

1. Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Gawai Pada Progam Studi IPS di STKIP PGRI Lubuk Linggau Pada Masa Pandemi Covid-19.

2. Latar Belakang.

Amanat Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, menghendaki agar proses pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan berkualitas. Untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dapat dilakukan pada jalur pendidikan formal, pendidikan nonformal maupun informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui proses pembelajaran, berjenjang dan berkelanjutan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 (2003:6) dinyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Proses penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini masih perlu pembenahan guna menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dalam rangka mengisi era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah dimulai sejak tahun 2015. Dior (2014:14) menyatakan kualitas sumber daya manusia akan menjadi kunci utama dalam memenangi persaingan pada era MEA. Tanpa adanya upaya peningkatan kualitas SDM secara cepat, Indonesia bakal kalah bersaing

dengan para pencari kerja asing yang masuk ke tanah air. Apalagi dengan kondisi pasca pandemi covid 19 yang menimpah seluruh dunia termasuk dunia pendidikan.

Dampak dari Pandemi virus corona-19 ini juga akan memunculkan tingginya angka pencari kerja tersebut merupakan tantangan bagi lembaga pendidikan untuk melakukan pengelolaan pendidikan secara optimal agar lulusannya memiliki *skill*/kompetensi sehingga mampu mengambil peran dalam era MEA. Kompetensi tersebut dapat diperoleh melalui proses pendidikan pada berbagai jenjang pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki pengaruh langsung terhadap upaya penciptaan kualitas sumber daya manusia adalah Pendidikan madrasah lahir sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional serta peraturan pemerintah sebagai pelaksanaanya, dijelaskan bahwa pendidikan Perguruan Tinggi merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai hak dan kewajiban yang sama yaitu; dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.

Penerapan pembelajaran dengan sentuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat diterapkan di Perguruan Tinggi untuk menghasilkan pembelajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Aydin *et al.* (2015: 3664) menyatakan:

Information and Commucation Technologies (ICTs) provide new systems for the creation of innovative environments of teaching and learning, by re-defining the educational models all over the world during the recent years.

Teknologi Infomasi dan Komunikasi (TIK) menyediakan sistem baru untuk menciptakan lingkungan pengajaran dan pembelajaran yang

inovatif, dengan mendefinisikan kembali model-model pendidikan di seluruh dunia selama beberapa tahun terakhir. Dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan dapat mengatasi dan tetap meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kondisi yang tidak normal seperti sekarang ini. Untuk mengatasi permasalahan ini, sebaiknya perlu melakukan modifikasi model pembelajaran oleh guru sehingga proses pembelajaran masih dapat dilakukan, meskipun guru dan peserta didik tidak bisa belajar di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan konsep *e-learning* dalam pembelajaran. Penerapan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru untuk mendukung proses pembelajaran. Upaya ini perlu diterapkan di PT, supaya peserta didik dapat belajar secara maksimal. Kemajuan teknologi informasi seperti gawai saat ini dapat dijadikan salah satu fasilitas belajar. Melalui media ini guru dapat memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara *online*. Marchalot, *et al.*, (2018:5) menyatakan ”...*the effectiveness of e-learning is often explained by greater student motivation compared to traditional face-to-face teaching and training*”. Keefektifan *e-learning* sering menjelaskan tentang motivasi siswa yang lebih baik dibandingkan dengan pengajaran tradisional tatap muka dan pelatihan. Adanya motivasi pada diri peserta didik maka dapat menyebabkan keinginan belajar secara mandiri yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Adanya waktu pembelajaran yang kurang efektif saat ini dapat ditanggulangi dengan menerapkan model pembelajaran dalam bentuk *blended learning*, yaitu pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran konvensional secara tatap muka dengan penerapan pembelajaran secara *online* dengan media *gawai*. Penerapan model pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk guru dan peserta didik yang melaksanakan proses belajar mengajar. Penggunaan perangkat *gawai* untuk pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik seperti: 1) kemudahan mengakses materi pembelajaran dan penugasan karena di *gawai* terdapat fasilitas untuk melaksanakan pekerjaan

tersebut; 2) perangkat *gawai* dapat dengan mudah dibawa dan 3) perangkat *gawai* dapat menyimpan daya listrik, sehingga *gawai* dapat dipergunakan kapan dan dimana saja untuk fasilitas belajar. Konsep pembelajaran dengan bantuan perangkat sejenis ini sejalan dengan pendapat Parsons (2014:1) yang menyatakan:

Mobile learning is an increasingly popular approach to learning with technology, particularly with increase in BYOD (Bring Your Own Device) approaches to classroom learning, where students are using their own mobile devices to learn.

Pembelajaran mobile adalah pendekatan yang semakin populer untuk belajar dengan teknologi, terutama dengan peningkatan pendekatan BYOD (*Bring Your Own Device*) untuk pembelajaran di kelas, dimana siswa menggunakan perangkat *mobile* mereka sendiri untuk belajar. Pelaksanaan pembelajaran untuk peserta didik yang sedang melaksanakan pembelajaran dari rumah dapat mengadopsi pembelajaran *mobile* ini sebagai bagian dari pembelajaran secara *blended learning*. Penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran dapat membantu pesertadidik dalam mempelajari materi pelajaran.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan dan penerapan pembelajaran *blended learning* diantaranya adalah Olelewe dan Agomuo (2016:83). Hasil penelitian mengungkapkan efek dari model *b-learning* dan metode f2f pada pencapaian siswa dalam bahasa pemrograman QBASIC di Sekolah Tinggi Pendidikan di Enugu State, Nigeria. Alat yg digunakan untuk mengumpulkan data adalah *QBASIC Programming Achievement Test (QBPAT)*. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa *b-learning* lebih efektif daripada metode f2f dalam meningkatkan prestasi siswa dalam pemrograman QB. Selanjutnya, Marchalot, *et. al.*, (2017:4). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *blended learning* didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan internet dan kehadiran guru di ruang kelas. Aplikasi multimedia untuk pembelajaran yang dikembangkan dengan *platform pedagogic* menggunakan *software*

Moodle. Hasil studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis internet dan pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pada beberapa hasil penelitian tersebut di atas, selanjutnya penulis tertarik melakukan penelitian serupa dengan perbedaan pada system dan jenis perangkat yang digunakan berbasis gawai. Pemilihan perangkat gawai pada penelitian ini sejalan dengan pendapat Sung, Chang and Liu (2016:252) yang menyatakan bahwa “*Mobile devices such as laptops, personal digital assistants, and mobile phones have become a learning tool with great potential in both classrooms and outdoor learning* ” Perangkat seluler seperti laptop, digital pribadi, dan telepon seluler telah menjadi peralatan pembelajaran dengan potensi besar dapat digunakan untuk pembelajaran di ruang kelas dan pembelajaran luar ruang kelas. Dengan demikian perangkat *gawai* dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran *blended learning* berbasis gawai yang diterapkan di Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau selama masa pandemi covid 19 yang kurang efektif. Dalam hal mahasiswa dan Dosen tidak dapat melaksanakan proses belajar dikarenakan peserta didik diharuskan kembali kerumah orang tuanya maka, proses pembelajaran dapat dilakukan secara *online* dengan media *gawai*. Berdasarkan pada latar belakang ini, maka penulis penting untuk melaksanakan penelitian Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Gawai Pada Program Studi IPS di STKIP PGRI Lubuk Linggau Pada Masa Pandemi Covid-19.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai pada Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses pembelajaran

blended learning dengan berbasis gawai Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai pada Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau.
2. Untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi proses penerapan pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai pada Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau.

5. Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki Kontribusi, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini dapat menjelaskan pembelajaran model *blended learning* berbasis gawai di Program Studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau yang efektif dari efisien.
- b. Penelitian ini dapat memberikan hasil dalam bentuk informasi untuk memilih atau menentukan sistem pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi peneliti dalam melakukan penelitian *blended learning* berbasis gawai untuk jenis dan jenjang Program Studi lain.
- b. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi karya ilmiah dibidang sistem *blended learning* berbasis gawai.

6. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan dan penerapan pembelajaran *blended learning* diantaranya adalah Olelewe dan Agomuo (2016:83). Hasil penelitian mengungkapkan efek dari model *b-learning* dan metode f2f pada pencapaian siswa dalam bahasa pemrograman *QBASIC* di Sekolah Tinggi Pendidikan di Enugu State, Nigeria. Alat yg digunakan untuk mengumpulkan data adalah *QBASIC Programming Achievement Test (QBPAT)*. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa *b-learning* lebih efektif daripada metode f2f dalam meningkatkan prestasi siswa dalam pemrograman QB. Selanjutnya, Marchalot, *et. al.*, (2017:4). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa *blended learning* didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan internet dan kehadiran guru di ruang kelas. Aplikasi multimedia untuk pembelajaran yang dikembangkan dengan *platform pedagogic* menggunakan *software Moodle*. Hasil studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis internet dan pengajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

7. Konsep atau Teori yang relevan

1. Pembelajaran

a. Belajar

Gagne (1975:5) menyatakan “*learning is a process of which certain kinds of living organism are capable many animals, including human being, but not plants*”. Pembelajaran adalah sebuah proses belajar hidup yang bisa dilakukan oleh banyak hewan termasuk manusia, tetapi tidak termasuk tanaman. Hal ini berarti bahwa pembelajaran itu hanya terjadi pada hewan dan manusia sebagai makhluk hidup yang membutuhkan proses mempelajari sesuatu untuk hidup.

Penjelasan belajar lebih lanjut tentang belajar menurut Gagne, Briggs dan Wager (1992:6) adalah:

...Change in the behavior of human being and in their capabilities for particular behavior take following their experience within certain identifiable situation. These situations stimulate the

individual in such a way as to bring about the change in behavior...

Perubahan perilaku manusia dan kemampuan mereka untuk berperilaku semestinya terlihat dari pengalaman mereka dalam situasi tertentu yang dapat diidentifikasi. Situasi ini merangsang individu sedemikian rupa untuk membawa perubahan perilaku.

Pengertian belajar menurut Smaldino, Lowther dan Sussell (2011:11) adalah perubahan terus-menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman pembelajar dan interaksi pembelajar dengan dunia. Hal ini berarti bahwa belajar itu akan berlangsung secara terus menerus antara seseorang yang belajar dengan lingkungannya. McArdle (2012:68) memberikan penjelasan “...*Learning is a cognitive process that leads to a capability that the learners did not possess prior to the instruction...* Belajar adalah proses kognitif yang mengarah pada kemampuan yang tidak dimiliki oleh peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran. Proses kognitif yang dimaksudkan disini adalah proses berfikir oleh peserta didik dalam mempelajari sesuatu dari sebelum mengikuti pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Belajar menurut Gagne, *et. al.*, (2005:346) adalah “*learning is a complex enterprise because there are many variable other than the quality of instruction that effect it...*” Belajar adalah perubahan yang kompleks karena ada banyak variabel lain yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bilamana berbagai variabel yang mempengaruhi belajar tersebut dapat saling mendukung jalannya aktivitas belajar.

Ambrose, *et al.*, (2010:3) mendefinisikan belajar menjadi tiga bagian sebagai berikut:

1) learning is a process, not a product. However, because this process takes place in the mind, we can only infer that it has occurred from students' products or performances; and 2) learning involves change in knowledge, beliefs, behaviors, or attitudes. This change unfolds over time; it is not fleeting but rather has a lasting impact on how students think and act; 3) Learning is not something done to students, but rather something students themselves do. It is the direct result of how

students interpret and respond to their experiences- conscious and unconscious, past and present.

Belajar adalah suatu proses, bukan produk. Namun, karena proses ini berlangsung dalam pikiran, kita hanya bisa menyimpulkan bahwa belajar telah terjadi dari produk siswa atau penampilannya. Belajar melibatkan perubahan dalam pengetahuan, keyakinan, perilaku atau sikap. Perubahan ini tidak terbatas, bukan juga tergesa-gesa tetapi pada dampak akhir dari bagaimana siswa berpikir dan bertindak. Belajar bukanlah sesuatu yang dilakukan kepada siswa, melainkan siswa sendiri yang melakukannya. Hal itu adalah hasil langsung dari bagaimana interpeleksi dan tanggapan siswa untuk pengalaman mereka baik secara sadar maupun tak sadar yang lampau dan saat ini.

Januszewski dan Molenda (2008:10) menyatakan bahwa *"learning can be defined as a persisting change in human performance or performance potential... as a result of the learner's experience and interaction with the word"*. Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan bertahan dalam kinerja manusia atau potensi kinerja ... sebagai hasil dari pengalaman peserta didik dan interaksi dengan kata. Dalam proses belajar siswa perlu dilatih untuk menggunakan berbagai kata disesuaikan dengan materi pelajaran, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan pengalamannya sebagai bukti bahwa siswa yang bersangkutan telah mampu menggunakan berbagai kata dalam belajar.

Sitepu (2014:9) menjelaskan belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui interaksi dengan sumber belajar. Untuk mencapai hasil yang maksimal diperlukan perencanaan belajar yang baik, sistematis, menggunakan metode belajar yang tepat serta adanya interaksi dengan sumber belajar. Suyono dan Hariyanto (2013:9) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Proses

memperoleh pengetahuan tersebut menurut pemahaman konvensional diistilahkan pengalaman. Berdasarkan pemahaman ini, maka keberhasilan belajar siswa dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dalam rangka menambah pengalaman. Dengan demikian maka kegiatan belajar perlu mengarahkan siswa untuk mampu menggunakan berbagai sumber belajar supaya siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang dapat bermanfaat baginya.

Smaldino, Lowther *and* Russell (2008:10) memberikan penjelasan belajar sebagai berikut:

Learning is the development of new knowledge, skill, or attitude as an individual interacts with information and the environment. The learning environment is orchestrated by the teacher include the physical facilities, the academic and emotional atmosphere, and instruction technology.

Belajar adalah pengembangan pengetahuan baru, keterampilan, atau sikap sebagai seorang individu yang berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan pembelajaran yang dihubungkan dengan guru termasuk fasilitas fisik, akademik dan emosional dan teknologi pembelajaran.

Alma, et. al., (2010:78) menjelaskan bahwa belajar mempunyai tujuan mengubah dari yang belum bisa menjadi bisa, dari tidak kenal menjadi kenal, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Oleh sebab itu dalam proses belajar perlu memperhatikan prinsip belajar efektif. Prinsip belajar dan implikasinya dalam kegiatan instruksional diantaranya: 1) menarik pengetahuan sebelumnya yang dimiliki siswa; 2) mempertimbangkan perbedaan individual; 3) menyatakan tujuan; dan 4) mengembangkan kemampuan metakognitif; 5) menyediakan interaksi sosial; 6) memasukkan konteks realistik; 7) Melibatkan para siswa dalam praktik relevan; dan 7) menyediakan umpan balik yang konstruktif, terus menerus, dan tepat waktu (Smaldino, lowther and Sussell, 2008:22). Agar proses belajar dapat berhasil dengan baik maka guru perlu menerapkan prinsip belajar yang efektif dan menggunakan berbagai sumber daya yang diperlukan dalam proses belajar.

Guna menghasilkan hasil belajar yang bermutu maka diperlukan prinsip belajar dan implikasinya dalam pengelolaan belajar. Prinsip belajar yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain instruksional menurut Suparman (2014:23-29) adalah: 1) respon-respon baru diulang sebagai akibat dari respon tersebut; 2) perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respon, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda yang terdapat dalam lingkungan peserta didik; 3) perilaku yang ditimbulkan oleh tanda- tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan pemberian akibat yang menyenangkan; 4) belajar yang berbentuk respon terhadap tanda- tanda yang terbatas akan di transfer kepada situasi lain yang terbatas pula; 5) belajar menggeneralisasi dan membedakan adalah dasar untuk memperluas sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah; 6) keadaan psikologis peserta didik untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan selama proses belajar; 7) kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik untuk menyelesaikan setiap langkah akan membantu sebagian besar peserta didik; 8) kebutuhan memecah materi pelajaran yang kompleks menjadi kegiatan yang kecil akan dapat dikurangi jika materi belajar dapat diwujudkan dalam suatu model; 9) keterampilan tingkat tinggi seperti keterampilan memecah masalah adalah perilaku kompleks yang terbentuk dari komposisi keterampilan yang lebih sederhana; 10) belajar cenderung menjadi cepat dan efisien serta menyenangkan bila peserta didik diberi informasi bahwa ia menjadi lebih mampu dalam keterampilan memecahkan masalah; 11) perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik bervariasi, ada yang maju dengan cepat ada yang lambat; dan 12) dengan persiapan, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belakunya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Belajar menurut Ahiri, Ghani dan Dunifa (2017:18) merupakan suatu proses untuk perubahan perilaku yang sifatnya permanen.

