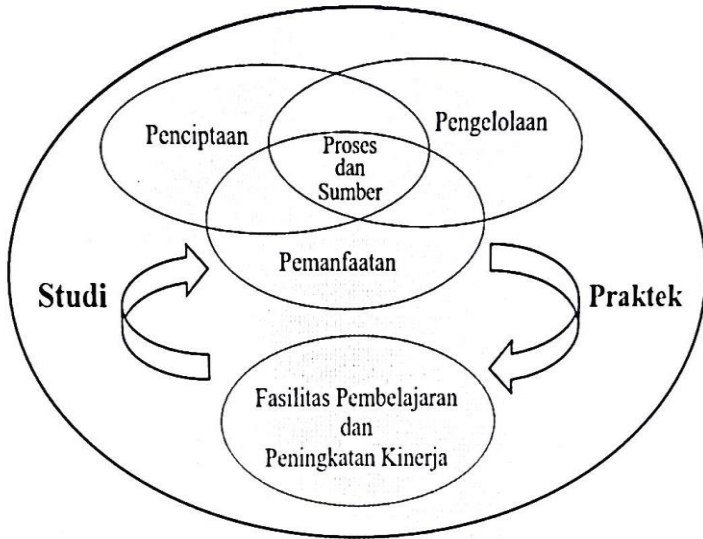
pegangan dalam proses kegiatan belajar mengajar.(Syaodih, 2010)

Menurut Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 35 butir 1 menyatakan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Lebih lanjut Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 Pasal 1 butir 6 menyatakan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi.

Peningkatan kualitas pendidikan tentu saja tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang esensial dalam pendidikan. Pembaharuan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu diawali dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan salah satu diantaranya adalah penyampaian materi pembelajaran.

Berawal dari pemahaman teknologi pendidikan, Januszewski & Molenda (2008:1) *Association of Education Communication & Technology (AECT)* mendefinisikan: "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*".(Januszewski, A. & Molenda, 2008) Berdasarkan definisi di atas Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi secara tepat guna.

Berikut merupakan gambar definisi teknologi menurut AECT (2008:5):



Gambar 1. Definisi Teknologi Pendidikan, AECT 2008
(Januszewski, A. & Molenda, 2008)

Dari definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT di atas, mengandung beberapa kata kunci, yakni: *study* (studi) merupakan pemahaman teoretis yang diperlukan dalam praktik teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktik pembelajaran. Definisi tersebut sependapat dengan Suparman (2014:29) yang menyatakan bahwa definisi tersebut sangat singkat namun jelas mengindikasikan berbagai konsep kunci (*key concepts*) atau istilah pokok yaitu studi, praktik etis, pemfasilitasian, belajar, peningkatan kinerja, menciptakan, menggunakan, mengelola, tepat guna, teknologis proses dan sumber daya. (Suparman, 2014b)

Etichal practice (etika praktik) pada sumber etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh AECT tentang apa yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan. *Facilitating* (fasilitas) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggungjawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi fasilitas.

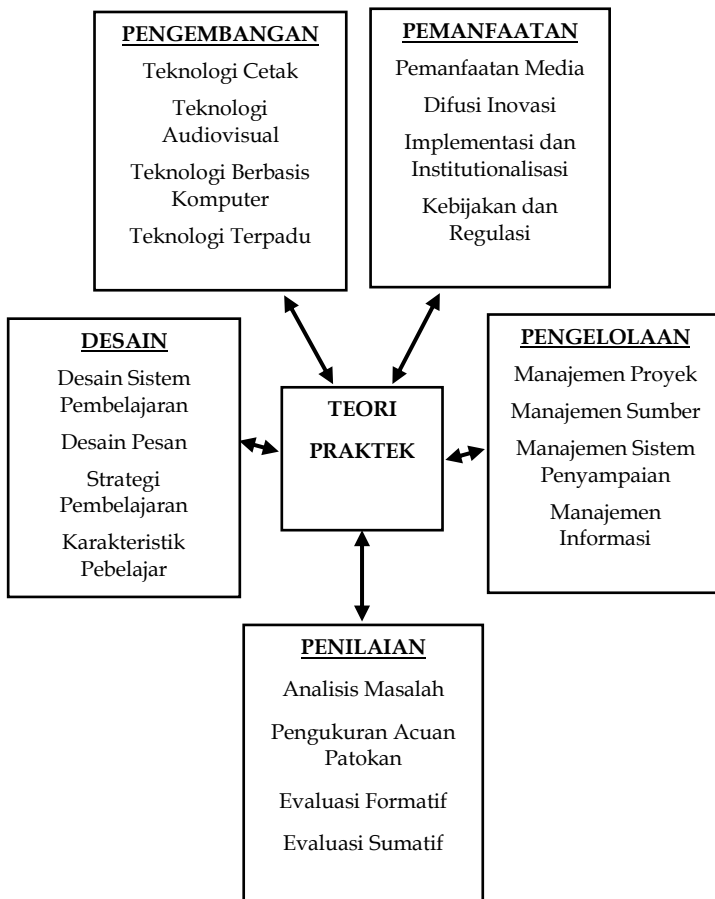
Learning (pembelajaran) selain berkenaan dengan daya ingat juga berkenaan dengan pemahaman. Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan taksonomi.

Pengertian pembelajaran saat ini sudah bergeser dan berubah dari beberapa tahun lalu. *Improving* (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata. *Performance* (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya. *Creating* (menciptakan) mengacu pada penelitian, teori dan praktik dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dan beberapa *setting* yang berbeda, formal dan nonformal. *Using* (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktik yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar. *Managing* (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian penyimpanan dan pengelolaan informasi. *Technological* (teknologi) mengandung aplikasi sistematis atau ilmu atau pengetahuan yang terorganisir untuk tugas-tugas praktis. *Processes* (proses) merupakan serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik. *Resources* (sumber) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik untuk belajar.

Teknologi pendidikan terdiri dari lima bidang garapan yang menjadi bidang kawasan berdasarkan definisi teknologi pendidikan AECT (1994: 28), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian tentang proses dan sumber belajar. Domain-domain tersebut yakni: (1) domain desain, terdiri dari desain sistem instruksional, desain pesan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik. Merupakan

pengklasifikasian kondisi untuk belajar dengan tujuan menciptakan strategi dan pendidikan pada level makro seperti satuan mata kuliah dan modul; (2) domain pengembangan, terdiri dari teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu. Domain pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya, mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran; (3) domain pemanfaatan, terdiri dari pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi, serta peraturan dan kebijakan, arti dan tujuannya memilih wawasan yang paling utama dari domain-domain Teknologi Pendidikan; (4) domain pengelolaan, terdiri dari manajemen proyek, manajemen sumber daya, manajemen penyampaian, dan manajemen sistem informasi. Domain manajemen merupakan keterampilan mengorganisasi program, supervisi personal, merencanakan dan mengadministrasikan dana serta fasilitas dan melaksanakan perubahan; (5) domain evaluasi terdiri dari evaluasi masalah, pengukuran kriteria patokan, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tugas evaluasi merupakan kegiatan manusia yang sudah lazim dilakukan sehari-hari, antara lain kegiatan atau peristiwa menurut sistem itu.

Dari definisi di atas Seel, Barbara B dan Richey, Rita C (1994: 29) menyatakan antara kelima domain tersebut saling berhubungan erat dan sinergis. Adapun hubungan yang sinergis antara kelima domain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Kawasan Teknologi Pendidikan

Saat ini peran dari pendidik telah digantikan oleh produk-produk teknologi pendidikan terkini, seperti: *audio*, *video*, *audio video* bahkan internet, tetapi peran pendidik sebagai model (teladan) yang merangsang perkembangan potensi-potensi terpendam peserta didik tidak akan pernah tergantikan. Sasaran dalam pendidikan bukan hanya akal (*cognitif*), tetapi juga sikap (*afektif*). Meskipun sebagian peran pendidikan telah tergantikan dengan produk teknologi, citra pendidik haruslah tetap baik dan bisa dilakukan apabila pendidik mengimbangnya dengan terus berupaya meningkatkan keempat aspek kompetensi yaitu kompetensi

pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Tuntutan akan peran pendidik dalam pendidikan lebih terlihat dengan diberlakukannya kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Mata kuliah Evaluasi Pendidikan yang diberikan di semester enam jenjang Sarjana (S-1) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT) memiliki tujuan bahwa peserta didik mampu: (1) menjelaskan gambaran umum evaluasi pendidikan, (2) menjelaskan jenis-jenis dan proses evaluasi pendidikan, (3) menjelaskan konsep taksonomi tujuan dan evaluasi hasil belajar, (4) menjelaskan penilaian berbasis kompetensi, (5) menjelaskan bentuk dan teknik evaluasi hasil belajar, (6) menjelaskan dan membuat perencanaan tes, kisi-kisi dan analisis butir soal, (7) menjelaskan teknik pemberian skor dan sistem penilaian, (8) menjelaskan teknik pengolahan dan skor hasil evaluasi, (9) menjelaskan dan mengaplikasikan validitas dan reliabilitas tes, (10) menjelaskan tes standar dan non standar, (11) menjelaskan analisis hasil evaluasi, (12) menjelaskan teknik pembuatan soal, (13) menjelaskan tentang pemanfaatan hasil evaluasi dan (14) menjelaskan refleksi pelaksanaan evaluasi pendidikan. (Fauzi, 2017)

Dari tujuan mata kuliah evaluasi pendidikan program studi PAI tersebut jelas tersirat bahwa untuk mencapai pemahaman atau hasil yang maksimal membutuhkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik sehingga tercapai pemahaman yang baik. Peserta didik akan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang matang dalam mata kuliah evaluasi pendidikan baik teori maupun praktik.

Mata kuliah evaluasi pendidikan merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh peserta didik program studi PAI FAI UMT dengan beban studi 2 SKS. Mata kuliah tersebut membekali dan memberikan peserta didik

keterampilan praktik yang sangat mendasar sebagai calon pendidik khususnya pendidik PAI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu teknik pengukuran dan penilaian pendidikan, teknik perumusan tes dan tes hasil belajar, teknik uji validitas dan reliabilitas tes hasil belajar dan teknik analisis butir soal.

Berdasarkan observasi awal melalui kegiatan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019 dengan sepuluh orang peserta didik aktif semester enam program studi PAI FAI UMT menunjukkan bahwa kesulitan yang dihadapi peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan yaitu (1) kurang tuntasnya pembahasan materi secara optimal karena cakupan materi yang luas. Hal tersebut menyebabkan beberapa materi tertinggal / tidak terbahas sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk mengulangi materi pembelajaran. (2) Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka di ruang kuliah (ruang kelas) yaitu dengan metode ceramah dan presentasi kelompok yang dilaksanakan secara monoton sehingga menimbulkan rasa kejenuhan bagi peserta didik. (3) Pada beberapa materi evaluasi pendidikan yang memiliki karakteristik menghitung seperti halnya mencari nilai validitas dan reliabilitas menjadi kesulitan utama dalam pembelajaran evaluasi pendidikan, dan (4) dalam mata kuliah evaluasi pendidikan diperlukan beberapa materi yang harus dilaksanakan dengan praktik langsung seperti: praktik teknik pengukuran dan penilaian pendidikan, teknik perumusan tes dan tes hasil belajar, teknik uji validitas dan reliabilitas tes hasil belajar dan teknik analisis butir soal.

Lebih lanjut, bila dilihat lebih mendalam berdasarkan dengan teori metode pembelajaran maka metode ceramah merupakan metode memberikan uraian atau penjelasan kepada sejumlah peserta didik pada waktu dan tempat tertentu. Selanjutnya Majid (2013:194) menyatakan bahwa ceramah sebagai suatu metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam mengembangkan proses pembelajaran

melalui cara penuturan.(Majid, 2013). Kemudian Syfa (2014:81) menyatakan metode pembelajaran ceramah adalah penerangan secara lisan atas bahan pembelajaran kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam jumlah yang relatif besar.(Syfa S., 2014) Jadi dapat diungkapkan bahwa metode tatap muka adalah sebuah metode mengajar dimana pendidik mengajar dengan penyampaian informasi dan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu kepada sejumlah peserta didik pada waktu dan tempat tertentu.

Penerapan metode tatap muka itu sendiri, mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode tatap muka yakni dapat menyampaikan informasi dengan cepat, materi yang diberikan terurai dengan jelas dan bisa digunakan dalam jumlah rombongan belajar peserta didik yang banyak. Kemudian kelemahan metode tatap muka yaitu dibutuhkan kemampuan menyimak dan mendengar yang baik yang berarti bahwa metode tatap muka hanya dapat berlangsung dengan baik apabila peserta didik memiliki kemampuan mendengar dan menyimak yang baik. Metode tatap muka menekankan pada komunikasi satu arah dimana untuk mengontrol pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran sangat terbatas, komunikasi satu arah dapat mengakibatkan pemahaman atau pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan terbatas pada apa yang diberikan. Metode tatap muka tidak mungkin dapat melayani perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat, bakat dan perbedaan gaya belajar.

Metode tatap muka dengan sumber pengetahuan hanya dari pendidik mengakibatkan kurang efektif apabila dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam menstransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.(Widiara & Life, 2018) Sudah saatnya proses pembelajaran didukung dengan konsep pembelajaran *e-learning*. Penerapan *e-learning* merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi

dengan konten mata kuliah. Dengan demikian *e-learning* merupakan aktivitas pembelajaran secara individu maupun kelompok yang dikerjakan secara *online*.

