

PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Yamanto Isa

*Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja
yamantoisaagilzaky@yahoo.com*

Abstrak

Untuk Penanaman pendidikan karakter dalam mengembangkan model blended learning dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan desain pengembangan Dick dan Carey dan Model Pengembangan Instruksional (MPI). Bahan pembelajaran model blended learning ini dikembangkan melalui validasi ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran serta diuji cobakan secara perorangan (one-to-one learner), kelompok kecil (small group, dan uji coba lapangan. Model blended learning menerapkan pembelajaran secara konvensional dengan menggunakan e-learning. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata mahasiswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pengembangan model. Dengan demikian penanaman pendidikan model blended learning dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting sekali agar mahasiswa selalu berperilaku sesuai dengan norma agama dan karakter bangsa.

***Kata Kunci:** Pengembangan model, blended learning, online learning, pembelajaran, pendidikan karakter.*

A. PENDAHULUAN

Era globalisasi terjadi karena dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berbagai aspek kehidupan manusia telah tersentuh dan bahkan telah berubah sebagai akibat diadopsinya teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam lingkungan pembelajaran yang didukung oleh TIK sebagaimana yang dapat ditemui dalam lingkungan pembelajaran berbasis *e-learning*, setiap individu mahasiswa memiliki keleluasaan untuk menentukan apa yang ingin dipelajari, di mana dan bagaimana proses pembelajaran dilakukan. Dalam lingkungan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa ini, berbagai kemudahan disediakan sedemikian rupa sehingga setiap individu mahasiswa dapat secara aktif membangun struktur pengetahuannya sendiri berdasarkan inisiatif dan tanggung jawabnya sendiri pula. Melalui lingkungan pembelajaran yang didukung oleh TIK, mahasiswa memiliki akses yang begitu besar terhadap sumber belajar yang melimpah, menerima umpan balik, dan secara berkesinambungan menyempurnakan pemahamannya melalui proses yang dikenal dengan belajar generatif.

Perubahan dalam sistem pendidikan menjadi tuntutan suatu bangsa untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang siap menghadapi segala

situasi dan kondisi dalam menghadapi perkembangan zaman, yang secara tidak langsung muncul seiring dengan perkembangan zaman tersebut, konsep pendidikan pun akan mengalami perubahan. Setiap perubahan konsep pendidikan akan berpengaruh terhadap cara dan sistem penyampaian pendidikan di perguruan tinggi.

Menurut Miarso (2004:3) pendidikan merupakan proses berlangsung seumur hidup. Prinsip ini bila dilaksanakan secara konsisten akan dapat mempengaruhi kurikulum secara radikal, yaitu tidak lagi berisikan materi dan tradisi yang perlu diketahui, melainkan berintikan pada “peranti” (*tool*) untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi lebih lanjut. Prinsip ini juga mengharuskan adanya kontinuitas dan sinkronisasi dari pendidikan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah.

Perkembangan pada sektor teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan. Hal-hal tersebut belum terpikirkan sebelumnya. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, yang secara umum di sebut *e-learning*. Di sisi lain, perkembangan teknologi tersebut memperlihatkan hal menarik. *Pertama*, adalah keterbukaan dan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk-bentuk komunikasi berbasis internet seperti blog, forum diskusi, *social networking*, *face book*, *twitter*, *edmodo*, dan *e-mail* telah menjadi media/alat komunikasi sehari-hari. *Kedua*, adalah semakin murahnya biaya teknologi informasi dan komunikasi sehingga teknologi informasi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Alternatif yang diajukan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran adalah dengan implementasi model *blended learning*. Model *Blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan berbasis kelas/tatap muka. *Blended learning* memiliki beberapa keunggulan antara lain, pendekatan pembelajaran beragam, kemudahan mengakses pengetahuan, interaksi sosial, proses bersifat pribadi, menghemat biaya.