Perubahan perilaku tersebut meliputi: “1) cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar; 2) tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan, kebiasaan, keterampilan dan sikap; 3) pencapaian tujuan belajar bersifat relatif permanen”. Perubahan perilaku tersebut dapat dijabarkan sebagai perubahan tingkah laku manusia yang dapat diidentifikasi dengan membandingkan tingkah laku antara sebelum dan sesudah pembelajaran.

2. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sutikno (2014:25) adalah “...kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan peserta didik...” Pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah upaya untuk memfokuskan pada bagaimana peserta didik dapat belajar dengan baik. Belajar sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan yang dimiliki Peserta didik.

Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2015:39) yang dimaksud peserta didik atau anak didik atau terdidik adalah peserta didik sebagai individu. Peserta didik sebagai individu tidak dapat dipisahkan keberadaannya dengan pendidik (guru), dan begitu juga sebaliknya, para pendidik (guru) akan dikatakan berhasil jika mampu membimbing, membina dan mengajarkan peserta didik dengan baik dan professional.

Hafid, Ahiri dan Hag (2014:38) menyebutkan peserta didik (guru) adalah orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau kelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Berdasarkan pendapat ini, secara sederhana peserta didik dapat dikatakan sebagai anak yang belum memiliki kedewasaan dan memerlukan guru untuk mendidiknya sehingga menjadi individu yang dewasa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk membuat peserta didik menjadi dewasa adalah melalui proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat diselenggarakan melalui: pendidikan dasar; 2) pendidikan menengah; 3) pendidikan tinggi; 4) pendidikan nonformal; dan 5) pendidikan informal (Hafid, Ahiri dan Hag, 2014:83-84). Proses pembelajaran perlu memperhatikan tujuan, materi, metode dan evaluasi

agar usaha mencerdaskan peserta didik dapat diwujudkan (Rusman, 2016:379).

Anonim (2016:1) memberikan penjelasan tentang pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran tersebut, Duffy dan McDonald (2011:25) menyatakan “...it is imperative that theachers begin the transfer process with a full understanding of learning so that they can plan and implement appropriate instruction that will result in learning succes...”. Adalah penting para guru memulai proses transfer pengetahuan dengan memahami pembelajaran sehingga mereka dapat merencanakan dan menerapkan pembelajaran yang sesuai tujuan belajar. Pemahaman konsep pembelajaran perlu dikuasai oleh seorang guru sebelum yang bersangkutan melakukan proses pembelajaran.

Penguasaan pembelajaran yang baik oleh seorang guru, diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran yang baik, maka peserta didik akan terbantu dalam pembentukan pribadi dan perilakunya (Rusman, Darmawan dan Riyana, 2011:7). Berdasarkan pada pendapat tersebut, maka implikasi dalam pembelajaran adalah guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik agar mereka mendapatkan berbagai pengalaman belajar yang baik untuk perubahan perilakunya.

Suparman (2014:9) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi peserta didik atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut

belajar terfasilitasi. Dalam proses pembelajaran peserta didik perlu diberikan berbagai pengalaman belajar supaya peserta didik mendapat berbagai bentuk pengalaman yang dapat dijadikan dasar dalam perubahan perilaku yang lebih baik.

Pembelajaran menurut Gagne, Briggs dan Wager (2005:3) adalah *“Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated...”* Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga pembelajaran difasilitasi. Tipe pembelajaran yang dapat dilakukan menurut Heinich dkk dalam Pribadi (2009:31) meliputi:

1) pembelajaran di kelas (tatap muka); 2) pembelajaran dengan menggunakan siaran radio dan televisi; 3) pembelajaran mandiri dengan menggunakan paket bahan pembelajaran pada sistem pembelajaran jarak-jauh; 4) pembelajaran berbasis *web*; 5) aktivitas belajar di laboratorium dan *workshop*; 6) seminar, simposium dan studi lapangan (*field study*); dan 7) pembelajaran dengan memanfaatkan komputer (multimedia) dan telekonferensi.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya komunikasi antara guru dan peserta didik. Komunikasi yang baik dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam proses belajar perlu dijalin komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Berlo (2014:375) yang menyatakan:

Study of communication processes and the study of learning processes differ only in their point of view. While communication model most often begin with and focus on how messages are constructed and sent, learning model generally pick up with and focus on how messages are received and processed by learners.

Proses pembelajaran membutuhkan adanya studi proses komunikasi dan proses belajar yang berbeda hanya dalam sudut pandang mereka. Sementara itu, model komunikasi yang paling sering digunakan dan terfokus pada bagaimana pesan dibangun dan dikirim, model pembelajaran terpilih secara umum dan fokus pada bagaimana pesan diterima dan diproses oleh peserta didik.

a. Pengembangan Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran perlu memperhatikan strategi pembelajaran, metode dan pendekatan. Munir (2007:85) menyatakan:

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang dilakukan oleh pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan dengan indikator yang jelas. Metode pembelajaran adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan seorang pendidik dalam rangka mengimplementasikan suatu metode atau berupa gaya seorang pendidik dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu.

Smaldino, Lotwther dan Russel (2008:111) menyatakan bahwa pembelajaran dirancang baik diawali dengan timbulnya minat peserta didik atau warga dan kemudian berlanjut pada penyajian materi baru, melibatkan peserta didik dalam praktik dengan umpan balik, menilai pemahaman peserta didik, dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang relevan.

Joyce, Weil dan Calhoun (2011:7) menyatakan bahwa model-model pengajaran dapat dianggap sebagai model-model pembelajaran. Tujuan pemakaian model belajar adalah untuk membantu peserta didik memperoleh informasi, gagasan, *skill*, nilai, cara berpikir dan tujuan mengekspresikan diri mereka untuk belajar. Untuk tujuan ini, maka perlu pemilihan model belajar yang tepat dengan kebutuhan belajar. Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik dalam mendidik diri mereka sendiri. Guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para peserta didik dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial dan mengajarkan kepada mereka cara-cara mengerjakan tugas-tugas secara produktif.

Gagne dan Briggs (1979:19) memberikan penjelasan mengenai pembelajaran sebagai berikut:

Instruction is the means employed by teacher, designer of material curriculum specialist and other whose purpose it is to develop on organized plan to promote learning. The system of instruction which is designed may be intended for use in public or

private schools, in industry or in public-service training instalation.

Pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru, spesialis perancang materi kurikulum dan lainnya untuk mengembangkan rencana penyelenggaraan untuk mempromosikan pembelajaran. Sistem pengajaran yang dirancang dimaksudkan berguna untuk sekolah-sekolah negeri atau swasta, industri atau instalasi pelatihan pelayanan publik.

Richey dan Klein (2007:3) menyatakan unsur-unsur pengembangan pembelajaran adalah:

1) learners and how they learn; 2) the context in which learning and performance occur; 3) the nature of content and how it is sequenced; 4) the instructional strategies and activities employed; 5) the media and delivery system used and lastly; and 6) the designers themselves and the processes they use.

Unsur-unsur pengembangan meliputi: 1) peserta didik dan bagaimana mereka belajar; 2) konteks di mana pembelajaran dan peningkatan kinerja terjadi; 3) sifat konten dan bagaimana hal itu diurutkan; 4) strategi dan kegiatan pembelajaran yang digunakan; 5) media dan sistem pengiriman yang terakhir digunakan; dan 6) merancang sendiri proses yang digunakan.

Rothwell and Kazanas (2004:3) memberikan pendapatnya mengenai desain pembelajaran sebagai berikut:

As we use the term instructional design is 1) an emerging profession; 2) focused on establish and maintaining efficient and effective human performance; 3) guided by a model of human performance; 4) carried out systematically; and 5. based on open system theory, and 6. oriented to finding and applying the most cost-effective solutions to human performance problems and discovering quantum leaps in productivity improvement through human ingenuity.

Pernyataan tersebut memberikan penegasan bahwa desain instruksional digunakan untuk: 1) kepentingan profesi; 2) berfokus untuk membangun dan mempertahankan kinerja manusia yang efektif dan efisien; 3) dipandu oleh model kinerja manusia; 4) dilakukan secara sistematis; 5) berdasarkan teori sistem terbuka; dan 6) berorientasi untuk menemukan

dan menerapkan solusi yang paling efektif untuk masalah kinerja manusia dan menemukan perubahan dalam peningkatan produktivitas manusia.

b. Desain pembelajaran

Branch (2009:8) menyatakan bahwa *“Instructional design is a interactive process of planning performance objectives, selecting instructional strategies, choosing media and selecting or creating materials and evaluation”*). Desain instruksional adalah proses perencanaan secara terus-menerus pada tujuan kinerja, memilih strategi pembelajaran, memilih dan menyeleksi media atau membuat bahan dan evaluasi.