E-learning menurut Pegler & Littlejohn (2007: 3) merupakan keterampilan yang semakin penting untuk pembelajaran yang efektif, namun tetap menantang bagi sebagian besar pendidik di pendidikan tinggi dan lanjutan. Ada empat alasan utama yaitu: (1) pembelajar semakin mengharapkan penerapan teknologi yang efektif; ini dapat mengintimidasi para pendidik yang pemula dalam menggunakan teknologi ini sendiri, (2) pendidik berada di bawah tekanan waktu, pendidik perlu memahami bagaimana merancang campuran *online* dan *offline* yang tepat, jika tidak, peserta didik dimungkinkan akan bekerja secara tidak produktif, (3) program perlu dibuat secara berkelanjutan, sehingga materi pembelajaran dapat dengan mudah dihasilkan, disimpan, diambil, dan digunakan kembali, dan (4) Pendidik tentu saja tidak yakin tentang cara menginvestasikan waktu dan upaya mereka dalam gerakan cepat. (Pegler, C., & Littlejohn, 2007)

Meskipun *e-learning* dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, namun keberadaan pendidik menjadi sangat berarti sebagai seseorang yang memiliki peran memberikan dukungan dan mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain bahwa proses tatap muka menjadi hal yang penting dan tidak dapat ditinggalkan dalam pembelajaran. Pembelajaran tatap muka dapat memberikan pemahaman yang utuh dengan interaksi langsung dan terjadi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Kenyataan menunjukkan bahwa hingga saat ini hasil belajar evaluasi pendidikan belum menunjukkan hasil yang maksimal atau memuaskan. Faktor penyebab timbulnya kesulitan bagi peserta didik dalam pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan, karena karakteristik evaluasi pendidikan itu sendiri yakni sebagian konsep-konsep umumnya bersifat

matematis. Faktor lain yang menyebabkan timbulnya kelemahan dalam pembelajaran evaluasi pendidikan adalah kebiasaan hanya menerapkan metode ceramah dan diskusi kelompok secara monoton dalam pelaksanaan belajar serta kurangnya kemampuan pendidik untuk menghadirkan pendekatan atau strategi belajar yang tepat untuk memotivasi peserta didik serta melibatkannya dalam proses pembelajaran. Metode ceramah menurut Bligh (2008:88) menyatakan bahwa ceramah adalah "*continous expositions by a speaker who want the audiens to learn something*" yang artinya bahwa ceramah merupakan paparan terus menerus oleh pembicara yang ingin audiens mempelajari sesuatu. Dari pengertian metode ceramah tersebut mengungkapkan bahwa ceramah identik dengan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*Instructor Centered Method*). (Zaini, H. Bermawy, 2008) Menurut Silberman (2006:46) metode ceramah tidak akan menghantarkan pada pembelajaran efektif, karena harus terlebih dahulu membangkitkan minat, memaksimalkan pemahaman dan pengingatan. (Silberman, 2006).

Kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang ditemui pada saat observasi awal perlu untuk segera dibenahi. Keberadaan model pembelajaran *blended learning* dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dalam mata kuliah evaluasi pendidikan diharapkan mampu mengantarkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah tersebut meskipun gaya belajar dari masing-masing peserta didik berbeda-beda. Hal tersebut senada dengan ungkapan yang diberikan oleh Danchak (2004) "*some individuals need concrete experiences while others are more comfortable with abstract concepts. It is not practical to tailor a single lecture exclusively to the learning style of each participant*". (Hassana, Ruba Abu & Woodcock, 2014). Menyatakan bahwa beberapa individu membutuhkan pengalaman konkret sementara yang lain lebih nyaman dengan konsep abstrak. Tidak praktis untuk menyesuaikan satu kuliah secara eksklusif untuk gaya belajar dari masing-masing peserta.

Kondisi tersebut dipandang sebagai wujud kelemahan pelaksanaan proses pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan. Oleh karena itu, untuk menyikapi hal tersebut perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran sebagai respon terhadap gejala melemahnya kualitas proses, kurangnya pemahaman dan hasil pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan. Proses pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan memerlukan sebuah fasilitas model pembelajaran yang mampu mengantarkan pembelajaran lebih efektif.

Diantara model pembelajaran yang ada, terdapat model yang mempunyai keunggulan dalam memecahkan masalah pembelajaran dan membawa peserta didik untuk menjadi lebih efektif dalam belajar (*effective learners*). Salah satu model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan adalah *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa variasi utama yaitu pembelajaran berbasis *offline* dan *online*. Sebenarnya lebih dari sekadar menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Watson (2008) *This blended approach combines the best elements of online and face-to-face learning*. (Watson, 2008). Menyatakan bahwa *blended learning* pada dasarnya adalah kombinasi dari unsur-unsur terbaik pembelajaran tatap muka dengan unsur-unsur terbaik pembelajaran *online*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Bila melihat sejenak, bagaimana proses belajar berlangsung dalam diri setiap individu, maka ditemukan bahwa proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara orang yang belajar dengan pesan yang dikemas dalam berbagai medium tertentu. Pesan tersebut bisa itu berupa medium yang sifatnya hanya dimanfaatkan (*by utilization*), bisa juga yang sengaja dirancang (*by design*) untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan apa saja. Salah satu pertanda bahwa

seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang tersebut pada aspek pengetahuannya, keterampilan, atau sikapnya. (Banggur et al., 2018).

Teknologi berkembang sangat pesat dalam abad ke-21. Dunia pendidikan turut merasakan dari perkembangan teknologi tersebut. Melalui perkembangan teknologi hadir berbagai model-model pembelajaran baru yang sebelumnya kita hanya mengenal model-model pembelajaran seperti *cooperatif learning*, *discovery learning*, *inquiry learning*, *e-learning* sampai kepada pembelajaran baru yang menggabungkan keduanya yaitu *blended learning*. Beberapa model pembelajaran tersebut pada hakikatnya memiliki tujuan untuk memfasilitasi peserta didik dalam menyerap pesan atau ilmu pengetahuan baru bagi dirinya. Setiap metode atau model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karenanya timbul pemikiran bahwa model tersebut haruslah dicampur (*mix*) atau digabungkan sehingga dapat melengkapi kekurangan satu sama lain sehingga muncul model pembelajaran *blended learning*.

Stein & Graham (2014:12) menyatakan bahwa *blended learning* adalah suatu kombinasi dari kegiatan tatap muka dan *online* untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan fleksibel. *Blended learning* merupakan salah satu solusi yang tepat untuk membuat belajar agar sesuai tidak hanya untuk keperluan belajar, namun juga gaya belajar peserta didik. (Stein, J. & Graham, 2014)

Anis Chaeruman, Wibawa & Syahril (2018:189) menyatakan bahwa *blended learning* berasal dari istilah yang dikenal sebagai *e-learning*. *Blended learning* adalah istilah umum yang digunakan sebagai payung untuk istilah apa pun seperti pembelajaran virtual, pembelajaran *online*, kelas virtual, pembelajaran seluler, dan sebagainya. Para penulis mendefinisikan *e-learning* secara berbeda. Peneliti mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang dimungkinkan oleh teknologi elektronik. (Anis Chaeruman et al., 2018)

Blended learning menurut Garrison dan Kanuka “*At its simplest, blended learning is the thoughtful integration of classroom face to face learning experiences with online learning experiences*” dalam Aeni, Prihatin & Utanto, (2017: 85). Oleh karena itu, *blended learning* merupakan integrasi dari pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara *online*. *Blended learning* menggambarkan sebagai model untuk pembelajaran dimana pendidik memanfaatkan teknologi, biasanya dalam pengisian instruksi berbasis web, tugas keseharian, atau memungkinkan sebagai petunjuk utama instruktur (Aeni et al., 2017).

Pendidik memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas peserta didik dalam belajar dan pendidik harus benar-benar memperhatikan, memikirkan dan sekaligus merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, agar peserta didik berminat dan semangat belajar untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut menjadi efektif. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif seorang pendidik harus banyak menggunakan metode, sementara metode dan sumber itu terdiri atas media dan bahan pembelajaran. Seorang pendidik juga harus mampu menerapkan sebuah model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik materi yang akan disajikan, sehingga akan tercipta efektifitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Singh (2003: 52) menyatakan bahwa persyaratan dan preferensi pembelajaran setiap pelajar cenderung berbeda. Lembaga harus menggunakan perpaduan pendekatan pembelajaran dalam strategi pendidik untuk mendapatkan konten yang tepat dalam format yang tepat kepada orang yang tepat pada waktu yang tepat. *Blended learning* menggabungkan berbagai media pengiriman yang dirancang untuk saling melengkapi dan memajukan pembelajaran dan perilaku yang dipelajari melalui aplikasi. (Singh, 2003)

Pengembangan *blended learning* pada mata kuliah evaluasi pendidikan kedalam suatu desain pembelajaran yang baru dapat menjawab permasalahan tersebut. Model pembelajaran yang dikembangkan ini tidak hanya pada perencanaan, tetapi juga melihat aktivitas belajar (implementasi) sebagai bahan umpan balik mata kuliah evaluasi pendidikan berupa sebuah rancangan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *online learning* dalam proses pembelajaran yang memberikan fasilitas kemudahan belajar pada mata kuliah evaluasi pendidikan.

Ramadhan, Chaeruman, & Kustandi (2018: 38) berpendapat bahwa pelaksanaan pembelajaran *blended* tentunya disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah, tujuan serta pembelajaran yang dirancang, dan kemampuan pendidik sebagai desainer pembelajaran mata kuliah (Ramadhan et al., 2018). Kemudian menurut Jusuf (2016: 29-30) pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia merupakan pilihan yang realistis untuk menunjang efektifitas dalam pembelajaran. Konten digital akan bertindak sebagai katalis dalam pendidikan dan pembelajaran dengan cara: (a) meningkatkan materi belajar tradisional dengan memasukkan multimedia, (b) memfasilitasi belajar mandiri dan pendidikan berkelanjutan dengan menyediakan akses mudah (kapan saja, dimana saja), (c) mendukung berbagai gaya belajar (individu, kolaboratif, tim-orientasi dan lain-lain) dan (d) memperkaya konten statis dengan narasi, permainan dan lain-lain (Jusuf, 2016).

Blended learning yang digunakan dalam pengembangan mata kuliah evaluasi pendidikan program studi PAI sebagai salah satu model pembelajaran berisikan serangkaian kegiatan perkuliahan sebanyak 14 (empat belas) kali pertemuan yang didesain dengan cara memadukan antara tatap muka atau *offline* dan *online* yang dapat diakses melalui komputer yang terhubung dengan jaringan internet dengan komposisi *blended learning* yaitu tatap muka 65% (9 kali

perkuliahan) dan online 35% (5 kali perkuliahan). Dalam mengembangkan *blended learning* peneliti menggunakan *Social Learning Platform Kelase* sebagai media untuk menjalankan *online learning*. Pengembangan *prototype* pembelajaran *blended learning* dalam bentuk *online course* yang dapat diakses melalui laman *website: kelase.com*. Pengembangan *prototype* produk selain menghasilkan *blended learning course* juga menghasilkan purwarupa *learning object*. *Learning object* dikembangkan berdasarkan analisis materi serta ragam pengetahuan dari masing-masing materi perkuliahan. Pengembangan *learning object* ini akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik / mahasiswa, hal tersebut dilakukan untuk mempermudah peserta didik / mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, *learning object* dikembangkan dalam bentuk beragam misalnya dalam bentuk teks (berupa *on screen information/learning guidance*), pdf, dan power point (ppt) serta video animasi.

Beberapa penelitian yang melatar belakangi dan mendukung dalam penelitian dan pengembangan ini yang bersumber dari jurnal internasional dalam kurun waktu tahun 2015 - 2018 yaitu: *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Ann Toler Hilliard (2015) dengan judul "*Global Blended Learning Practices For Teaching And Learning, Leadership And Professional Development*" yang membahas tentang konstruksi *blended learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Blended learning* adalah kombinasi dari aktivitas *online* dan tatap muka untuk pembelajaran di kelas atau modalitas pelatihan lainnya untuk membantu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru.(Hilliard, 2015)

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Valentina Arkorful and Nelly Abaidoo Ghana (2015) dengan judul "*The role of e-learning, advantages and disadvantages of Its adoption in higher education*" yang membahas tentang peran *blended learning*. Hasil penelitian ini membahas tentang *E-learning* melibatkan penggunaan alat digital untuk mengajar dan belajar. Menggunakan alat teknologi untuk memungkinkan

pelajar belajar kapan saja dan di mana saja. Kegiatan tersebut melibatkan pelatihan, penyampaian pengetahuan dan umpan balik. Hal tersebut memberikan motivasi peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain, bertukar dan menghormati sudut pandang yang berbeda. Kemudian memudahkan komunikasi dan meningkatkan hubungan yang menopang pembelajaran. Meskipun ada beberapa tantangan yang dibahas di atas, literatur telah berusaha menjelaskan peran *e-learning* secara khusus dan bagaimana *e-learning* telah membuat dampak yang kuat dalam pengajaran dan pembelajaran. Adopsi di beberapa institusi telah meningkatkan akses fakultas dan pelajar terhadap informasi. Lingkungan yang kaya untuk kolaborasi di antara peserta didik dapat meningkatkan standar akademik. Literatur keseluruhan yang menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari *e-learning* menunjukkan perlunya penerapan dalam pendidikan tinggi untuk fakultas, administrator dan peserta didik untuk menikmati manfaat secara maksimal yang datang dari adopsi dan implementasinya. (Arkorful & Abaidoo, 2015).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ann Amrien Hamila Ma'arop & Mohamed Amin Embi (2016) dengan judul "*Implementation of Blended Learning in Higher Learning Institutions: A Review of the Literature*" yang membahas tentang *review* literatur *blended learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sementara banyak tempat pendidikan termasuk institusi pendidikan tinggi lebih menyukai *blended learning* dari pada pendekatan tradisional dan hanya pembelajaran *online*, beberapa akademisi masih khawatir tentang pengajaran dalam *blended learning*. (Maarop & Embi, 2016)