Model *blended learning* berpeluang mengubah paradigma pembelajaran yang berpusat pada dosen, menuju paradigma baru yang berpusat pada mahasiswa. Model ini juga memungkinkan berpeluang meningkatkan interaksi antar mahasiswa dan dosen, mahasiswa dan mahasiswa, mahasiswa/dosen dan konten, mahasiswa/dosen dan sumber belajar lain, serta berpeluang terjadi konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar, dan lingkungan belajar yang relevan.

Blended learning adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dengan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka. Aspek yang digabungkan dapat berbentuk metode, media, sumber, lingkungan strategi pembelajaran, dan tidak hanya berpatokan *face-to-face* dan *on line learning* saja.

Blended learning merupakan metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Menurut Thorne (2003:16) *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 is 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 using the wisdom and one-to-one contact of personal coaches.*

Perguruan Tinggi merupakan wadah akhir pencetak generasi yang sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Hal ini mengindikasikan bahwa perguruan tinggi harus cermat melihat perkembangan zaman dan menyesuaikan proses pengajaran yang relevan untuk menghasilkan SDM yang profesional dan kredibel yang tidak hanya cerdas secara kognitif tetapi juga memiliki karakter sikap yang baik. Namun pada kenyataannya lulusan perguruan tinggi memiliki kemampuan yang serba terbatas dan kurang berkarakter. Untuk itu perlu ada upaya holistik secara sistematis untuk peningkatan karakter bagi lulusan perguruan tinggi. Terkikisnya karakter bangsa khususnya mahasiswa tentu saja dipengaruhi oleh banyak faktor, baik itu yang bersifat internal maupun eksternal. Mencermati fenomena ini, salah satunya adalah melakukan penanaman pendidikan karakter dalam setiap pengembangan model pembelajaran salah satunya adalah dalam pelaksanaan model *blended learning* dalam teknologi informasi dan komunikasi, model *blended learning* ini merupakan pembelajaran inovatif dan konstruktif. Dengan ditanamkan pendidikan karakter dalam mengembangkan model *blended learning* ini meningkatkan karakter dalam pembelajaran model *blended learning*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah penanaman pendidikan karakter dalam pengembangan model *blended learning* dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

B. METODE

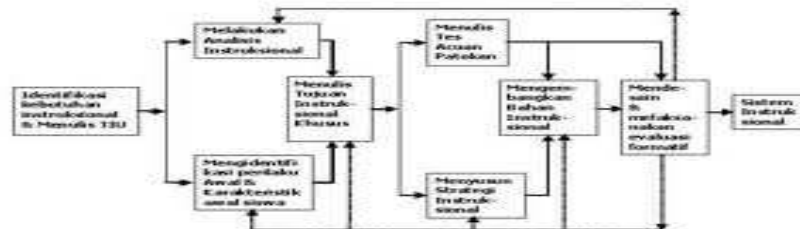
Penelitian ini merupakan bentuk “Penelitian dan Pengembangan” (R& D) yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dengan mengembangkan model *blended learning* dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara rinci tujuan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut. (1) Mendapat gambaran pelaksanaan pembelajaran penanaman pendidikan karakter pengembangan model *blended learning* (2) Mengembangkan model konseptual penanaman pendidikan karakter dalam pengembangan model *blended learning* (3) Mengembangkan model prosedural dalam mendesain dan mengembangkan model *blended learning* dalam teknologi Informasi dan komunikasi (4) Mengimplementasikan wujud model fisik *blended learning* dengan penanaman karakter dalam teknologi Informasi dan komunikasi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (R&D) dengan pendekatan sistem. Penggunaan metode R&D didasarkan kepada pendapat Borg dan Gall (2007: 589), bahwa penggunaan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan sangat menjanjikan karena menyangkut hubungan yang erat antara evaluasi program yang sistematis dengan pengembangan program di masa yang akan datang.