Morrison, Ross & Kemp (2007:6) memberikan penjelasan tentang desain pembelajaran sebagai berikut:

...Snellbecker and other have proposed that instruction design is the linking science describe by Dewey. We agree with snellbecker and see instructional design as the process for designing instruction based on sound practices.

Snellbecker dan lainnya telah mengusulkan bahwa desain instruksional adalah hubungan ilmu pengetahuan yang digambarkan oleh Dewey. Kita setuju dengan Snellbecker dan melihat desain instruksional sebagai proses untuk merancang pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Rancangan pembelajaran menurut Raiser & Demsey (2007:11) adalah sebagai berikut:

Instructional Design (ID) s systematic process that is employed to develop education and training program in a consistent and reliable fashion. Instruction design is a complex process that is creative, active and interactive.

Desain instruksional adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan secara konsisten dan dapat diandalkan. Desain instruksional adalah proses yang kompleks yang kreatif, aktif dan berulang.

Morison, Ross dan Kemp dalam Pribadi (2007:11) menyatakan bahwa model desain sistem pembelajaran dapat membantu perancang

program pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model desain sistem pembelajaran mempunyai peran sebagai alat konseptual, pengolahan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan dan mengevaluasi program pembelajaran.

Allen (2009:25) menyatakan “*Instructional design is the process of arranging for learning to happen safely, certainly, thoroughly and expeditiously...*” Desain instruksional adalah proses penyusunan pembelajaran secara aman, pasti, menyeluruh dan cepat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Allen (2009:45) menyatakan “*Successful e-learning designs create the 3Ms: meaningful, memorable, and motivational learning experiences*”. Kesuksesan desain *e-learning* menciptakan 3Ms yaitu bermakna, mudah diingat, dan motivasi pengalaman belajar.

3. Bahan Pembelajaran

1). Pengertian Bahan Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru membutuhkan bahan pembelajaran. Menurut Sitepu (2006:61) bahan pembelajaran adalah:

Informasi yang disusun secara sistematis dengan metode tertentu dalam suatu bidang ilmu, disajikan dan dikemas dalam bentuk/rupa media cetak atau noncetak yang dijadikan sebagai sumber informasi dalam belajar atau pembelajaran oleh pemelajar dan pembelajar untuk mencapai suatu tujuan belajar atau pembelajaran.

Bahan pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Materi pelajaran dapat disampaikan kepada peserta didik dalam bentuk bahan pembelajaran tercetak (buku dan sejenisnya) maupun bahan pembelajaran noncetak seperti media elektronik media hasil rekayasa teknologi.

Media elektronik yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran adalah program-programnya yang berkaitan dengan bahan belajar suatu mata pelajaran (Munir, 2007:72). Bahan pembelajaran yang

disampaikan secara elektronik terlebih dahulu dilakukan proses pemasukan materi pelajaran ke dalam program/media elektronik yang akan digunakan. Untuk bisa mengakses materi pembelajaran ini diperlukan media *gawai*, komputer maupun perangkat lain yang proses kerjanya secara elektrik.

Berkaitan dengan bahan belajar ini, Suparman (2011:257) menjelaskan bahwa “...bahan belajar dapat berupa salah satu atau kombinasi dari program media, bahan cetak, film, kaset audio, program radio, *slide*, program video, televisi, komputer dan lain- lain”. Materi pelajaran merupakan sarana untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Oleh sebab itu materi pelajaran yang disusun perlu disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.

Bahan pembelajaran yang sering digunakan di Sekolah menurut Sutikno (2011:26) adalah “materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik”. Merujuk pada definisi tersebut, maka bahan pembelajaran lain dapat juga berupa lembar kerja praktikum untuk pembelajaran yang dilaksanakan di *workshop* atau laboratorium.

Setiap bahan pembelajaran memiliki keunikan tersendiri karena disebabkan adanya perbedaan materi bahan pembelajaran. Sitepu (2006:64) menjelaskan “isi bahan pelajaran dapat dalam berupa rangkaian konsep, fakta, prosedur, prinsip (metakognitif), atau campuran dari ketiga-tiganya”. Bahan pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Bahan pembelajaran dapat dijadikan acuan oleh guru dalam proses pembelajaran dan sasaran yang hendak dicapai. Bahan pembelajaran yang akan dipergunakan di sekolah hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: a) kesesuaian dengan kurikulum; b) kebenaran konsep; c) urutan konsep; d) contoh; dan e) bahan evaluasi (Sitepu, 2005:120).

4. Konsep *Blended Learning*

1. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning berasal dari bahasa Inggris yaitu kata *blended* dan *learning*. Kata *blended* dapat diartikan sebagai campuran dan *learning* dapat diartikan sebagai p instruksional maka kata *blended learning* dapat diartikan pencampuran aspek-aspek dalam instruksional. Konsep ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan Hussin dan Darusalam (2015:1) bahwa *blended learning* adalah “ pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara *online*.”

Gagne *at al.*, (2005:24) memberikan penjelasan pembelajaran secara *blended learning* sebagai berikut:

The term blended learning refers to a training product or program that combines several different delivery methods, such as collaboration software, online courses, electronic performance support systems, and knowledge management practices. Blended learning also describes learning that mixes various event- based activities, including face-to- face classrooms, synchronous online learning, and self-paced learning...

Blended learning merupakan instruksional campuran pada produk pelatihan atau program yang *menggabungkan* beberapa metode yang berbeda, seperti perangkat lunak kolaborasi, kursus *online*, sistem pendukung kinerja elektronik, dan praktek manajemen pengetahuan. *Blended learning* juga menggambarkan instruksional yang mencampur berbagai kegiatan belajar seperti tatap muka di ruang kelas, belajar *online* sinkron, dan instruksional mandiri.

Husamah (2014:23) menyatakan bahwa *Blended Learning* adalah upaya untuk menggabungkan proses pembelajaran secara konvensional (tatap muka) dengan menggunakan komputer maupun peralatan elektronik lain sehingga peserta dapat belajar di mana saja yang tujuannya adalah untuk membantu menutupi kekurangan pembelajaran konvensional. Thorne (2003:16) memberikan pendapatnya tentang *blended learning* sebagai berikut:

Blended Learning is the most logical and natural of our learning

agenda. It suggests an elegant solution to the challenges of tailoring learning and development to the need of individuals. It represent an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning. It can be supported and enhanced by the wisdom an one-to-one contact of personal coaches.

Blended *Learning* adalah agenda pembelajaran kami yang paling logis dan alami. Ini menunjukkan solusi yang baik untuk menghadapi tantangan pembelajaran dan pengembangan kebutuhan individu. Hal ini merupakan suatu peluang untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan melalui pembelajaran *online* dengan tawaran berinteraksi dan berpartisipasi yang terbaik dari pembelajaran tradisional. Hal ini dapat didukung dan ditingkatkan dengan kebijaksanaan kontak satu per satu dari pelatih pribadi.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara menerapkan beberapa model dalam pembelajaran dinamakan dengan *blended learning*. Hew & Cheung (2014:2) menjelaskan:

In this study, we explored the use of a blended learning approach that combined the use of asynchronous online peer discussion forum, persuasive cases, student reflection, face-to-face classroom discussions, and teacher presentations in an attempt to foster primary school students' affective commitment to country...

Dalam penelitian ini, kami mengeksplorasi penggunaan pendekatan pembelajaran gabungan yang menggabungkan penggunaan forum diskusi *online* tidak langsung (tunda), kasus persuasif, refleksi siswa, diskusi kelas tatap muka, dan presentasi guru dalam upaya untuk memupuk komitmen sikap siswa sekolah dasar terhadap negara.

Empat alasan utama pemakaian *blended learning* adalah: 1) kemampuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa; 2) meningkatkan komunikasi siswa; 3) rata-rata biaya persiswa secara keseluruhan, dan meningkatkan hasil belajar siswa serta menurunkan tingkat putus sekolah; dan semakin menarik dan lebih banyak lembaga pendidikan untuk menerapkan pendekatan *blended learning*.