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Mieke Clement, Luc Vandeput, Tine Osaer (2016) dengan judul "*Blended learning design: a shared experience*" yang membahas tentang desain *blended learning* berbasis pengalaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga inovasi pembelajaran (Desain Pembelajaran, Tim Desain Pembelajaran Profesional, *Blended* dan / atau pembelajaran multi kampus) digabungkan

dan disetujui oleh para peserta. Dengan anggaran yang relatif terbatas, pendekatan lembaga-*transcending* menyatukan pengetahuan dan keterampilan serta menghasilkan mata kuliah profesional yang dihargai dan dapat dipergunakan untuk lima tahun ke depan.(Clement et al., 2016)

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Kristian J. Spring, Charles R. Graham dan Camey A. Hadlock (2016) dengan judul "*The Current Landscape Of International Blended Learning*" yang membahas tentang *blended learning* ditinjau dari akses dan adopsinya. Penelitian ini menguji jawaban kuantitatif dan pengalaman kualitatif para praktisi dan peneliti di seluruh dunia. Peneliti mengidentifikasi pola umum dalam adopsi, alasan pencampuran, akses dan harapan untuk masa depan. Memadukan kebermanfaatannya di seluruh dunia karena banyak alasan yang tumpang tindih. Instruktur di mana-mana berusaha untuk meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran bagi siswa serta untuk menjangkau lebih banyak peserta didik dengan cara yang bermakna dan efisien. Sebagai instruktur mengadaptasi pencampuran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menciptakan sebuah solusi yang tepat terlepas dari wilayah. Adopsi pada umumnya didorong oleh fakultas atau administrator. Peneliti merekomendasikan bahwa dukungan fakultas penting tetapi tidak cukup untuk adopsi kelembagaan. Agar implementasi campuran terjadi dalam skala luas, di lokasi mana pun, administrator harus mendukung pencampuran fakultas dan menyusun institusi untuk memungkinkan dan mempromosikan *blended learning*. Akses ke materi dan teknologi pembelajaran merupakan sebuah masalah bagi peserta didik di seluruh dunia, terutama mereka yang secara geografis jauh atau unik secara budaya. Praktisi dan peserta didik membutuhkan materi pembelajaran yang sesuai dengan budaya dan teknologi untuk mengakses dan menerapkannya. Peneliti berharap bahwa penelitian ini akan mengarahkan para peneliti dan praktisi pembelajaran campuran ketika mereka berusaha untuk memperkuat dan

memperluas jaringan. Peneliti mengantisipasi bahwa yang tertarik dalam *blended learning* akan menggunakan informasi ini untuk mengidentifikasi bidang yang siap untuk kolaborasi, serta bidang kelemahan yang perlu diselidiki lebih lanjut. (Spring et al., 2016)

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Zhinong Sun dan Xu Qiu (2017) dengan judul "*Developing a blended learning model in an EFL class*" yang membahas tentang model *blended learning* dalam kelas EFL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *blended learning* dalam pengajaran bahasa asing telah menjadi sangat lazim di kelas bahasa di seluruh dunia. Berbeda dengan *e-learning* murni yang hanya melibatkan media elektronik dalam proses pembelajaran, *blended learning* melengkapi pengajaran dan pembelajaran lingkungan tradisional dengan berbagai jenis instruksi berbasis teknologi. (Qiu & Sun, 2017)

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Jihong Xu dan Yue Zhou (2017) dengan judul penelitian "*Application and Effects of Blended Learning in Public Courses in the University*" yang membahas tentang penegasan dan efek *blended learning* dalam mata kuliah. Hasil penelitian ini membahas tentang *blended learning* yang disarankan untuk mahasiswa, tetapi peserta didik memiliki persiapan yang tidak memadai dalam *blending learning*. Tingkat partisipasi mahasiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh pembelajaran keterampilan pengetahuan. Kebiasaan belajar yang baik berdampak pada perolehan pengetahuan teoritis. (Xu & Zhou, 2017)

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Antoine Marchalot, Bertrand Dureuil, Benoit Veber, dan Jean-Luc Fellahi (2017) dengan judul "*Effectiveness of a blended learning course and flipped classroom in first year anaesthesia training*" yang membahas tentang manfaat *blended learning* dan *flipped classroom* dalam *training*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *blended learning*, yang menggabungkan *platform* berbasis

internet dan pengajaran, digunakan dalam anesthesiologi dan pengajaran perawatan kritis.(Marchalot et al., 2017)

Kesembilan, penelitian yang dilakukan oleh Uwes Anis Chaeruman, Basuki Wibawa, Zulfiati Syahrial (2018) dengan judul “*Determining the Appropriate Blend of Blended Learning: A Formative Research in the Context of Spada-Indonesia*” yang membahas tentang evaluasi program *blended learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model yang dibuat sesuai konsep, efektif dan dapat diterapkan sebagai panduan dosen dalam menentukan strategi pembelajaran campuran yang tepat.(Anis Chaeruman et al., 2018)

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Charles Dziuban, Charles R. Graham, Patsy D. Moskal , Anders Norberg dan Nicole Sicilia (2018) dengan judul “*Blended Learning: The New Normal And Emerging Technologies*” yang membahas tentang *blended learning* berbasis masalah dan teknologi terkini. Hasil penelitian ini membahas tentang masalah yang semakin penting dari keberhasilan peserta didik, penarikan dan persepsi lingkungan belajar di berbagai modalitas mata kuliah. Dimungkinkan komponen-komponen ini membentuk inti dari bagaimana pendidik akan membuat keputusan yang lebih efektif tentang bagaimana *blended learning* mengkonfigurasi dirinya dalam teknologi baru. Hasil yang dilaporkan menunjukkan bahwa pencampuran mempertahankan atau meningkatkan akses untuk sebagian besar kelompok peserta didik dan menghasilkan tingkat keberhasilan yang meningkat baik untuk peserta didik minoritas maupun non-minoritas. Selain itu, ketika peserta didik mengekspresikan keyakinan mereka tentang efektivitas lingkungan belajar mereka, *blended learning* memperoleh peringkat nomor satu.(Dziuban et al., 2018)

Dari kesepuluh penelitian terkait *blended learning* yang telah di uraikan di atas, belum ada penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) model pembelajaran berbasis *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan bagi mahasiswa bidang pendidikan (tarbiyah) di perguruan tinggi

yang menghasilkan model pembelajaran *blended learning*. Pada penelitian ini, dikembangkan strategi pembelajaran berdasarkan model pembelajaran berbasis *blended learning* yang juga merupakan kebaruan dari penelitian ini.

B. Urgensi Model Pembelajaran Blended Learning di Perguruan Tinggi

Berkenaan dengan alasan atau rasionalisasi tentang urgensi pentingnya model pembelajaran *blended learning* mata kuliah di Perguruan Tinggi, sebagai berikut:

1. Blended learning sebagai solusi menangani kesenjangan pembelajaran mata kuliah

Pengembangan model *blended learning* mata kuliah yang penulis lakukan merupakan hasil penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Penelitian pengembangan dilakukan berkenaan dengan hasil analisis kebutuhan sebagai sebuah solusi untuk mengatasi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang terjadi yang ditemui pada saat penelitian. Keberadaan model *blended learning* dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran mata kuliah diharapkan dapat mengantarkan pemahaman mahasiswa secara baik dan komprehensif. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka (*face to face*) dan *online*. *Blended learning* didesain berkenaan dengan perkembangan teknologi komputer dan internet yang dapat digunakan kapan saja, dimana saja, tanpa dibatasi ruang dan waktu.

2. Penelitian yang dilakukan dapat menambah penelitian akademik dan literatur dalam bidang Teknologi Pendidikan
 - a. Hasil penelitian pengembangan dapat menambah khasanah keilmuan bidang Teknologi Pendidikan (TP) khususnya, dan bidang pendidikan pada umumnya, dengan memperkaya model-model pembelajaran yang

telah dikembangkan sebelumnya, baik pembelajaran tatap muka (*offline*) maupun *online*.

- b. Memberikan informasi secara teoritis dalam pemilihan atau pengembangan model pembelajaran mata kuliah.
 - c. Menambah atau mendukung landasan teori bagi peneliti yang akan mengembangkan model pembelajaran berbasis *blended learning* untuk mata kuliah-mata kuliah yang lain di perguruan tinggi.
 - d. Memberikan sumbangan pemikiran yang sangat berharga dengan mempertimbangkan motivasi, pemahaman, hasil belajar dalam proses pembelajaran melalui pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi PAI Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tangerang.
3. Penelitian yang dilakukan dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran

Hasil penelitian pengembangan berupa produk pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan fasilitas belajar untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran pada mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam jenjang Sarjana (S-1) melalui pembelajaran tatap muka dan *online*. Penerapan model *blended learning* untuk meningkatkan HOTS pada pembelajaran mata kuliah Evaluasi Pendidikan.

4. Penelitian yang dilakukan dapat membantu memperbaiki atau meningkatkan kebijakan perkuliahan yang diterapkan Fakultas atau Universitas

Hasil penelitian pengembangan berupa produk pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memperbaiki atau meningkatkan kebijakan perkuliahan yang diterapkan fakultas atau universitas seperti misalnya kebijakan perkuliahan *online*. Produk model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan dapat membantu meningkatkan kinerja dalam pembelajaran, meningkatkan kinerja pendidik (dosen), dan meningkatkan kinerja

(Program Studi / Fakultas / Universitas) pada era revolusi industri 4.0 sebagai sebuah kebutuhan yang kekinian sesuai perkembangan zaman.

C. Strategi Kebaruan Penelitian (*Novelty of Research*)

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai landasan dalam memperoleh kebaruan penelitian (*novelty of research*) ini menunjukkan hasil yang beragam dan menarik untuk dikaji lebih dalam. Dalam kajian kebaruan penelitian ini terdiri atas penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sama dengan bahan perbandingan. Peneliti akan mengkaji dan menganalisis beberapa hasil penelitian terdahulu berupa jurnal-jurnal internasional pendukung untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian. Adapun perihal yang akan dianalisis dalam memperoleh kebaruan penelitian yaitu tentang faktor-faktor yang diukur untuk efektifitas seperti misalnya analisis hubungan atau latar belakang peserta didik, fitur desain, efektifitas yang diukur (motivasi, prestasi, hasil belajar), pendekatan *blended learning* yang digunakan, dan *learning technology* yang digunakan dalam *blended learning*, yang diuraikan dalam Tabel: 1.1 yaitu:

Tabel: 1.1 Matrik Kebaruan Penelitian (*Novelty of Research*)

Learning Technology yang digunakan dalam Blended Learning Faktor-faktor yang diukur untuk efektifitas	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)
1. Analisis hubungan antara karakteristik / latar belakang	Mugenyi Justice Kintu, dkk (2017) <i>Blended learning</i>	Zhinong Sun dan Xu Qiu (2017) <i>Developing a blended learning model</i>	Ann Toler Hilliard (2015) <i>Global Blended Learning</i>	Fernando Alonso, dkk (2005) <i>An instructional model for web-based e-learning</i>	Kung-Teck Wong, dkk (2018) <i>Effects of blended learning</i>

Learning Technology yang digunakan dalam Blended Learning Faktor-faktor yang diukur untuk efektifitas	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)
peserta didik 2. Fitur Desain 3. Hasil Belajar	<i>effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes</i> Artikel 1	<i>in an EFL class</i> Artikel 2	<i>Practices For Teaching And Learning, Leadership And Professional Development</i> Artikel 3	<i>education with a blended learning process approach</i> Artikel 4	<i>pedagogical practices on students' motivation and autonomy for the teaching of short stories in upper secondary English"</i> Artikel 5
Pendekatan Blended Learning yang digunakan	Ali Alammary, dkk (2014) <i>Blended learning in higher education: Three different design approaches</i> Artikel 6	Antoine Marchalot, dkk (2017) <i>Effectiveness of a blended learning course and flipped classroom in first year anaesthesia training</i> Artikel 7	Veysel Karani C. dan Ayşe Elitok K. (2017) <i>Effect of blended learning to academic achievement</i> Artikel 8	Saovapa Wichadee (2017) <i>A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation</i> Artikel 9	Finita Dewi (2014) <i>EDMODO: A Social Learning Platform for Blended Learning Class in Higher Education</i> Artikel 10
1. Motivasi Belajar 2. Prestasi Belajar 3. Hasil Belajar	Thelal Iqab Oweis (2018) <i>Effects of Using a Blended Learning Method on Students' Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A</i>	Viktor Yurjevich Shurygin dan Fairuza Musovna Sabirova (2017) <i>Particularities of blended learning implementation in teaching physics by means of LMS</i>	Dewa Gede Hendra Divayana (2019) <i>The Implementation of Blended Learning with Kelase Platform in the Learning of Assessment and Evaluation Course</i>	Mary Dankbaar (2017) <i>Serious games and blended learning: effects on performance and motivation in medical education</i>	Devrim A. dan Orhan A. (2017) <i>The Impact of Blended Learning and Social Media-Supported Learning on the Academic Success and Motivation of the Students in Science</i>

Learning Technology yang digunakan dalam Blended Learning Faktor-faktor yang diukur untuk efektifitas	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)	Learning Management System (LMS)
	<i>Pilot Case Study</i> <i>Artikel 11</i>	<i>Moodle</i> <i>Artikel 12</i>	 <i>Artikel 13</i>	<i>Artikel 14</i>	<i>Education</i> <i>Artikel 15</i>
Hasil Belajar	Wajeha Thabit Al-Ani (2013) <i>Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman</i> <i>Artikel 16</i>	Rebecca Francisa dan Susan J. Shannon (2013) <i>Engaging with blended learning to improve students' learning outcomes</i> <i>Artikel 17</i>	Antonia Bralić dan Blaženka Divjak (2018) <i>Integrating MOOCs in traditionally taught courses: achieving learning outcomes with blended learning</i> <i>Artikel 18</i>	Mugenyi Justice K. dan Chang Zhu (2016) <i>Student Characteristics and Learning Outcomes in a Blended Learning Environment Intervention in a Ugandan University</i> <i>Artikel 19</i>	Ismail Marzuki, Zulfiati Syahrial, Rusmono (2020) <i>How to Develop Blended Learning Educational Evaluation Courses Islamic Religious Education Study Program</i>

Dari Tabel: 1.1 tentang Matrik Kebaruan Penelitian (*Novelty of Research*) dapat dijabarkan lebih rinci tentang hasil analisis dari jurnal-jurnal internasional pendukung hasil riset terdahulu sebagai berikut:

1. *Artikel 1*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Mugenyi Justice Kintu, dkk (2017) yang berjudul "*Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes*" yang dipublikasi di jurnal "*International Journal of Educational Technology in Higher Education* (2017) 14:7 DOI 10.1186/s41239-017-0043-4". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat

diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** mahasiswa Universitas Uganda berupa kesiapan diri, kemampuan komputer, beban waktu pengoperasian *online learning*, dukungan sosial dan keluarga, sikap terhadap pembelajaran campuran, jenis kelamin dan usia; (2) **Fitur desain:** meliputi interaksi, teknologi dengan kualitasnya, dukungan tatap muka dan alat serta sumber daya sistem pengelolaan pembelajaran; (3) **Efektifitas yang diukur:** hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik / latar belakang mahasiswa dan Fitur desain serta motivasi intrinsik sebagai prediktor menunjukkan signifikan untuk hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran *blended learning*; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *flex model* melalui pemasangan sistem manajemen pembelajaran dengan internet yang kuat; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: Moodle LMS. (Kintu et al., 2017)

2. *Artikel 2*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Zhinong Sun dan Xu Qiu (2017) yang berjudul "*Developing a blended learning model in an EFL class*" yang dipublikasi di jurnal "International Journal Continuing Engineering Education and Life-Long Learning, Vol. 27, Nos. 1/2, 2017". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** mahasiswa kelas bahasa di Universitas EFL Cina; (2) **Fitur desain:** fitur interaksi kelas dan instruksi langsung untuk mempersonalisasi pembelajaran; (3) **Efektifitas yang diukur:** hasil belajar diukur menggunakan *pre test* dan *post test*, kelas eksperimen mendapatkan skor *post-test* yang lebih tinggi; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *self blend* bebas memilih kelas-kelas yang ditentukan pendidik; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: LMS dan internet untuk belajar mandiri. (Qiu & Sun, 2017)

3. *Artikel 3*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Ann Toler Hilliard (2015) yang berjudul "*Global Blended Learning Practices For Teaching And Learning, Leadership And Professional Development*" yang dipublikasi di jurnal "*Journal of International Education Research - Third Quarter 2015 Volume 11, Number 3*". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa dan pengelola universitas; (2) **Fitur desain**: tidak dijelaskan secara khusus; (3) **Efektifitas yang diukur**: hasil belajar mahasiswa dikaitkan dengan pengalaman atau aplikasi dunia nyata; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *self blend model*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: situs universitas untuk program pembelajaran online. (Hilliard, 2015)
4. *Artikel 4*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Fernando Alonso, dkk (2005) yang berjudul "*An instructional model for web-based e-learning education with a blended learning process approach*" yang dipublikasi di jurnal "*British Journal of Educational Technology Vol 36 No 2 2005 hal: 217-235*". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: peserta didik di perguruan tinggi; (2) **Fitur desain**: *pengembangan website*; (3) **Efektifitas yang diukur**: tidak melakukan uji efektifitas dalam penelitian ini; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *website dengan pendekatan proses blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: *website*. (Alonso et al., 2005)
5. *Artikel 5*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Kung-Teck Wong, dkk (2018) yang berjudul "*Effects of blended learning pedagogical practices on students' motivation and autonomy for the teaching of short stories in upper secondary English*" yang dipublikasi di jurnal "*Interactive Learning Environments*"

<https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1542318>". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: siswa sekolah menengah atas pada mata pelajaran Inggris; (2) **Fitur desain**: fitur bahasa Inggris didesain; (3) **Efektifitas yang diukur**: motivasi dan kemampuan belajar meningkat; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: pedagogis *blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: media digital. (Wong et al., 2018)

6. *Artikel 6*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Ali Alammary, dkk (2014) yang berjudul "*Blended learning in higher education: Three different design approaches*" yang dipublikasi di jurnal "*Australasian Journal of Educational Technology*, 2014, 30(4)". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa di perguruan tinggi; (2) **Fitur desain**: kombinasi media website, pedagogis dan integrasi website ; (3) **Efektifitas yang diukur**: tidak melakukan uji efektifitas dalam penelitian ini; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *flex model*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: website integrasi. (Alammary et al., 2014)
7. *Artikel 7*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Antoine Marchalot, dkk (2017) yang berjudul "*Effectiveness of a blended learning course and flipped classroom in first year anaesthesia training*" yang dipublikasi di jurnal "Published by Elsevier Masson SAS on behalf of Soci te  franc aise d'anesthe sie et de re animation (Sfar), <https://doi.org/10.1016/j.accpm.2017.10.008> hal: 2352-5568/C 2017". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa Rouen University Hospital; (2) **Fitur desain**: *website*; (3) **Efektifitas yang diukur**: hasil belajar mata kuliah anestesiologi dan perawatan kritis meningkat; (4)

Pendekatan *blended learning* yang digunakan: *flex model*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: platform berbasis internet. (Marchalot et al., 2017)

8. *Artikel 8*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Veysel Karani C. dan Ayşe Elitok K. (2017) yang berjudul "*Effect of blended learning to academic achievement*" yang dipublikasi di jurnal "Journal of Human Sciences Volume: 14 Issue: 1 Year: 2017". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: siswa sekolah menengah; (2) **Fitur desain**: *website*; (3) **Efektifitas yang diukur**: signifikan dalam prestasi akademik siswa kelompok eksperimen; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *Flipped Classroom*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: teknologi web yang diperkaya dengan konferensi video, sistem manajemen pembelajaran, dan blog diskusi. (Ceylan & Elitok Kesici, 2017)
9. *Artikel 9*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Saovapa Wichadee (2017) yang berjudul "*A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation*" yang dipublikasi di jurnal "International Journal of Emerging Technologies in Learning Vol. 12, No. 2, 2017 <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i02.6324>". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: siswa kelas bahasa inggris sekolah menengah; (2) **Fitur desain**: *platform social learning Edmodo* dilengkapi dengan slide, video dan lembar kerja; (3) **Efektifitas yang diukur**: temuan hasil belajar menunjukkan bahwa pembelajaran campuran lebih efektif dari pembelajaran tradisional dan meningkatkan motivasi lebih tinggi; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *suplemen blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: Platform Edmodo. (Wichadee, 2017)

10. *Artikel 10*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Finita Dewi (2014) yang berjudul “*EDMODO: A Social Learning Platform for Blended Learning Class in Higher Education*” yang dipublikasi di jurnal “*Research in Education Technology: Pedagogy and Technology Journal*. Vol XI/No.2/2014”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: kelas bahasa inggris mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia; (2) **Fitur desain**: *Edmodo as a Social Learning Network*; (3) **Efektifitas yang diukur**: kesan positif terhadap penggunaan Edmodo dan merasa nyaman melakukan interaksi *online* dengan teman dan dosen; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *supplement blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: Platform Edmodo. (Dewi, 2014)
11. *Artikel 11*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Thelal Iqab Oweis (2018) yang berjudul “*Effects of Using a Blended Learning Method on Students’ Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A Pilot Case Study*” yang dipublikasi di jurnal “*Education Research International* Volume 2018, Article ID 7425924, 7 pages <https://doi.org/10.1155/2018/7425924>”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: kelas bahasa inggris dan bahasa jerman Mahasiswa Universitas Yordania; (2) **Fitur desain**: program komputer; (3) **Efektifitas yang diukur**: Prestasi dan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Yordania meningkat; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: komputer melengkapi kelas *blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: komputer yang berisi program-program pendidikan. (Oweis, 2018)
12. *Artikel 12*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Viktor Yurjevich Shurygin dan Fairuza Musovna Sabirova (2017) yang berjudul “*Particularities of blended learning*”

implementation in teaching physics by means of LMS Moodle” yang dipublikasi di jurnal “Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015 Vol. 38 (No. 40) 2017”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** Sarjana yang mengikuti Professional Program pendidikan "Energik"; (2) **Fitur desain:** glosarium interaktif; (3) **Efektifitas yang diukur:** mengembangkan keterampilan seperti kemandirian dan tanggung jawab; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *complement blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: LMS Moodle. (Shurygin & Sabirova, 2017)

13. *Artikel 13*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Dewa Gede Hendra Divayana (2019) yang berjudul “*The Implementation of Blended Learning with Kelase Platform in the Learning of Assessment and Evaluation Course*” yang dipublikasi di jurnal “*International Journal of Emerging Technologies in Learning* Vol. 14 No. 17 (2019) <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i17.8308>”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** mahasiswa kelas mata kuliah penilaian dan evaluasi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Ganesha; (2) **Fitur desain:** *Social Platform features, Collaboration features, Features of information and communication*; (3) **Efektifitas yang diukur:** efektifitas hasil belajar tidak diukur, namun penerapan *blended learning* dengan *platform* Kelase itu digunakan untuk mendukung proses pembelajaran mata kuliah Assessment and Evaluation 90,2%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *supplement blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: Platform Kelase. (Divayana, 2019)
14. *Artikel 14*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Mary Dankbaar (2017) yang berjudul “*Serious games and blended learning; effects on performance and motivation in medical*

education” yang dipublikasi di jurnal “Perspectives on Medical Education (2017) 6:58–60 DOI 10.1007/s40037-016-0320-2”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** mahasiswa kedokteran; (2) **Fitur desain:** *Serious games* dengan realistis; (3) **Efektifitas yang diukur:** peningkatan kinerja dan motivasi; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: penerapan *serious game*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: *serious game*. (Dankbaar, 2017)

15. *Artikel 15*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Devrim Akgündüz dan Orhan Akinoglu (2017) yang berjudul “*The Impact of Blended Learning and Social Media-Supported Learning on the Academic Success and Motivation of the Students in Science Education*” yang dipublikasi di jurnal “*Education and Science Vol 42 (2017) No 191 69-90 DOI: 10.15390/EB.2017.6444*”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** siswa kelas 7 Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran sains dan teknologi ; (2) **Fitur desain:** media sosial pembelajaran; (3) **Efektifitas yang diukur:** hasil belajar mata pelajaran sains dan teknologi meningkat; (4) **Pendekatan *blended learning*** yang digunakan: *complement blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: *Social Media Supported Learning*. (Akgündüz & Akinoglu, 2017)
16. *Artikel 16*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Wajeha Thabit Al-Ani (2013) yang berjudul “*Blended Learning Approach Using Moodle and Student’s Achievement at Sultan Qaboos University in Oman*” yang dipublikasi di jurnal “*Journal of Education and Learning; Vol. 2, No. 3; 2013 E-ISSN 1927-5269 <http://dx.doi.org/10.5539/jel.v2n3p96> Published by Canadian Center of Science and Education*”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik:** mahasiswa

Universitas Sultan Qaboos; (2) **Fitur desain**: Moodle dalam blended learning; (3) **Efektifitas yang diukur**: motivasi belajar meningkat ditandai dengan peningkatan rata-rata; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: kolaborasi *blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: Moodle LMS. (Al-Ani, 2013)

17. *Artikel 17*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Rebecca Francisa dan Susan J. Shannon (2013) yang berjudul “*Engaging with blended learning to improve students’ learning outcomes*” yang dipublikasi di jurnal “*European Journal of Engineering Education*, 2013 Vol. 38, No. 4, 359–369, <http://dx.doi.org/10.1080/03043797.2013.766679>”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa teknik arsitektur; (2) **Fitur desain**: modul *online*; (3) **Efektifitas yang diukur**: hasil belajar meningkat pada tugas mata kuliah; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *pedagogis blended learning*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning*: rekaman dan video pembelajaran *online*. (Francis & Shannon, 2013)
18. *Artikel 18*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Antonia Bralić dan Blaženka Divjak (2018) yang berjudul “*Integrating MOOCs in traditionally taught courses: achieving learning outcomes with blended learning*” yang dipublikasi di jurnal “*International Journal of Educational Technology in Higher Education* (2018) 15:2 DOI 10.1186/s41239-017-0085-7”. Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa pascasarjana pada mata kuliah Matematika Diskrit dengan Teori Grafik; (2) **Fitur desain**: MOOCs dengan pengajaran berbasis kelas; (3) **Efektifitas yang diukur**: hasil belajar meningkat; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *flex model*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended*

learning: integrating MOOCs. (Bralić & Divjak, 2018)