Allen and Seaman (2011:7) berpendapat bahwa pembelajaran secara *blended/hybrid* dilakukan dengan cara memadukan pembelajaran secara *online* sekitar 30 sampai 79% dan tatap muka, sebagian besar konten dikirimkan secara *online*, biasanya menggunakan diskusi *online*, dan biasanya mengurangi jumlah pertemuan tatap muka *Blended learning* didefinisikan sebagai kursus dengan 80% disampaikan melalui secara *online*, dengan dicampur 30-79% konten pembelajaran yang disampaikan pada sesi tatap muka.

2). Proses Kegiatan Instruksional *Blended Learning* Berbasis Gawai

Kegiatan Instruksional /Pembelajaran *blended learning* dapat dilakukan dengan cara menggabungkan Kegiatan Instruksional konvensional yaitu tatap muka dengan Kegiatan Instruksional yang menggunakan berbagai media elektronik. Lim dan Morris (2009: 283) menyatakan: *...blended instruction is defined as the appropriate mix and use of face-to-face instructional methods and various learning technologies to support planned learning and foster subsequent learning outcomes.*

Kegiatan Instruksional campuran didefinisikan sebagai campuran dan penggunaan metode Kegiatan Instruksional tatap muka dan berbagai teknologi Kegiatan Instruksional yang sesuai untuk mendukung Kegiatan Instruksional yang direncanakan dan mendorong hasil belajar selanjutnya. Penggunaan media elektronik untuk Kegiatan Instruksional secara *blended learning* juga sejalan dengan pendapat Hogan dalam Kitchenham (2011:98) menyatakan: *“Refers to use of the use wireless devices to make online learning even more anytime anyplace. Devices include laptops, MP3 players, iPods, Personal Digital Assistants (PDAs), eBook readers, and smart phones.* Mengacu pada penggunaan perangkat nirkabel untuk membuat pembelajaran *online* bisa digunakan kapanpun dan di manapun. Perangkat termasuk laptop, MP3 player, iPod, Personal Digital Assistant (PDA), pembaca *e- book*, dan ponsel pintar.

Hogan dalam Kitchenham (2011:124) memberikan penjelasan tentang ruang lingkup *blended learning*, meliputi:

1) dynamics and Access: What is the frequency of use of computer technology necessary for success in the course?; 2) assessment: How much of the assessment is done via computer technology?; 3) communication: How much of the communication happens via computer technology?; and 4) content: How much of the content is available via computer technology?.

Blended learning meliputi: 1) dinamika dan akses: Apa frekuensi penggunaan teknologi komputer yang diperlukan untuk sukses dalam kursus?; 2) penilaian: Berapa banyak penilaian yang dilakukan melalui teknologi komputer?; 3) komunikasi: Berapa banyak komunikasi yang terjadi melalui teknologi komputer?; dan 4) isi: Berapa banyak konten yang tersedia melalui teknologi komputer?.

Pelaksanaan *blended learning* perlu mempertimbangkan tahapan:

1) Mengidentifikasi kebutuhan inti pembelajaran; 2) Menetapkan tingkat permintaan/skala waktu; 3) Mengenali gaya belajar yang berbeda; 4) Melihat potensi yang kreatif dengan menggunakan berbagai bentuk pembelajaran yaitu kecocokan pembelajaran dengan kebutuhan melalui pembelajaran dengan metode pengiriman yang berbeda dan mengidentifikasi pembelajaran yang paling cocok; 5) Bekerja dengan penyedia saat ini, baik internal maupun eksternal, untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan untuk memastikan bahwa ketentuan tersebut memenuhi kebutuhan saat ini; 6) Melakukan proses pendidikan dan pengembangan demonstrasi yang mudah digunakan untuk menggambarkan potensi *blended learning*.

3. Keunggulan *Blended Learning*

Blended Learning dalam prosesnya memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara *online learning*. Keunggulan *blended learning* menurut Kazu (2014:86) adalah “...*This benefit of blended learning is a proof that it will gain an effective and significant place in modern education system*”. Manfaat dari

pembelajaran campuran ini adalah bukti bahwa *blended learning* akan mendapatkan tempat yang efektif dan signifikan dalam sistem pendidikan modern.

Pembelajaran secara *online* yang digunakan pada *blended learning* banyak memberikan keuntungan dalam pembelajaran. Means, dkk (2013:3) menyatakan:

... the motivation for online learning programs entails 1) increasing the availability of learning experiences for learners who cannot or choose not to attend traditional face-to-face offerings; 2) assembling and disseminating instructional content more cost-efficiently, and/or; and 3) providing access to qualified instructors to learners in places where such instructors are not available...

Penggunaan pembelajaran secara *online* pada *blended learning* memberikan motivasi seperti: 1) meningkatkan ketersediaan pengalaman belajar bagi peserta didik yang tidak dapat atau tidak memilih untuk menghadiri tatap muka tradisional; (2) merakit dan menyebarkan konten pembelajaran dengan biaya lebih efisien; dan / atau (3) menyediakan akses ke instruktur yang berkualitas kepada peserta didik di tempat di mana instruktur tersebut tidak tersedia.

Penerapan *blended learning* di sekolah memberikan manfaat yang besar. Manfaat tersebut seperti yg dilaporkan *Departemen of Education and Early Childhood Development* (2012:6) sebagai berikut:

...For some teachers, blended learning is describing what they've been doing successfully for years: that is, using a range of resources and activities to provide individualised, student-centred learning experiences for their students....

Bagi beberapa guru, pembelajaran campuran sedang menggambarkan apa yang telah mereka lakukan selama bertahun-tahun: yaitu menggunakan berbagai sumber daya dan aktivitas untuk memberikan pengalaman belajar individual dan berpusat pada siswa bagi siswa mereka.

4. Relevansi Penggunaan *Blended Learning* dalam Pembelajaran

Kemajuan *teknologi* informasi dan komunikasi dewasa ini memberikan banyak kemudahan untuk melakukan inovasi dalam bidang pendidikan. Berbagai perangkat komputer telah menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan untuk kemudahan proses pembelajaran.

Dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kiranya perlu diperhatikan perkembangan teknologinya agar rancangan penggunaan teknologi dapat dipergunakan secara maksimal. Januszewski dan Molenda (2009:97) menyatakan:

The trend in computing hardware is toward miniaturization and wireless operation, leading to new a genre of mobile devices- notebook and tablet PCs; cell phone; digital teraudio players; handheld games consoles; personal digital assistants (PDAs), which can include the functionality of a computer. A cell phone, a music player, and a camera; and various other combinations of these device. When such device can also connect to the internet, users, in effect, have access to a high-end computer workstation in their hands.

Kecenderungan di perangkat keras komputer adalah menuju miniaturisasi dan operasi nirkabel, yang mengarah ke generasi baru *mobile* perangkat- *notebook* dan *tablet* PC; telepon genggam; pemain audio digital; *game* konsol genggam; *personal digital assistant* (PDA), yang dapat mencakup fungsi komputer, ponsel, pemutar musik, dan kamera; dan berbagai kombinasi lainnya dari perangkat ini. Ketika alat tersebut juga dapat terhubung ke internet, pengguna, pada dasarnya, memiliki akses ke jaringan komputer yang ada di tangan mereka.

Berkenaan dengan Sistem Komputer, Jogiyanto (2005:4) menyatakan “Supaya komputer dapat digunakan untuk mengolah data, maka harus berbentuk sistem komputer (*Computer system*)”. Untuk bisa menghasilkan informasi tersebut, Jogiyanto (2005:4) menyatakan sebuah komputer dilengkapi dengan:

Hardware (perangkat kertas/piranti keras) adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah, *Software* (perangkat lunak) adalah program yang berisi perintah-

perintah untuk melakukan pengolahan data, *Brainware* adalah manusia yang terlibat di dalam mengoperasikan serta mengatur sistem komputer.

Teknologi Komputer awalnya di sekolah dipergunakan hanya untuk mendukung pekerjaan administrasi sekolah dengan memanfaatkan *Software Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Acces* dan *Power Point*. Sejalan dengan penyempurnaan kurikulum pendidikan menengah, maka komputer saat ini sudah dijadikan sebagai media pembelajaran.