19. *Artikel 19*, luaran penelitian yang dilakukan oleh: Mugenyi Justice Kintu dan Chang Zhu (2016) yang berjudul "*Student Characteristics and Learning Outcomes in a Blended Learning Environment Intervention in a Ugandan University*" yang dipublikasi di jurnal "The Electronic Journal of e-Learning Volume 14 Issue 3 2016". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa Universitas Uganda dengan latar belakang usia, jenis kelamin, pengaturan diri, sikap, dukungan keluarga dan sosial; (2) **Fitur desain**: *LMS tools Moodle* berupa catatan, slide power point, video, dan hand-out; (3) **Efektifitas yang diukur**: motivasi dan kepuasan belajar meningkat, ; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: individual rotation model ; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning: Moodle.* (Kintu & Zhu, 2016)

Luaran penelitian yang dilakukan oleh peneliti: **Ismail Marzuki, Zulfiati Syahril, Rusmono (2020)** yang berjudul "*How to Develop Blended Learning Educational Evaluation Courses Islamic Religious Education Study Program*" yang dipublikasi di jurnal "Universal Journal of Educational Research 8(3A): 24-34, 2020 DOI: 10.13189/ujer.2020.081404". Hasil analisis dari penelitian tersebut dapat diuraikan berupa: (1) **Latar belakang peserta didik**: mahasiswa prodi PAI Universitas Muhammadiyah Tangerang dalam mata kuliah evaluasi pendidikan; (2) **Fitur desain**: *Social Learning Platform*; (3) **Efektifitas yang diukur**: hasil belajar mata kuliah evaluasi pendidikan meningkat ditandai dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar; (4) **Pendekatan blended learning** yang digunakan: *self blend*; dan (5) **Media teknologi pembelajaran** yang digunakan dalam *blended learning: Platform Kelase.* (Marzuki et al., 2020)

Dari uraian hasil analisis luaran penelitian terdahulu sebanyak 19 (sembilan belas) artikel Jurnal Internasional di atas diperoleh informasi terkait: latar belakang peserta didik,

fitur desain, hasil belajar, pendekatan *blended learning* dan media teknologi yang digunakan. Hasil analisis tersebut berkenaan dengan faktor-faktor yang diukur untuk efektifitas dan *learning technology* yang digunakan dalam *blended learning* sangat beragam dan kompleks, hal tersebut ditandai tidak ada kesamaan dalam penelitian. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penelitian pengembangan *blended learning* sebagai fasilitas belajar dengan menggabungkan pembelajaran *online learning* sebagai *supplement* atau *complement* sangat membantu dalam proses pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil penelitian-penelitian yaitu dapat meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran berupa paedagogik, motivasi, minat, prestasi dan hasil belajar.

Hasil analisis 19 (sembilan belas) artikel hasil peneltiam (riset) dalam topik yang sama seputar *blended learning* yang telah di uraikan di atas, menunjukkan hasil bahwa belum pernah ada yang meneliti tentang penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) model pembelajaran berbasis *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan bagi mahasiswa bidang pendidikan (tarbiyah) di perguruan tinggi yang menghasilkan model pembelajaran *blended learning*. Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul "*Pengembangan Blended Learning Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam*" dapat diuraikan hasil analisis meliputi: latar belakang peserta didik: **mahasiswa prodi PAI Universitas Muhammadiyah Tangerang**, fitur desain: *Social Learning Platform*, efektifitas yang diukur: **hasil belajar mata kuliah evaluasi pendidikan**, pendekatan *blended learning* yang digunakan: *self blended learning*, dan media teknologi pembelajaran yang digunakan yaitu **Kelase**. Jika disandingkan dan dipadukan dengan hasil analisis kesembilan belas artikel di atas, maka tidak terdapat kesamaan dalam satu artikel secara menyeluruh meskipun terdapat hal yang sama pada topik yang diungkap dalam penelitian. Perbedaan-perbedaan hasil analisis tersebut menjadi keterbaruan penelitian (*novelty of research*) dalam

penelitian yang peneliti lakukan. Keterbaruan dalam penelitian ini, kemudian dikembangkan strategi pembelajaran berdasarkan model pembelajaran berbasis *blended learning* mata kuliah Evaluasi Pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam.

BAB VIII

PERAN DAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MATA KULIAH EVALUASI PENDIDIKAN

A. Peran Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran

Suatu pembelajaran akan memiliki kualitas yang baik apabila diawali atau dapat dikatakan tergantung pada kualitas desain pengembangan model pembelajaran yang dilakukan atau dilaksanakan oleh pendidik (dosen) di sebuah perguruan tinggi atau universitas. Peran pendidik dalam hal ini dosen dalam merancang model pembelajaran merupakan suatu hal yang paling utama dan sangat penting, sebab didalam model pembelajaran terdapat bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran atau dipelajari dalam pembelajaran dan harus memenuhi kebutuhan mahasiswa sebagai pembelajar.

Pendidik dapat merubah pendidikan yang lebih baik, karena pendidik (dosen) sebagai agen perubahan. Hal tersebut memberi makna bahwa model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan model pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah dari segi keilmuan. Pengembangan model pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada prinsipnya akan berjalan efektif, apabila diawali dengan rancangan model pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, sudah sepantasnya dan selayaknya para pendidik (dosen) yang memberikan pembelajaran di universitas atau perguruan tinggi untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran dengan jalan melakukan terobosan-terobosan dan temuan-temuan baru serta inovasi yang sejalan dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan inovasi yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kualitas alumni (lulusan) dari sebuah program studi dan memiliki daya saing dalam dunia kerja khususnya lingkup pendidikan.

Perubahan inovasi yang dilakukan tentu harus sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Oleh karena itu, para pendidik (dosen) akan dapat memanfaatkan momen perubahan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar mahasiswa dalam sebuah universitas atau perguruan tinggi. Dengan demikian, salah satu peran penting dosen dalam pembelajaran yakni harus mengkaji kesenjangan antara harapan dengan keadaan yang terjadi dalam proses pembelajaran dan segera diutamakan dalam mengatasi kesenjangan tersebut sebelum menimbulkan efek yang lebih luas. Kesenjangan atau *gap* tersebut merupakan suatu permasalahan yang harus segera di atasi dengan jalan melakukan analisis kebutuhan (*needs assesment*) di dalam pengembangan model pembelajaran sebagai suatu solusi sekaligus sebagai inovasi yang dilakukan oleh pendidik (dosen).

Perkembangan sektor teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu perubahan produk zaman menawarkan hal-hal baru untuk pendidikan. Pemanfaatan informasi dan komunikasi Teknologi dalam dunia pendidikan yang biasa disebut dengan *e-learning* dipercaya dapat meningkatkan kualitas belajar. (Garrison, 2011). Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Islam (2018) terbukti prestasi belajar siswa SMKN 1 Kraksaan mengalami peningkatan yang signifikan dengan penerapan model *blended learning*. (Islam et al., 2018). Kemudian penelitian oleh Chaeruman, Wibawa & Syahrial (2020) telah menghasilkan model ISD sebagai pedoman bagi dosen dalam merancang mata kuliah dengan pendekatan *blended learning*, bernama PEDATI. Sebagai model ISD, PEDATI menyediakan komponen atau prosedur yang saling

terkait. Hasil studi menunjukkan bahwa PEDATI dan komponennya layak dan dapat digunakan. PEDATI dan komponennya relevan dengan teori pembelajaran dan konsep *e-learning*, memberikan kerangka kerja, sistematis, sistemik, mudah diikuti, dan memberikan pedoman praktis bagi pengguna. Hasil studi juga menunjukkan bahwa kemampuan dosen dalam merancang mata kuliah dengan menggunakan PEDATI membaik. Dengan demikian PEDATI dapat digunakan sebagai pedoman bagi para dosen di merancang mata kuliah yang berkualitas baik dengan menggunakan pendekatan *blended learning*. (Chaeruman et al., 2020).

Penelitian pendahuluan dilakukan pada dimensi proses dan bahan belajar yang digunakan dalam proses perkuliahan sebagai bahan pengembangan *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan, menunjukkan bahwa pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan yang berjalan saat ini berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa didapatkan hasil bahwa: (1) mata kuliah evaluasi pendidikan berjalan lancar sebagaimana mestinya, namun menemui kesulitan terkait pemahaman materi yang terlalu luas sehingga tidak optimal dan terdapat pula karakteristik menghitung seperti halnya mencari nilai validitas dan reliabilitas menjadi kesulitan utama dalam pembelajaran evaluasi pendidikan, (2) berusaha mencari sumber materi lain yang relevan untuk pembandingan dalam memahami materi, (3) belum dapat memahami seluruh atau setiap materi yang disampaikan dosen khususnya yang memiliki karakter matematis (menghitung), (4) tidak disediakan buku pegangan atau bahan belajar hanya diberikan judul-judul buku referensi, (5) sukar untuk mendapatkan bahan belajar mata kuliah evaluasi pendidikan, (6) Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka di ruang kuliah (ruang kelas) yaitu dengan metode ceramah dan presentasi kelompok yang dilaksanakan secara monoton sehingga menimbulkan rasa kejenuhan bagi peserta didik, (7) upaya yang diharapkan untuk mengatasi kesulitan berupa bahan belajar / sumber belajar yang representatif, (8), tidak

cukup waktu dalam perkuliahan untuk menyelesaikan soal/kasus sehingga membutuhkan waktu khusus diluar waktu kuliah untuk menyelesaikannya, (9) peserta didik menyukai belajar mandiri di rumah (sendiri) ketika menemui beberapa masalah atau materi yang belum dapat dipahami, (10) peserta didik (mahasiswa) dari pemahaman materi dan hasil belajar yang diperoleh rata-rata menghendaki ingin mendapatkan peningkatan, dan memerlukan pengembangan bahan belajar untuk sumber belajar dan pegangan pada saat pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan.

Dalam mata kuliah evaluasi pendidikan diperlukan beberapa materi yang harus dilaksanakan dengan praktik langsung seperti: praktik teknik pengukuran dan penilaian pendidikan, teknik perumusan tes dan tes hasil belajar, teknik uji validitas dan reliabilitas tes hasil belajar dan teknik analisis butir soal, dan hal tersebut dapat diwujudkan melalui bahan pembelajaran yang benar-benar disiapkan sesuai prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah keilmuan. Maka dari itu, penelitian ini melakukan pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan untuk menjawab kesenjangan-kesenjangan pembelajaran yang terjadi pada mata kuliah tersebut.

Berbagai masukan dan saran telah diberikan oleh para pakar untuk memastikan bahwa produk bahan pembelajaran model *blended learning* ini "layak" untuk digunakan dalam pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) jenjang S1 (Sarjana). Kelayakan bahan pembelajaran tersebut didukung dengan teori dan hasil penelitian yang sama. Teori pendukung menurut Widodo dan Jasmadi (2008:40) bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Sedangkan menurut Pannen dan Purwanto (1997:7) Bahan ajar merupakan bahan-bahan

atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik atau peserta didik dalam proses belajar. Sedangkan menurut Prawiradilaga dan Siregar (2007:21) Bahan ajar dalam bentuk cetak pada hakekatnya merupakan penuangan strategi penyampaian pesan pembelajaran yang lazimnya disajikan secara tatap muka atau secara verbal di depan ruang kelas.(Susianto, 2014)

Hasil penelitian pendukung yang sama dilakukan oleh: (1) Utomo dan Sukisno (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Praktikum Pemeliharaan dan Perbaikan Kelistrikan di Program Studi D3 Teknik Elektro Universitas Negeri Yogyakarta” merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah 4D Models. Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah deskripsif kualitatif. Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Validasi materi memperoleh tingkat kelayakan 77% (layak), (2) Validasi media memperoleh tingkat kelayakan 72% (layak), (3) Kualitas produk dari mahasiswa memperoleh kelayakan 79% (layak). (Utomo & Sukisno, 2018); (2) Wintarti, Artiono, dan Prawoto (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Matematika” merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah Model ADDIE. Telah menghasilkan bahan ajar berbasis blended learning yang layak digunakan. Dari hasil analisis angket respon mahasiswa, diperoleh lebih dari 75% mahasiswa memberikan respon positif tidak hanya pada bentuk perkuliahan yang menggabungkan antara perkuliahan online dan offline melalui blended learning tetapi juga tentang ketergunaan materi yang disampaikan secara online melalui Vi-learn Unesa.(Wintarti et al., 2019); dan (3) Nirahua,Taihattu dan Sopacua (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dan Critical Thinking Skill Pada Mata Kuliah

Astrofisika Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0” merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah Model Pengembangan 4-D. Hasil validasi bahan ajar oleh ahli media 85,60% dan ahli materi 87,30% menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan. (Nirahua et al., 2020). Dari ketiga hasil penelitian pendukung tersebut menunjukkan hasil yang sama yaitu kelayakan produk bahan pembelajaran sebagai sebuah hasil dari penelitian pengembangan.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam

Proses pelaksanaan pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan di program studi Pendidikan Agama Islam semester 6 tahun Akademik 2018/2019 belum berjalan dengan baik, hal tersebut ditandai dengan beberapa temuan mendasar pada saat observasi awal dan penelitian pendahuluan berupa hasil wawancara dengan mahasiswa yaitu mahasiswa belum dapat memahami seluruh atau setiap materi yang disampaikan dosen khususnya yang memiliki karakteristik matematis (menghitung), tidak disediakan buku pegangan atau bahan belajar hanya diberikan judul-judul buku referensi, sukar untuk mendapatkan bahan belajar mata kuliah evaluasi pendidikan, pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka di ruang kuliah (ruang kelas) yaitu dengan metode ceramah dan presentasi kelompok yang dilaksanakan secara monoton sehingga menimbulkan rasa kejenuhan bagi peserta didik / mahasiswa, peserta didik menyukai belajar mandiri di rumah (sendiri) ketika menemui beberapa masalah atau materi yang belum dapat dipahami serta hasil belajar mata kuliah evaluasi pendidikan yang belum maksimal.

Dilihat dari aspek karakteristik pendidikan awal yang dimiliki peserta didik yang mengikuti mata kuliah evaluasi pendidikan berasal dari lulusan SMA, MA, dan SMK dan

didominasi oleh lulusan MA (Madrasah Aliyah) dengan latar belakang ilmu agama dan sosial. Hal tersebut menggambarkan bahwa mahasiswa terdiri dari latar belakang pendidikan dan tingkat pengalaman belajar cukup heterogen misalnya dari ilmu sosial, agama, maupun kejuruan tentu menjadi pertimbangan khusus dalam memahami materi evaluasi pendidikan dengan karakteristik materi yang cukup heterogen terutama yang bersifat matematis (menghitung).

Lebih lanjut dari aspek sumber belajar *online* mata kuliah evaluasi pendidikan hanya sebagian kecil mahasiswa memiliki akses, hal tersebut tentu menjadi sebuah kebutuhan berkenaan dengan materi evaluasi pendidikan dibuat secara *online*. Mahasiswa memiliki kegiatan atau kesibukan lain selain kuliah, peserta didik sebagian besar menyatakan belajar mandiri di rumah dan mahasiswa memiliki akses internet baik di rumah maupun di kampus. Aspek jarak tempuh mahasiswa dari tempat tinggal ke kampus mayoritas lebih dari 15 Km, hal tersebut tentu juga menjadi salah satu pertimbangan untuk menyelenggarakan waktu belajar kelas *online* dalam *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan. Kampus belum memanfaatkan TIK dalam pembelajaran secara mayoritas, hal tersebut tentu menjadi sebuah solusi menghadapi revolusi industri 4.0 untuk menciptakan bahan pembelajaran *blended learning*.

Hal tersebut dapat di atasi dengan menyediakan bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan. Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan telah dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah pengembangan model pembelajaran berdasarkan teori-teori yang relevan. Bahan pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan dua model *The R & D Cycle Borg & Gall* edisi ke-4 dengan mengambil langkah pertama yaitu pengumpulan data dan informasi, dan dikombinasikan dengan *Step of System Approach Model of Education Research and Developmen Gall, Gall & Borg* edisi ke-8 yang mengadopsi model *Systemic Design of*

Instruction (Dick, Carey, & Carey). Adapun langkah-langkah Pengembangan *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan yang terdiri dari sepuluh tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data dan Informasi
2. Identifikasi Tujuan Instruksional Umum (TIU)
3. Melakukan Analisis Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan
4. Melakukan Analisis Perilaku & Karakteristik Awal Peserta Didik
5. Identifikasi Tujuan Instruksional Khusus (TIK)
6. Menyusun Instrumen Penilaian Hasil Belajar Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan
7. Menyusun Strategi Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan
8. Mengembangkan Bahan Pembelajaran Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan
9. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif dan merevisi
10. Model *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan (Produk Akhir)

Dari kesepuluh langkah pengembangan tersebut telah terpenuhi langkah demi langkah. Bahan pembelajaran *blended learning* ini telah melibatkan banyak pakar atau ahli dengan tujuan untuk memberikan penilaian dan validasi tentang kelayakan pengembangan bahan pembelajaran ini. Para pakar tersebut terdiri dari pakar desain pembelajaran, pakar materi, pakar bahasa, pakar media cetak, dan pakar media non cetak (*online*) dan bahan belajar pembelajaran *blended learning* ini telah dilakukan uji coba atau evaluasi satu-satu dan evaluasi lapangan.

Produk akhir pembelajaran model *blended learning* ini tersedia terdiri dari buku teks bahan pembelajaran, buku teks panduan dosen dan buku panduan mahasiswa. Buku teks bahan pembelajaran berupa cetak sebagai bahan pembelajaran mahasiswa dan penggunaan *kelas social platform* merupakan media belajar *online* bagi mahasiswa. Bahan

pembelajaran cetak dilengkapi dengan *QR Code* sebagai pelengkap untuk mencari bahan-bahan belajar pendukung yang berkenaan dengan materi yang telah ditentukan.

Bahan pembelajaran ini terdiri dari 14 materi pertemuan dengan 9 materi pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan 5 materi pertemuan pembelajaran *online learning*. Untuk *online learning* dapat diakses melalui laman *website*: <https://www.kelase.com/home>. Laman tersebut dapat akses menggunakan *handphone*, laptop ataupun Personal Computer (PC) yang dilengkapi dengan jaringan internet, hal tersebut memberikan kemudahan bagi mahasiswa dapat belajar kapan saja, dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Widiara (2018) *Blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara *online*. Strategi pembelajaran yang populer di Indonesia adalah pembelajaran tradisional berbasis kelas (klasikal) dengan menggunakan metode ceramah. Penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik yang telah mencoba mengeksplorasi dan mengeksplorasi tidak hanya para pendidik. Hal inilah yang menyebabkan *blended learning* menjadi pilihan dalam pembelajaran, yang tidak cukup hanya dengan tatap muka. (Widiara, 2018)

C. Kelayakan Bahan Pembelajaran *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan penilaian dari pakar desain pembelajaran, pakar materi, pakar bahasa, pakar media cetak, pakar media non-cetak tentang Model *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan lebih lanjut telah dilakukan uji coba satu-satu dengan mahasiswa, uji coba kelompok kecil dengan mahasiswa dan uji lapangan dengan mahasiswa sehingga

mendapatkan produk akhir. Produk akhir pengembangan *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan merupakan draf final dari hasil pengembangan model yang telah mengikuti prosedur dan prinsip-prinsip pengembangan serta telah direvisi berdasarkan saran para pakar atau ahli. Produk akhir pengembangan *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan menghasilkan tiga bentuk model yakni model konseptual, model prosedural dan model fisik.

D. Efektifitas Bahan Pembelajaran *Blended Learning* Mata Kuliah Evaluasi Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam

Kegiatan uji efektifitas bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan diberikan kepada mahasiswa semester enam jenjang Sarjana (S1) program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tangerang, dimulai dengan kegiatan awal berkenaan dengan penjelasan penggunaan bahan pembelajaran baik cetak maupun non cetak (*online*). Kemudian mahasiswa diberikan soal pre test sebanyak 25 soal dengan menggunakan fasilitas *google form*. Setelah selesai mengerjakan soal *pre test* mahasiswa diberikan bahan pembelajaran cetak dan non cetak (*online*) untuk dipelajari dengan seksama. Setelah dianggap cukup waktu untuk belajar kemudian diberikan soal kembali berupa *post test* sebanyak 25 soal melalui *google form*. Adapun hasil dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* yaitu: hasil *pre-test* dengan skor total sebesar 334 kemudian pada *post-test* skor total sebesar 616 dengan demikian hasil tersebut terjadi kenaikan sebesar 282. Dari hasil kenaikan tersebut maka dapat dikatakan penggunaan bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan dikatakan efektif.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni'matul Khoiroh, Munoto, dan Lilik Anifah (2017) dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap

Hasil Belajar Siswa”, hasil penelitian menunjukkan bahwa F_{hitung} untuk ranah kognitif sebesar 4,229 dengan signifikansi 0,044, jika signifikansi $<0,05$ maka tampak bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Dengan kesimpulan hasil belajar ranah kognitif dengan *blended learning* mengalami peningkatan. (Ni'matul et al., 2017).

Selanjutnya penelitian oleh Achmadi (2015) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah Yogyakarta” menyimpulkan bahwa: (1) terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan ($t_{hitung} = 16,60 > t_{tabel} = 2,002$) pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta setelah diterapkannya metode *blended learning*. (Achmadi, 2015)

E. Kelebihan dan Kekurangan Produk Blended Learning

Kelebihan dari produk bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan yaitu:

1. Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan berupa buku cetak dengan ukuran B5 (18,2 cm x 25,5 cm) sehingga mudah dan praktis dibawa oleh mahasiswa untuk aktivitas perkuliahan.
2. Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan tersedia dalam bentuk *online* sehingga dapat diakses dan dipelajari kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan cara daring menggunakan internet.
3. Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan dilengkapi dengan *QR Code*, sehingga mahasiswa dapat mengakses materi pendukung dengan mudah untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait pembahasan materi pokok bahasan setiap pertemuan dalam perkuliahan.

4. Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan dilengkapi buku Panduan Dosen dan buku Panduan Mahasiswa yang berisi petunjuk penggunaan *Kelase* sebagai *social learning platform* pembelajaran *online*, sehingga dosen dan mahasiswa akan mudah memahami dalam proses registrasi sampai dengan pelaksanaan pembelajaran *online*.
5. Bahan pembelajaran *blended learning* ini dilengkapi dengan soal-soal evaluasi tentang materi-materi pilihan evaluasi pendidikan sehingga akan menambah wawasan dan khasanah keilmuan dalam menyelesaikan studi kasus.

Kekurangan dari produk bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan yaitu:

1. Membutuhkan waktu dan ketelitian tinggi dalam mengelola media cetak dan *online* sehingga bahan pembelajaran akan dapat memiliki kualitas yang lebih dan berkualitas tinggi.
2. Jaringan internet yang kurang stabil atau belum memadai menyebabkan *deley* dalam akses pembelajaran *online*, maka dibutuhkan kualitas internet yang baik (stabil) agar pembelajaran *online* semakin baik dan berkualitas tanpa kendala jaringan internet.
3. Keterampilan dalam mendesain *online learning* yang belum memadai, mengakibatkan kurang maksimalnya fitur-fitur *online learning* dalam kelas *online* yang kita gunakan dalam laman website: *kelase.com*.

BAB IX

PENGGUNAAN, DAMPAK DAN REKOMENDASI BLENDED LEARNING

A. Penggunaan Blended Learning Dalam Mata Kuliah

Proses penelitian pengembangan *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam yang dilakukan penulis, dilakukan dengan tahapan-tahapan penelitian pengembangan, yang menghasilkan tiga produk cetak dan satu produk kelas *online*, yaitu: (1) Bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi Pendidikan untuk jenjang Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), (2) Panduan dosen, (3) Panduan mahasiswa, dan (4) Kelas *online* menggunakan *kelase social learning platform*.

Berdasarkan proses dan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil disampaikan bahwa:

1. Prosedur pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam menggunakan dua model The R & D Cycle Borg & Gall dengan mengambil langkah pertama yaitu pengumpulan data dan informasi, dan dikombinasikan dengan model Dick and Carey. Kolaborasi dua model tersebut menghasilkan sebuah model dalam pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan yang diberi nama model pembelajaran MBL, yang merupakan singkatan dari Marzuki Blended Learning, yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi telah menghasilkan produk model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam berupa sintaks proses pembelajaran blended

learning dan bahan pembelajaran mata kuliah evaluasi pendidikan berupa produk *cetak* dan *online* sebagai hasil utama risert dengan pendamping berupa panduan dosen dan panduan mahasiswa.

2. Deskripsi data hasil kelayakan produk pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam berupa validasi atau uji pakar dari produk hasil pengembangan ini dilakukan oleh para pakar dibidang desain pembelajaran, materi, bahasa dan media, diuraikan sebagai berikut: (1) Pakar desain pembelajaran menilai bahan pembelajaran telah memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa yang dilihat berdasarkan dari dimensi desain, tujuan pembelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, contoh, evaluasi dan kejelasan pembelajaran, dengan rata-rata nilai sebesar 4,46 dengan prosentase sebesar 89,23% dengan tingkat kesesuaian sangat baik, (2) Pakar materi menilai bahan pembelajaran telah memenuhi kriteria lengkap dan konsisten berupa kejelasan pembelajaran, kelayakan isi (kesesuaian isi, kelayakan penyajian dan berpusat pada tujuan), dengan rata-rata nilai sebesar 4,44 dengan prosentase sebesar 88,81% dengan tingkat kesesuaian sangat baik, (3) Pakar bahasa menilai dari sisi kelayakan bahasa sudah sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan rata-rata nilai sebesar 4,60 dengan prosentase sebesar 92,00% dengan tingkat kesesuaian sangat baik, (4) Pakar media cetak menilai secara umum dari dimensi ukuran bahan pembelajaran, desain sampul, desain isi dan percetakan menarik dan layak digunakan, dengan rata-rata nilai sebesar 4,82 dengan prosentase sebesar 96,32% dengan tingkat kesesuaian sangat baik, (5) Pakar media non cetak menilai dari tampilan dan desain grafis media *online* menarik, dan telah dilakukan perbaikan-perbaikan walaupun belum maksimal, dengan rata-rata nilai sebesar 4,58 dengan prosentase sebesar 91,70% dengan tingkat kesesuaian

sangat baik, (6) Persentase hasil validasi bahan pembelajaran dari tim pakar sebesar “91,61%” dalam kategori “Sangat Layak” dalam penggunaan pembelajaran mata kuliah.