B. Kerangka Teoretik

“Belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman” (Dahar, 2011:2). Proses belajar dialami oleh individu, sehingga individu yang belajar dapat memasukkan informasi ke dalam dirinya sendiri, menggabungkan, memilih, mengevaluasi data, menambah informasi dan berbagai bentuk berpikir yang lainnya.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan utamanya sebagai lembaga pendidikan. Sekolah mempunyai kebebasan dalam memilih model, strategi, metode dan pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik, interaksi peserta didik dengan peserta didik, dan interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pada uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar terdapat prinsip belajar yaitu: 1) belajar merupakan proses perubahan perilaku akibat pengalaman belajar; 2) perubahan yang terjadi relatif menetap; 3) belajar merupakan perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan mempunyai manfaat; dan 4) belajar merupakan perubahan yang terjadi secara terarah dalam rangka mencapai tujuan.

Pembelajaran berbasis gawai berkaitan dengan istilah *e-learning* dan *online learning*. *E-learning* adalah kegiatan pembelajaran di mana

sebagian atau seluruh pembelajaran menggunakan internet sebagai sarana pengantar bahan pembelajaran maupun sebagai komunikasi administrasi pembelajaran. Bielawski and Metcalf (2003:7) menyatakan “*IDC defines e-Learning as the asynchronous or synchronous (real- time) delivery of training and education over the Internet to an end- user’s computer*”. IDC mendefinisikan *e-Learning* sebagai *asynchronous* atau komunikasi tidak langsung yaitu pengiriman sinkron pelatihan dan pendidikan melalui Internet dan akhirnya ke komputer pengguna. Dabbagh and Ritland (2005:15) menyatakan:

online learning is an open and distributed learning enviroment that uses pedagogical tools, enabled by internet and web-based technologies, to facilitate learning and knowledge building though meaningful action and interaction.

Pembelajaran *online* adalah lingkungan belajar terbuka dan terdistribusi yang menggunakan alat pedagogis, diaktifkan oleh teknologi internet dan *web-based*, untuk memfasilitasi pembelajaran dan membangun pengetahuan melalui tindakan yang berarti dan interaksi. Pelaksanaan *e- learning* dan *online learning* dapat diaplikasikan pada media komputer guna mendukung pembelajaran berbasis *gawai*. Teknologi *mobile* seperti *Gawai* memiliki fasilitas untuk menyelenggarakan pembelajaran secara *mobile*. John Feser (2015:36) menyatakan “*the use of mobile technology to aid in the learning, reference, or exploration of information useful to an individual at that moment or in a specific use context*”. Teknologi *mobile* dapat digunakan untuk membantu dalam belajar, referensi atau eksplorasi informasi yang berguna untuk individu pada saat itu atau dalam konteks penggunaan tertentu. Lebih lanjut Feser (2015:36) juga menyatakan:

Mobile learning is able to combine the best aspects of self-teaching with group learning (as in a classroom setting), with the technological aspects and advantages of e-learning, and more. The combination of these areas makes mlearning both unique and distinct.

Ponsel pembelajaran mampu menggabungkan aspek terbaik dari

mengajar secara individual dengan kelompok belajar (seperti dalam ruang kelas), dengan aspek teknologi dan keuntungan dari *e-learning*, dan banyak lagi. Kombinasi daerah ini membuat *e learning* unik dan berbeda.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *gawai* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Rusman, Kurniawan dan Riyana menyatakan bahwa penghantaran materi tidak tergantung lagi pada media fisik seperti buku, tetapi dapat juga disampaikan dengan media digital seperti komputer, *smartphone*, telepon seluler atau perangkat elektronik lainnya. Perangkat elektronik yang digunakan untuk pembelajaran perlu didukung oleh perangkat lunak untuk memaksimalkan kinerjanya. Perangkat lunak tersebut sering dinamakan dengan *Learning Management System* (LMS) seperti *Moodle*. *Moodle* merupakan *software* aplikasi sifatnya *open source* untuk pembelajaran.

8. Metodologi Penelitian

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Provinsi Sumatera Selatan tepatnya di Kota Lubuk Linggau. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut mengandung alasan bahwa lokasi penelitian merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang melaksanakan system *Blended Learning* berbasis *gawai* dan memiliki Program Studi yang sama.

B. Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam upaya memperoleh data yang akurat dalam kaitannya untuk mendeskripsikan penerapan *Blended Learning* berbasis *Gawai*, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alamiah, wajar dan latar yang sesungguhnya (*natural setting*). Metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan terfokus pada kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis

secara cermat sampai tuntas. Studi kasus mempunyai karakteristik alami sebagai sumber data langsung, deskriptif, dimana proses lebih dipentingkan daripada hasil atau terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati berupa individu atau kelompok dan penganalisisan dilakukan secara rinci dan lebih diperdalam terkait kasus tersebut sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan yang tepat dan akurat. Adapun karakteristik penelitian kualitatif menurut Robert C. Bogdan dan Sari Knopp Biklen (2007: 4-7) menjelaskan yaitu:

(1) Naturalistic. Qualitative research has actual settings as the direct source of data and the researcher is the key instrument; (2) Descriptive Data. Qualitative research is descriptive. The data collected take the form of words or pictures rather than numbers; (3) Concern with Process. Qualitative researchers are concerned with process rather than simply with outcomes or products; (4) Inductive. Qualitative researchers tend to analyze their data inductively; (5) Meaning. "Meaning" is of essential concern to the qualitative approach. Researchers who use this approach are interested in how different people make sense of their lives.

C. Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi instrumen

Peneliti sebagai *key instrument* dalam penelitian ini dapat memperoleh informasi baik melalui data primer maupun sekunder.

2. Validasi Instrumen

Setelah instrumen tersusun, maka langkah selanjutnya diuji validitas. Jhon W. Creswell (2014: 347) mendefinisikan bahwa “validasi” dalam penelitian kualitatif sebagai usaha untuk menilai “akurasi” dari berbagai temuan, sebagaimana yang dideskripsikan dengan baik oleh peneliti dan para partisipan. Dalam penelitian ini, validitas instrumen yang dilakukan melalui validitas isi (*content validity*), apakah instrumen berisi materi yang benar? apakah butir-butir tes konsisten dengan konten pelajaran? apakah perilaku berhubungan dengan diagnosis kemampuan? apakah penilaian mewakili tingkat

kriteria? (Tayibnapis, Farida Yusuf, 2008: 107). Selain itu, Uji validitas internal dilakukan dengan konsultasi dan diskusi ahli.

D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi alamiah), sehingga teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dokumentasi dan kuisioner. Chaterine Marshall, Gretchen B. Rossman dalam Sugiyono (2014: 377) menyatakan bahwa “*the fundamental methods relied on by qualitative researchers for gathering information are, participation in the setting, direct observation, in- depth interviewing, document review*”. Selain itu, Norman K. Denzin dan Yvonna S. Lincoln (2009: 707) mengungkapkan bahwa setiap pendekatan kualitatif untuk melakukan evaluasi program memiliki preferensi metode kualitatif sendiri-sendiri, yang meliputi: *interview opened*, observasi *on-site*, observasi partisipan, dan ulasan dokumen. Dalam menentukan informan maka peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, maka peneliti menetapkan informan kunci pada penelitian dalam pelaksana.

E. Uji Validitas Data

Uji validitas data digunakan untuk mengukur tingkat keabsahan data. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan waktu. Adapun jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi teknik dan sumber.

1. Triangulasi Teknik Triangulasi teknik adalah penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Dalam hal ini dilakukan pengecekan dan perbandingan informasi yang diperoleh mengenai penerapan pembelajaran *Blended Learning* berbasis Gawai pada masa pandemi Covid-19 melalui teknik

wawancara, observasi dan dokumentasi

2. Triangulasi Sumber Triangulasi sumber dilakukan dengan cara memeriksa data yang didapatkan dari berbagai sumber. Dalam hal ini peneliti melakukan pemeriksaan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa mengenai implementasi model pembelajaran *Blended Learning* berbasis Gawai.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (2014), dimana metode analisis data kualitatif melalui tiga aktivitas, yaitu (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data (*data display*), dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masing-masing samar-samar atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

9. Rencana Pembahasan

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian dengan penyusunan laporan. Pada tahap pertama yakni tahap perencanaan diawali dengan menentukan tempat penelitian yaitu pada Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau. Pemilihan Prodi di STKIP Lubuk Linggau tersebut didasari pada landasan dalam penelitian ini yaitu PT yang telah menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada masa pandemi *Covid-19*. Selanjutnya menentukan permasalahan dalam penelitian yaitu pelaksanaan *blended learning* berbasis gawai di Program Studi IPS Pada STKIP PGRI Lubuk Linggau. Kemudian peneliti membuat instrumen pengumpulan data berupa instrumen wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data diperoleh melalui observasi terhadap proses pelaksanaan *blended learning* berbasis gawai di Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau pada masa pandemi *covid-19*. pada tahap wawancara peneliti melakukan wawancara kepada informan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu Ketua Program Studi, Dosen , dan beberapa Mahasiswa. Kemudian pada tahap dokumentasi peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *blended learning* sebagai penguat data wawancara dan observasi.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengumpuan data dengan berbagai teknik yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Setelah data diperoleh, data tersebut dianalisis dengan menggunakan model Miles dan Huberman dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Selanjutnya tahapan terakhir yaitu tahap penyelesaian, peneliti melakukan penyusunan laporan berdasarkan data yang diperoleh dan telah dianalisis. Selain itu hasil penelitian akan menjawab rumusan masalah yang telah dibuat.

10. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan penelitian ini direncanakan selama 6 (enam) bulan, dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Bulan ke-									
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Penyusunan Proposal										
2	Diskusi Proposal										
3	Memasuki Lapangan, Grand Tour dan Minitour question, analisis domain										
4	Menentukan Fokus. Minitour question, analisis taksonomi										
5	Tahap selection structural question, structural question, analisis										
7	keabsahan data										
8	Membuat draf laporan penelitian										
9	Penyempurnaan laporan										

11. Anggaran Penelitian

Usul anggaran biaya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian dasar pengembangan program studi dengan judul penerapan pembelajaran *blended learning* dengan berbasis gawai pada Program studi IPS STKIP PGRI Lubuk Linggau Pada Masa Pandemic Covid-19, sebesar Rp 40.000.000,- (*empat puluh juta rupiah*), rincian biaya sesecara detil sebagaimana terlampir.

12. Organisasi Pelaksanaan Penelitian

Organisasi dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua orang yaitu ketua peneliti dan anggota peneliti sebagai berikut:

	Nama	Dr. Adisel, M.Pd
1	NIP NIDN Jenis Kelamin Tempat Tanggal Lahir Asal PT Fakultas Program Studi Bidang Keilmuan Posisi dalam penelitian	197612292003121004 2029127601 Laki-laki Pagaralam, 29 Desember 1976 IAIN Bengkulu Tarbiyah Dan Tadris (FTT) Tadris IPS Manajemen Pendidikan Ketua

2	Nama NIP NIDN Jenis Kelamain Tempat Tanggal Lahir Asal PT Fakultas Program Studi Bidang Keilmuan Posisi dalam Penelitian	Drs. Sukarno, M.Pd 196102052000031002 2005206101 Laki-laki Tuban. 05 Februari 1961 IAIN Bengkulu Tarbiyah Dan Tadris (FTT) Tadris IPS IPS Anggota Peneliti
---	---	---

13. Daftar Pustaka

- Ahiri, J., Ghani, A. R. A., & Dunifa, L. (2017). *Penilaian Autentik dalam Pembelajaran*. Jakakarta: Uhamka Press.
- Ahmadi, A., & Uhbiyati, N. (2015). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Allen, Elaine dan Seaman, J. (2011). *Goinparig the Distance; Online Education in the United States, 2011*. Newburyport: Babson Survey Research Group and Quahog Research Group, LLC.
- Allen, Michael W. (2009). *Designing Successfull e-Learning, Forget What You Know About Instructional Design and do Something Interesting*. San Francisco. John Wiley & Sons, Inc.
- Alma, Buchari. (2010). *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung: Alfabeta.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2010). *How Learning Works: 7 Research-Based Principles for Smart Teaching*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Anomim. (2012). *Blended Learning A Synthesis of Research Findings in Victorian Education 2006-2011*. East Melbourne: Departemen of Education and Early Childhood Development.
- Anomim. (2014). *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara.
- Anonim. (2016). *Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. (2003). *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Anonim. (2016). *Materi Pelatihan Praktik Kerja Lapangan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Nomor 17 tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun*

- 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Pendidikan
- Anonim. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Aydin, S., Akkan, Y., Arpaz, E., & Koparan, B. (2015). Online Learning in Vocational School: Focus on Students' Perceptions. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174
- Bieslawki, Larry and Metcalf. D. (2003). *Blended ELearning, Integrating Knowledge, Performance, Support, and Online Learning*. Massachusetts (MA): HRD Press Inc.
- Billett, Stephen. (2011). *Vocational Education, Purpose, Traditions and Prospects*. New York: Springer, 2011.
- Bogdanović, Z., Barać, D., Jovanić, B., Popović, S., & Radenković, B. (2014). "Evaluation of Mobile Assessment in a Learning Management System". *Bristish Journal of Educational Technology*. Vol. 45 No. 2.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Intruictional Design: The ADDIE Approach*. New York : Springer.
- Creswell, Jhon W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset terjemahan Ahmad Lintang Lazuardi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Joyce, Bruce, Weil, Masha, and Calhoun, Emily. (2011). *Models of Teaching, Model-model Pengajaran*, Edisi kedelapan, diterjemahkan oleh Ahmad Fawaid dan Atiela Mirza, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dabbagh, Nada and Bannan-Ritland. B. (2005). *Online Learning Concepts, Strategies and Application*. New Jersey: Pearson Education Ltd.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dior, Cristian. (2014). Bukan Tamu di Negeri Sendiri. Media Indonesia.
- Duffy, Judy Lever and McDonald, Jean B. (2011). *Teaching and Learning With Technology Fourth Edition*. Boston: Pearson Educations, Inc.
- Emir, Oktay. (2015). "The effect of Training on Vocational High School Students in Their Professional Development". *Journal of Procedia Social and Behavioral Sciences*. Vol 106.
- Gagné, R. M. (1975). *Essentials of learning for instruction*. Hindale: Dryden Press.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles Instructional Design*. Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design*. Belmont, CA: Thomson Learning Inc.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles Of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Education Researcrh Eighth Edition*, Boston : Pearson Education, Inc.
- Ghani, Abd. Rahmad A., Suyatno., Abdul Madjid Latif., Bunyamin, Dwi Priyono. (2015). Developing Phenomenology in Learning. *Journal of International Journal of Science and Research (IJSR)*. ISSN (Online): 2319-7064.
- Gillespie, H., Boulton, H., Hramiak, A. H., & Williamson, R. (2007). *Learning and Teaching With Virtual Learning Environments*. Exeter EX: Learning Matters Ltd.
- Gustafson, K. L., & Branch, R. M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*: ERIC Cleaninghouse on Information & Technology.
- Hafid, A., Ahiri, J., & Haq, P. (2014). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Hannafin, J. M., dan Peck. K. L. (1988). *The Design Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company, a Division of Macmillan, Inc.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Using Blended Learning Evidence-Based Practices*. Singapore : Springer.
- Hill, W. F. (2009). Theories of Learning (Teori-Teori Pembelajaran Konsepsi, Komparasi, dan Signifikansi). *Bandung: Nusa Media*.
- Hirtz, S. (2008). *Education for a Digital World: Advice, Guidelines and Effective Practice from Around Globe*. Commonwealth of Learning (COL);.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended Using Disrutive Innovation to Improve Schools*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Brand.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran/Blended Learning*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Hussin, Z. dan Darusalam, G. (2015). “Kajian Model *Blended Learning* dalam Jurnal Terpilih :Satu Analisa kadungan”. *JuKuL Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Fasifik*. Bil. 3 Isu 1..
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology, A Definition with Commentary*. New York: Yaylor & Francis Group.
- Jogiyanto, *Pengenalan Komputer*. (2005). *Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, System Informasi dan Intelegensi Buatan*. Jogjakarta: Andi Offfset.
- Joyce, Bruce, Weil. M dan Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching (Eight Edition), Model-model Pengajaran*; edisi kedelapan, Yogyakarta: Pustaka Kencana.
- Kazu, I. Y., dan Demirkol. M. (2014). “Effect of Blended Learning Enviroment Model On High School Students’ Academic Achievemet”. *TOJET: The Turkish Online Journal Of Educational Technology*, Vol 13 issue 1.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance : the ARCS model Approach*. New York.
- Kitchenham, A. (2011). *Blended Learning Across Disciplines Models for Implementation*. Hershey: Information Science Reference.