3. Analisis efektifitas produk pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam yaitu berupa hasil belajar dari mahasiswa dilihat dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan, apabila dilihat dari skor total *pre-test* diperoleh 334 dan skor total *post-test* sebesar 616. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan skor sebesar 282 sehingga dapat dinyatakan bahwa bahan pembelajaran *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam terbukti efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Dampak Penggunaan Blended Learning

Secara keseluruhan pengembangan *blended learning* mata kuliah evaluasi Pendidikan program studi Pendidikan Agama Islam, memiliki dampak pada:

1. Kebutuhan belajar mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) jenjang Sarjana (S1) telah terpenuhi melalui pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan yang menghasilkan sebuah produk sintak proses pembelajaran dan bahan pembelajaran model *blended learning* dan mata kuliah evaluasi pendidikan.
2. Penelitian pengembangan ini bertujuan pada terciptanya model pembelajaran yang berbentuk model *blended learning*, pembelajaran campuran berupa tatap muka (*face to face*) dan *online learning* dengan bahan pembelajaran cetak dan non cetak / kelas online, yang prosedur pengembangannya telah divalidasi oleh para pakar untuk mendapatkan penilaian kevalidan dan kelayakan dari produk bahan pembelajaran tersebut, agar dapat

digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan belajar dalam proses pembelajaran mata kuliah evaluasi Pendidikan.

3. Hasil penelitian ini, besar harapan bagi peneliti produk bahan pembelajaran dapat diimplikasikan bukan hanya pada prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), tetapi juga pada program studi pendidikan (tarbiyah) lain yang terdapat mata kuliah evaluasi pendidikan.

C. Rekomendasi Penggunaan Blended Learning

Rekomendasi yang dapat diberikan dalam pengembangan model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan ini, adalah:

1. Bagi pendidik (dosen dan guru) bahan pembelajaran ini dapat dijadikan bahan belajar guna menambah wawasan dan pengetahuan tentang evaluasi pendidikan, dengan harapan kedepan ketika menjadi seorang pendidik dapat menerapkan ilmu-ilmu evaluasi pendidikan secara baik dan benar khususnya dalam proses kegiatan evaluasi pembelajaran dengan alasan produk ini telah terbukti praktis, layak dan efektif dalam pembelajaran.
2. Bahan pembelajaran cetak dan kelas *online* ini dapat dijadikan sumbangan keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan, untuk kedepan dapat dikembangkan bahan pembelajaran *blended learning* yang lebih menarik bagi pendidik (dosen) dan mahasiswa.
3. Untuk peneliti berikutnya, model *blended learning* memiliki banyak pendekatan, strategi atau tipe, telah terbukti dari berbagai penelitian telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik/mahasiswa. Penelitian pengembangan ini hanya difokuskan pada model *blended learning* mata kuliah evaluasi pendidikan. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada fokus yang berbeda, jenjang pendidikan, mata kuliah, atau pendekatan lain dari model *blended learning*, untuk informasi awal untuk menindaklanjuti temuan penelitian dan kajian yang lebih mendalam baik dari aspek metodologi, subjek penelitian maupun dari mata kuliah yang berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, T. A. (2015). *Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 84-97. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.15642>
- Akbulut, Y. (2007). Implications of two well-known models for instructional designers in distance education: Dick-carey versus Morrison-ross-kemp. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 8(2), 62-68. <https://doi.org/10.17718/tojde.13470>
- Akgündüz, D., & Akinoglu, O. (2017). The impact of blended learning and social media-supported learning on the academic success and motivation of the students in science education. *Egitim ve Bilim*, 42(191), 69-90. <https://doi.org/10.15390/EB.2017.6444>
- Al-Ani, W. T. (2013). Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman. *Journal of Education and Learning*, 2(3). <https://doi.org/10.5539/jel.v2n3p96>
- Alammary, A., Sheard, J., & Angela, C. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4), 440-454.
- Allen, M. W. (2007). *Designing Successful e-Learning*. John Wiley & Sons, Inc.
- Alonso, F., López, G., Manrique, D., & Viñes, J. M. (2005). An instructional model for web-based e-learning education With a Blended Learning Process Approach. *British Journal of Educational Technology*, 36(2), 217-235. <https://doi.org/doi:10.1111/j.1467-8535.2005.00454.x>

- Anis Chaeruman, U., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2018). Determining the Appropriate Blend of Blended Learning: A Formative Research in the Context of Spada-Indonesia. *American Journal of Educational Research*, 6(3), 188–195. <https://doi.org/10.12691/education-6-3-5>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arkorf, V., & Abaidoo, N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, C. (2010). *Introduction to Research in Education*. Wadsworth.
- Balula, A., & Moreira, A. (2014). *Evaluation of online higher education: learning, interaction and technology*. Springer International Publishing.
- Banathy, B. H. (1968). *Instructional Systems*. Fearon Publishers.
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2).
- Benny, A. P. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Bhatt, C., Kumar, I., Vijayakumar, V., Singh, K. U., & Kumar, A. (2020). The state of the art of deep learning models in medical science and their challenges. *Multimedia Systems*, 1=15. <https://doi.org/10.1007/s00530-020-00694-1>
- Boettcher, V. J., & Conrad, R. M. (2016). *The Online Teaching Survival Guide*. Joessey Bass.
- Bonk, Curtis J. & Graham, C. R. (2006). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Design*. Pfeiffer.
- Bralić, A., & Divjak, B. (2018). Integrating MOOCs in traditionally taught courses: achieving learning outcomes with blended learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0085-7>
- Branch, M. R. & Dousay, A. T. (2015). *Survey of Instructional Design Models*. AECT.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Brown, M. E., Treviño, L. K., & Harrison, D. A. (2005). Ethical leadership: A social learning perspective for construct development and testing. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 97(2), 117-134. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2005.03.002>
- Campus, Y. E. (2010). a Blended Learning Model. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 11(July), 78-97.
- Catalano, A. J. (2018). Measurements in Distance Education. In *Measurements in Distance Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315229447>
- Ceylan, V. K., & Elitok Kesici, A. (2017). Effect of blended learning to academic achievement. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4141>
- Chaeruman, U. A., Wibawa, B., & Syahrial, Z. (2020). Development of an instructional system design model as a guideline for lecturers in creating a course using blended learning approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(14), 164-181. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.14411>
- Chan, T. W., Hue, C. W., Chou, C. Y., & Tzeng, O. J. L. (2001). Four spaces of network learning models. *Computers and Education*, 37(2), 141-161. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(01\)00044-6](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(01)00044-6)
- Clement, M., Vandeput, L., & Osaer, T. (2016). Blended Learning Design: A Shared Experience. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228(June), 582-586. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.089>
- Cope, C., & Ward, P. (2002). *International Forum of Educational Technology & Society Integrating learning technology into classrooms: The importance of teachers' perceptions* Published by: *International Forum of Educational Technology & Society* Linked references are available on JS. 5(1), 67-74.

- Cummings, C., Mason, D., Shelton, K., & Baur, K. (2017). Active learning strategies for online and blended learning environments. In *Flipped Instruction: Breakthroughs in Research and Practice*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-1803-7.ch006>
- Dankbaar, M. (2017). Serious games and blended learning; effects on performance and motivation in medical education. *Perspectives on Medical Education*, 6(1), 58–60. <https://doi.org/10.1007/s40037-016-0320-2>
- Davies, I. K. (1996). *Educational Technology: Archetypes, Paradigms, and Models*. In D. P. Ely & T. Plomp (Eds.), *Classic Writings on Instructional Technology*. Libraries Unlimited.
- de George-Walker, L., & Keeffe, M. (2010). Self-determined blended learning: A case study of blended learning design. *Higher Education Research and Development*, 29(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/07294360903277380>
- Dewi, F. (2014). Edmodo : A Social learning platform for blended learning class in higher education. *Research in Education Technology: Pedagogy and Technology Journal*. SEAMEO-SEAMOLEC, XI(2), 1–11.
- Dick, W., Carey L. & Carey, J. O. (2015). *The Systemic Design of Instruction*. 8th end. Pearson.
- Divayana, D. G. H. (2019). The implementation of blended learning with kelase platform in the learning of assessment and evaluation course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(17), 114–132. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i17.8308>
- Downes, S. (2012). *Connectivism and Connective Knowledge: Essays on meaning and learning networks*.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Rajawali Pers.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>

- Edukasi101.com. (2014). *Edukasi101 Hadirkan Kelas Untuk Digitalisasi Pendidikan*.
- Elman, J. L. (1993). Learning and development in neural networks: the importance of starting small. *Cognition*, 48(1), 71–99. [https://doi.org/10.1016/0010-0277\(93\)90058-4](https://doi.org/10.1016/0010-0277(93)90058-4)
- Ever, K. Y., & Dimililer, K. (2017). The effectiveness of a new classification system in higher education as a new e-learning tool. *Quality and Quantity*, 52, 573–582. <https://doi.org/10.1007/s11135-017-0636-y>
- Fauzi, A. (2017). *Kurikulum KKNi Program Studi Pendidikan Agama Islam*. Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Finkelstein, J. (2006). Learning in real time: Synchronous teaching and learning online. In *Learning in real time: Synchronous teaching and learning online*. John Wiley & Sons, Inc.
- Flagg, B. N. (2009). *Formative Evaluation for Educational Technologies*. Routledge.
- Francis, R., & Shannon, S. J. (2013). Engaging with blended learning to improve students' learning outcomes. *European Journal of Engineering Education*, 38(4), 359–369. <https://doi.org/10.1080/03043797.2013.766679>
- Friedman, A., & Schneider, E. (2018). Developing a Visualization Education Curriculum in the Age of Big Data Using the Dick and Carey Model. *Visual Communication Quarterly*, 25(4), 250–256. <https://doi.org/10.1080/15551393.2018.1530115>
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (p. 1). Wadsworth Thomson Learning.
- Garrison, D. R. (2011). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. Routledge.
- Grabowski, S. (2003). *Teaching & Media: A Systematic Approach*.
- Grasl, M. C., Pokieser, P., Gleiss, A., Brandstaetter, J., Sigmund, T., Erovic, B. M., & Fischer, M. R. (2012). A new blended learning concept for medical students in otolaryngology. *Archives of Otolaryngology - Head and Neck Surgery*, 138(4), 358–366. <https://doi.org/10.1001/archoto.2012.145>

- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (1997). *Survey of Instructional Development Models*. Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University.
- Hassana, Ruba Abu & Woodcock, A. (2014). Blended learning : Issues and Concerns. *Coventry University: Coventry School of Art and Design*.
- Henson, K. T. (2015). *Curriculum Planning: Integrating Multiculturalism, Constructivism, and Education Reform (5th ed.)*. Waveland Press.
- Hilliard, A. T. (2015). Global Blended Learning Practices For Teaching And Learning, Leadership, And Professional Development. *Journal of International Education Research (JIER)*, 11(3), 179. <https://doi.org/10.19030/jier.v11i3.9369>
- Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufuron, M. I., Bali, M. E. I., Wijaya, M., & Marzuki, I. (2018). To Boost Students' Motivation and Achievement through Blended Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1114(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1114/1/012046>
- Januszewski, A. & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Jusuf, H. (2016). Pengembangan Blended Learning Untuk Memotivasi Peserta Didik Dalam Memahami Materi Ajar. *JITTER*, III(1), 28–36.
- Kemp, J. E., & Smellie., D. C. (1989). *Planning, Producing, And Using Instructional Media, 6th Edition*. Harper and Row.
- Kemp et al., J. E. (2007). *Jerrold E. John Wiley & Sons, Inc.*
- Kintu, M. J., & Zhu, C. (2016). Student characteristics and learning outcomes in a blended learning environment intervention in a Ugandan university. *Electronic Journal of E-Learning*, 14(3), 181–195.
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>

- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). Teachers Learning Technology by Design. *Journal of Computing in Teacher Education*, 21(3), 94–102. <https://doi.org/10.1080/10402454.2005.10784518>
- Korten, D. C. (1980). Community Organization and Rural Development: A Learning Process Approach. *Public Administration Review*, 40(5), 480. <https://doi.org/10.2307/3110204>
- Kupetz, R., & Ziegenmeyer, B. (2005). Blended learning in a teacher training course: Integrated interactive elearning and contact learning. *ReCALL*, 17(2), 179–196. <https://doi.org/10.1017/S0958344005000327>
- Laumakis, M., Graham, C., & Dziuban, C. (2009). The sloan-C pillars and boundary objects as a framework for evaluating blended learning. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 13(1), 75–87. <https://doi.org/10.24059/olj.v13i1.1679>
- Launer, R. (2010). Five assumptions on blended learning: What is important to make blended learning a successful concept? *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 6248 LNCS, 9–15. https://doi.org/10.1007/978-3-642-14657-2_2
- Leshin, C. B., Pollock, J., & Reigeluth, C. M. (1992). *Instructional Design Strategies and Tactics*. Educational Technology Publica.
- Lu, O., Huang, A., Huang, J., Lin, A., Ogata, H., & Yang, S. (2018). International Forum of Educational Technology & Society Applying Learning Analytics for the Early Prediction of Students' Academic Performance in Blended Learning. *Source: Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 220–232. https://www.jstor.org/stable/26388400?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents
- Maarop, A. H., & Embi, M. A. (2016). Implementation of Blended Learning in Higher Learning Institutions: A Review of Literature. *International Education Studies*, 9(3), 41. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n3p41>

- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Marchalot, A., Dureuil, B., Veber, B., Fellahi, J. L., Hanouz, J. L., Dupont, H., Lorne, E., Gerard, J. L., & Compère, V. (2017). Effectiveness of a blended learning course and flipped classroom in first year anaesthesia training. *Anaesthesia Critical Care and Pain Medicine*, 37(5), 1-5. <https://doi.org/10.1016/j.accpm.2017.10.008>
- Marzuki, I., Syahrial, Z., & Rusmono. (2020). How to develop blended learning educational evaluation courses islamic religious education study program. *Universal Journal of Educational Research*, 8(3 A), 24-34. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081404>
- McAvinia, C. (2016). Online Learning and its Users: Lessons for Higher Education. In *Online Learning and its Users: Lessons for Higher Education* (Vol. 44, Issue 0).
- Means B., Toyama Y., Murphy R., Bakia M., J. K. (2010). Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies. *U.S. Department of Education*.
- Merrill, M. D. (2013). *First Principles of Instruction*. John Wiley & Sons.
- Miller, M. (2015). Teaching and learning in affective domain. *Emerging Perspectives on Learning, Teaching, and ...*, 1-12. https://course.ku.ac.th/lms/files/resources_files/31132/99609/week_1_teaching_and_learning_in_affective_domain.pdf
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2001). *Designing Effective Instruction* (p. 13). John Wiley & Sons, Inc.
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54. www.allresearchjournal.com
- Napier, N. P., Dekhane, S., & Smith, S. (2011). Transitioning to blended learning: Understanding student and faculty perceptions. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 15(1), 20-32. <https://doi.org/10.24059/olj.v15i1.188>

- Nelson, H. G. (2004). Bela H. Banathy: The legacy of a design conversation. *Systems Research and Behavioral Science*, 21(3), 261–268. <https://doi.org/10.1002/sres.620>
- Nesabamedia. (2019). *Pengertian Pdf dan Fungsinya*.
- Nespereira, C. G., Elhariri, E., El-bendary, N., Vilas, F., & Redondo, R. P. D. (2015). *Approach for Predicting Students Performance in Blended Learning*. 47–56. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-26690-9>
- Neumann, K., Viering, T., Boone, W. J., & Fischer, H. E. (2013). Towards a learning progression of energy. *Journal of Research in Science Teaching*, 50(2), 162–188. <https://doi.org/10.1002/tea.21061>
- Ni'matul, K., Munoto, & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97–110.
- Nirahua, J., Taihuttu, J., & Sopacua, V. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dan Critical Thinking Skill Pada Mata Kuliah Astrofisika Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *Jambura Physics Journal*, 2(1), 24–36. <https://doi.org/10.34312/jpj.v2i1.6869>
- Norberg, A., Dziuban, C. D., & Moskal, P. D. (2011). A time-based blended learning model. *On the Horizon*, 19(3), 207–216. <https://doi.org/10.1108/10748121111163913>
- Oermann, M. H., & Gaberson, K. B. (2009). Evaluation and Testing in Nursing Education. In *Pengaruh Harga Diskon Dan Persepsi Produk Terhadap Nilai Belanja Serta Perilaku Pembelian Konsumen* (Vol. 7, Issue 9). Springer Publishing Company, LLC 11.
- Okaz, A. A. (2015). Integrating Blended Learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 600–603. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.086>
- Oliver, M. (2000a). An introduction to the evaluation of learning technology. *Educational Technology and Society*, 3(4), 20–30.

- Oliver, M. (2000b). An introduction to the Evaluation of Learning Technology. *Educational Technology & Society* 3(4), 3(4), 20–30.
- Oliver, M., & Trigwell, K. (2005). Can “Blended Learning” Be Redeemed? *E-Learning*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.2>
- Oweis, T. I. (2018). Effects of Using a Blended Learning Method on Students’ Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A Pilot Case Study. *Education Research International*, 2018. <https://doi.org/10.1155/2018/7425924>
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2007). *Building Online Learning Communities*. Jossey-Bass.
- Park, C. (2003). Engaging students in the learning process: The learning journal. *Journal of Geography in Higher Education*, 27(2), 183–199. <https://doi.org/10.1080/03098260305675>
- Park, Y., Yu, J. H., & Jo, I. H. (2015). Clustering blended learning courses by online behavior data case study in a Korean higher education institute. *Internet and Higher Education*, 29, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.11.001>
- Parkin, D. (2016). Leading Learning and Teaching in Higher Education. *Leading Learning and Teaching in Higher Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203817599>
- Pegler, C., & Littlejohn, A. (2007). *Preparing for Blended e-Learning*. Routledge.
- Piskurich, G. M. (n.d.). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right, 3rd Ed.*
- Postle, G., Sturman, A., Mangubhai, F., Cronk, P., Carmichael, A., McDonald, J., Reushle, S., Richadson, L., & Vickery, B. (2003). *Online Teaching and Learning in Higher Education : A Case Study*.
- Prawiradilaga, D. S. & Chaeruman, A. U. (2018). *Modul Hypercontent Teknologi Kinerja*. Prenadamedia Group.
- Promises, P., & Challenges, P. (2008). *The E-Learning Handbook*. Pfeiffer.

- Qiu, X., & Sun, Z. (2017). Developing a blended learning model in an EFL class. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning*, 27(1/2), 4. <https://doi.org/10.1504/ijceell.2017.10001979>
- Rahmawati, E., & Suhendri, H. (2016). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(3), 184–196. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i3.991>
- Ramadhan, R., Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2018). Pengembangan Pembelajaran Bauran (Blended Learning) di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.07>
- Ranganathan, S., Negash, S., & Wilcox, M. V. (2007). *HYBRID LEARNING FACTORIES: A CASE Consolidation of Digital and Physical Learning Factories*. May, 178–182.
- Reigeluth, C. M., & Chellman, C. A. A. (2009). *Understanding Instructional Theory*. In C. M. Reigeluth & A. A. Carr Chellman (Eds.), *Instructional-Design Theories and Models Volume III: Building a Common Knowledge Base*. Taylor and Francis.
- Richey, R. C. (2013). *Encyclopedia of Terminology for Educational Communications and Technology*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-6573-7>
- Rita C. Richey, James D. Klein, and M. W. T. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base Teori, Research, and Practice*. Routledge.
- Robinson, B. (2004). Teacher Education Through Open and Distance Learning. In *Teacher Education Through Open and Distance Learning*. <https://doi.org/10.4324/9780203018699>
- Sadeghi, S. H. (2018). *Studies in Systems, Decision and Control 122 E-Learning Practice in Higher Education: A Mixed-Method Comparative Analysis*. Springer International Publishing AG. <http://www.springer.com/series/13304>
- Santoso, H. B. (2008). e-Learning : Belajar Kapan Saja , Dimana Saja. *E-Learning*, 1–5.
- Santoso, H. B. (2017). *Mengembangkan Online Education Research di Indonesia*. Universitas Indonesia Press.

- Schott, F., & Driscoll, M. P. (1997). *On the Architectonics of Instructional Theory*. In R. D. Tennyson, F. Schott, N. M. Seel, & S. Dijkstra (Eds.), *Instructional Design International Perspective Volume 1: Theory, Research, and Models*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1998). *Making Instructional Design Decisions*. Prentice-Hall.
- Shurygin, V. Y., & Sabirova, F. M. (2017). Particularities of blended learning implementation in teaching physics by means of LMS Moodle. *Espacios*, 38(40).
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. (2019). Development of hypercontent module using jonnuro model learning desain for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 70–78. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.09825919>
- Siemens, G. (2006). *Global summit 2006 : technology connected futures* *Connectivism : Learning and Knowledge Today*.
- Silberman, L. M. (2006). *Active Learning*. Nusamedia.
- Silverman, J. (2016). Distance Learning , E-Learning and Blended Learning in Mathematics Education International Trends in Research. In *The Blended Learning Concept e:t:p:M@Math: Practical Insights and Research Findings* (Vol. 13).
- Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Issue of Educational Technology*, 43(6), 51–54.
- Sloman, M. (2007). Making sense of blended learning. *Industrial and Commercial Training*, 39(6), 315–318. <https://doi.org/10.1108/00197850710816782>
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2009). *Instructional Design (2nd ed.)*. Wiley.
- Spring, K. J., Graham, C. R., & Hadlock, C. A. (2016). The current landscape of international blended learning. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 8(1), 84–102. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2016.075961>

- Stacey, E., & Gerbic, P. (2007). Teaching for blended learning - Research perspectives from on-campus and distance students. *Education and Information Technologies*, 12(3), 165–174. <https://doi.org/10.1007/s10639-007-9037-5>
- Stacey, E., & Gerbic, P. (2008). Success factors for blended learning. *ASCILITE 2008 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, 964–968.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K - 12 blended learning. *Innosight Institute Report*, May, 22. <https://doi.org/10.1007/s10639-007-9037-5>
- Stein, J. & Graham, C. R. (2014). *Essentials for Blended Learning - A Standards-Based Guide*. Routledge.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suparman, M. A. (2014a). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Erlangga.
- Suparman, M. A. (2014b). *Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh: Solusi untuk Kualitas dan aksesibilitas Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Susianto, D. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Model Project Based Learning MK Pemrograman II. *Jurnal Cendikia*, 10(1), 1–9.
- Syaodih, N. (2010). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Remaja Rosdakarya.
- Syfa S. (2014). *Metode Belajar dan Pembelajaran*. UPI.
- Tshabalala, M., Ndeya-Ndereya, C., & van der Merwe, T. (2014). Implementing blended learning at a developing university: Obstacles in the way. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(1), 101–110.
- Uno, H. (2007). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Utomo, M. R. F., & Sukisno, T. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Praktik Pemeliharaan Dan Perbaikan Kelistrikan. 8(1), 25–31.
- Wardani, D. N., Anselmus J.E., Toenlloe, A. W. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan. *Jktp*, 1(April), 13–18.

- Watson, J. (2008). Blended Learning : The Convergence of Online and Face-to-Face Education. *North American Council for Online Learning*, 572, 16. <https://doi.org/10.1016/j.aca.2006.05.012>
- Wen, J., Li, S., Lin, Z., Hu, Y., & Huang, C. (2012). Systematic literature review of machine learning based software development effort estimation models. *Information and Software Technology*, 54(1), 41-59. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2011.09.002>
- Wibawa, B., Mahdiyah, & Afgani, J. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan [Educational Research Methodoly]*. Universitas Terbuka.
- Wichadee, S. (2017). A development of the blended learning model using edmodo for maximizing students' oral proficiency and motivation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(2), 137-154. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i02.6324>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50-56.
- Widiara, I. K., & Life, L. (2018). *Blended Learning Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Di Era Digital*. 2(2).
- Wintarti, A., Artiono, R., & PriyoPrawoto, B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Matematika. *Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3(2).
- Wong, K. T., Hwang, G. J., Goh, P. S. C., & Mohd Arrif, S. K. (2018). Effects of blended learning pedagogical practices on students' motivation and autonomy for the teaching of short stories in upper secondary English. *Interactive Learning Environments*, 28(4), 512-525. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1542318>
- Xu, J., & Zhou, Y. (2017). Application and effects of blended learning in public courses in the university. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning*, 27(1-2), 87-100. <https://doi.org/10.1504/IJCEELL.2017.081002>

- Yamins, D. L. K., & DiCarlo, J. J. (2016). Using goal-driven deep learning models to understand sensory cortex. *Nature Neuroscience*, 19(3), 356–365. <https://doi.org/10.1038/nn.4244>
- Yapici, I. U., & Akbayin, H. (2012). High school students' views on blended learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13(4), 125–139. <https://doi.org/10.17718/tojde.74332>
- Zacharis, N. Z. (2018). Classification and regression trees (CART) for predictive modeling in blended learning. *International Journal of Intelligent Systems and Applications*, 10(3), 1–9. <https://doi.org/10.5815/ijisa.2018.03.01>
- Zaini, H. Bermawy, M. A. A. S. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Pustaka Insan Madani.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



ISMAIL MARZUKI, lahir di Banyumas pada tanggal 01 Nopember 1981 terlahir dari pasangan M. Zaenudin dan Maryamah. Pendidikan Dasar diselesaikan pada tahun 1994 di SDN Nusamangir I, kemudian melanjutkan ke SMPN I Kemranjen dan lulus tahun 1997. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Cilacap selesai tahun

2000. Tahun 2000 melanjutkan ke Lembaga Pendidikan Duta College Purwokerto (D1) mengambil Jurusan Programmer Komputer dan lulus tahun 2001. Tahun 2005 melanjutkan pendidikan ke jenjang Sarjana (S1) mengambil Jurusan Pendidikan Matematika di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Kusuma Negara Jakarta lulus tahun 2010. Meneruskan Jenjang Strata Dua (S2) Tahun 2011 mengambil Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang Banten lulus tahun 2013. Kemudian mengambil Program Doktor (S3) Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta lulus tahun 2021. Menikah dengan Tuti Sholihah, M.Pd. pada tahun 2003 dan telah dikaruniai seorang putra yang bernama Faiz Atha Imansyah.

Aktivitas kerja sebagai dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT) pada jenjang Sarjana (S1) dan Magister (S2), sejak tahun 2013 s.d Sekarang, mengampu mata kuliah Statistik, Matematika, Evaluasi Pendidikan dan Sistem Informasi Manajemen. Tenaga Kependidikan sebagai Asisten Direktur I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Program Pascasarjana (PPs) Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT) Indonesia, tahun 2019 s.d 2022. Direktur Program Pascasarjana UMT periode 2022 - 2026. Ketua Dewan Pengurus Daerah (DPD) Asosiasi Dosen Pemerhati Pendidikan Indonesia (ADPPI) Provinsi Banten periode 2020 - 2025. Aktif menulis artikel yang dipublikasikan pada jurnal nasional dan internasional, dengan *email*: ismailmarzuki@umt.ac.id.