- Koç, S., Liu, X., & Wachira, P. (Eds.). (2015). *Assessment in Online and Blended Learning Environment* (Charlotte : Information Age Publishing, Inc.
- Kumar, R. (2005). *Second Edition, Research Methodology, A Step-by-step Guide for Beginner*. New Delhi: Sage Publications India Pvt Ltd..
- Lever-Duffy, J., & McDonald, J. (2011). *Teaching and Learning with Technology*. Boston: Pearson Educations, Inc.
- Lim, D. H., dan Morris. M.L. (2009). "Learner and Instructional Factors Influencing Learning Outcomes within a Blended Learning Environment". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol. 12 (4).
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). "The Effect of Blended Learning in Mathematics Course". *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. Vol. 13 (3).
- Luqman, A. (2016). "Pemanfaatan Handphone dalam Mobile Learning". Retrieved from <http://asaduddin999.blogspot.co.id/2016/10/pemanfaatan-handphone-dalam-mobile.html>.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marchalot, A., Dureuil, B., Veber, B., Fellahi, J.-L., Hanouz, J.-L., Dupont, H., .. . Compère, V. (2017). Effectiveness of a Blended Learning Course and Flipped Classroom in First Year Anaesthesia Training. *Anaesthesia Critical Care & Pain Medicine*, XXX.
- McArdle, G. (2011). *Instructional Design for Action Learning*. New York: American Management Association.
- McLeod, R. Jr. & Schell, G. (2007). *Sistem Informasi Manajemen* edisi Kesembilan. Jakarta: PT. Indeks.
- Means, B. (2013). "The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta- Analysis of the Empirical Literature". *Journal of Teachers College Record*. Vol. 115. (030303). Columbia University 0161-4681.
- Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moghabghab, R., Tong, A., Hallaran, A., & Anderson, J. (2018). The Difference Between Competency and Competence: A Regulatory Perspective. *Journal of Nursing Regulation*, 9(2), 54.
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustapa, M. A. S., Ibrahim, M., & Yusoff, A. (2015). "Engaging Vocational College Students Through Blended Learning: Improving Class Attendance and Participation". *Journal of Procedia Social and Behavioral Sciences*. Vol 204.
- Noor, Juliyansyah (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Robert C. Bogdan dan Sari Knopp Biklen. (2007). *Qualitative Research*

- for Education. New York: Pearson Education, Inc.
- Olelewe, C. J., & Agomuo, E. E. (2016). Effects of B-learning and F2F Learning Environments on Students' Achievement in QBASIC Programming. *Computers & Education*, 103.
- Parsons, D. (2014). A Mobile Learning Overview by Timeline and Mind Map. *International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL)*, 6(4), 1- 21.
- Polat, Z., Uzmanoğlu, S., İşgören, N. Ç., Çınar, A., Tektaş, N., Oral, B., . . . Öznaz, D. (2010). Internship Education Analysis of Vocational School Students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik, Panduan Lengkap Aplikatif*. Yogyakarta: DivaPress,.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dian Rakyat.
- Puslitjaknov, T. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putra, N. (2011). *Reseach Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2007). *Trend and Issues in Instructional Design and Technology*. Columbus: Pearson Education Inc.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, Strategies, and Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Ritonga, R. (2014). Kebutuhan Data Ketenagakerjaan untuk Pembangunan Berkelanjutan. *Direktorat Statistik Kependudukan dan Ketenagakerjaan Badan Pusat Statistik*.
- Ross, M., and Kemp. (2007). *Designing Effective Instruction 5th edition*. Baskerville: John Wiley & Sons, Inc All rights reserved.
- Rothwell, W.J., Benscoter, B., King. M., King.S.B. (2016). *Mastering the Instructional Design Process: A Systematic Approach*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Rowntree, D.. (1994). *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*. London: Konan page.
- Rusman, Kurniawan. D., dan Riyana. C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. (2016). *Seri Manajemen Bermutu, Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ryu. H. & Parsons. D. (2009). *Innovative Mobile Learning, Techniques and Technologies*. Chocolate Aventure.
- Sahtoni, Suyatna. A., and Manurung.P. (2017). Implementation of Student's Worksheet Based on Project Based Learning (pjbl) to Foster Student's Creativity. *Journal of Science and Applied Science: Conference Series, Int. J. Sci. Appl. Sci.: Conf. Ser., Vol. 2 No. 1*.
- Saifullah. (2012). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: CV.

- Pustaka Setia.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology, The Definition and Domains of the Field*. Blommington : AAH Graphics.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simarmata, J., As'ari Djohar, J. P. P., & Djuanda, E. A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi SNITI-3. P. 1845.
- Sitepu, B. P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. Sitepu, B.P. (2005). *Memilih Buku Pelajaran*. Jakarta: Jurnal Pendidikan PenaburNo.04/Th.04.
- Sitepu, B.P. (2006). *Penyusunan Buku Pelajaran, Buku Pelajaran di Indonesia, Bahan Pelajaran, Analisis Kebutuhan, Analisis Kurikulum, Prosedur Pengembangan Bahan Pelajaran, Bahan Belajar Mandiri, Buku Elektronik*. Jakarta. Verbun Publishing.
- Sitepu, B.P. (2014). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Jakarta. PT. Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2008). *Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media For Learning* (A. Rahman, Trans.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Smith, M. K. (2009). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka
- Spector, J.M., Merrill, M.D., Elen, J., Bishop, M.J.. (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology, Fourth Edition*. New York: Springer.
- Suartama, K. I. dan Tastra. I.D.K. (2014). *E-Learning Berbasis Moodle*. Jogyakarta: Graga Ilmu.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan, Research and Development*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujatmiko, E. (2012). *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The Effects of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: A Meta-analysis and Research Synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Suparman, A. (2011). *Desain Instruksional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2011.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern, Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Supriadi, Dedi., Musthofa, B. (2003). *The History of Technical and*

- Vocational Education in Indonesia; Developing Productive Citizenship*; editor Dedi Supriadi dan Bachrudin Musthafa. Jakarta: Directorate of Vocational Secondary Education, Directorate General of Primary and Secondary Education, Ministry of National Education The Republic of Indonesia.
- Supriadi, S. (2017). *Pengembangan Model Blended Learning Paket Keahlian Audio-Video Pada Program Studi Teknik Elektronika Sekolah Menengah Kejuruan* (Disertasi, Pascasarjana, Universitas Negeri Makasar).
- Suryono, & Hariyanto. (2013). *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sutikno, S. (2014). *Metode & Model-model Pembelajaran, Menjadikan Proses Pembelajaran lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistia.
- Sutikno, S. (2014). *Metode & Model-model Pembelajaran; Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Suyono dan Hariyanto. (2013). *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sweller, J., Ayres, P., Kalyoga. S. (2011). *Cognitive Load Theory*. New York : Springer Science+Business Media.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media., Thorne, K. (2003). *Blended Learning How to Integrate Online and Traditional Learning*. London; Kogan Page Limited.
- Triyono, M. B. (2015). The Indicators of Instructional Design for E- learning in Indonesian Vocational High Schools. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 204.
- Udell, C. dan Woodill. G. (2015). *Mastering Mobile Learning, Tips and Techniques for Success*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. All Rights Reserved.
- Vaughan, N. (2015). *Student Assessment In A Blended Learning Environment; A Triad Approach*; edited Selma Koc, Xiongyi Liu, Patrick Wachira. Charlotte : Information Age Publishing, Inc.
- Walling, R.D. (2014). *Designing Learning for Tablet Classrooms, Innvovtions in Instruction*. New York: Springer.
- Wang, Y., Han. X., dan Yang. J. (2015). "Revisiting the Blended Learning Literature: Using a Complex Adaptive Systems Framework". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol. 18 (2).
- Wibawa, B. (2005). Pendidikan teknologi dan kejuruan. Manajemen dan Implementasinya di Era Otonomi. Surabaya: Kertajaya Duta Media.
- Widoyoko, S.E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyastono, H. (2014). *Pengembangan Kurikulum di Era Otonomi Daerah dari Kurikulum 2004, 2006 ke Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Wimpy, W., Mulyani, S., & Ashadi, A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Pada Handphone Untuk Mendukung Pembelajaran Mata Kuliah Media Reagen Dengan Model Problem Based Learning Dipadu Pendekatan Bless. *Inkuri: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(3), 41-48.
- YAPICI, I. Ü., dan Akbayin. H. (2012). "The Effect of Blended Learning Model on High School Students' Biologi Achievement and on Their Attitudes Towards The Internet". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 11. Issue 2.
- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: PT. Fajar Interpratam