Model pengembangan yang digunakan adalah model Dick dan Carey (2009: 1). Model Dick dan Carey memiliki sepuluh langkah berikut ini: (1) identifikasi tujuan umum pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisis kemampuan bawahan siswa; (4) menuliskan tujuan kinerja; (5) pengembangan tes acuan patokan; (6) pengembangan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif; (9) revisi; dan (10) merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

Model Pengembangan Instruksional (MPI) berikut ini menunjukkan langkah-langkah dalam menyusun sistem instruksional yang digunakan. *Pertama*, tahap

mengidentifikasi diuraikan menjadi tiga langkah sebagai berikut (1) mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum; (2) menulis tes acuan patokan; (3) menyusun strategi instruksional; dan (4) mengembangkan bahan instruksional. *Kedua*, tahap mengevaluasi dan merevisi adalah mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif yang termasuk di dalamnya kegiatan merevisi.



Gambar 2. 5 Model Pengembangan Instruksional (MPI)

C. HASIL

Hasil analisis kebutuhan pengembangan model *blended learning* dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi berdasarkan hasil temuan penyebaran angket dan wawancara dengan mahasiswa, teman sejawat (dosen) dan pemakai produk.

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap beberapa angket dan melakukan observasi langsung dengan mahasiswa, terbukti mahasiswa sangat menginginkan proses pembelajaran secara *e-learning* yang menggunakan internet sebagai sarana penyedia jaringan dalam proses pembelajaran dan fasilitas yang lengkap yaitu laboratorium komputer, laboratorium multimedia, dan jaringan wifi di lingkungan kampus Universitas Baturaja.

Pembuatan strategi pembelajaran dilakukan berdasarkan urutan rancangan model *blended learning* yang terdiri dari urutan kegiatan utama yaitu tahap pendahuluan, tahap penyajian, dan tahap penutup. Kemudian komponen berikutnya terdiri dari garis besar materi, metode, media dan alat dan waktu belajar. Rancangan dan hasil penulisan strategi pembelajaran ada pada lampiran.

Materi pembelajaran mata kuliah perencanaan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi ada dua macam. Pertama, materi pembelajaran yang telah dibukukan lengkap dengan latihan. Kedua, berbentuk online yaitu *e-learning* dengan menggunakan program aplikasi Moodle. Melalui program aplikasi ini mahasiswa dapat melakukan perkuliahan secara online dengan mengakses internet dengan alamat *elearningtpunbara.com*. Mahasiswa bisa mengaksesnya dimana dan kapanpun juga tanpa melalui tatap muka langsung dengan dosen.

Mengenai kecukupan ruang lingkup materi untuk mencapai tujuan kompetensi sudah mendalam hanya perlu tambahan pengayaan dengan menggunakan contoh-contoh yang lebih kongkrit sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi perkuliahan. Kedalaman materi sudah mencukupi standar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sedangkan mengenai strategi penyampaian materi, pada dasarnya materi dapat dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa melalui bahan pembelajaran maupun secara *online learning* di setiap tempat dan setiap waktu.

Dari hasil evaluasi ahli media terhadap bahan pembelajaran dan sumber *online* atau

e-learning Perencanaan Teknologi Informasi dan komunikasi terdapat beberapa saran dari ahli desain yaitu sebagai berikut.

Pertama, penggunaan pembuatan gambar foto dalam bahan pembelajaran di sajikan dengan proposional sesuai dengan gambar aslinya tidak melebar kesamping. *Kedua*, pengetikan bahan pembelajaran mata kuliah perencanaan teknologi informasi dan komunikasi hendaknya menggunakan program aplikasi khusus untuk percetakan buku yaitu *adobe design*. *Ketiga*, pencetakan bahan bahan pembelajaran kuliah di harapkan dengan menggunakan *full colour* dan *copy laser*. Sehingga tampilan bahan pembelajaran dapat memuaskan.

Perencanaan TIK terdapat, maka berikut ini ada beberapa saran dari ahli desain yaitu: *Pertama*, penggunaan pembuatan gambar foto dalam bahan pembelajaran di sajikan dengan proposional sesuai dengan gambar aslinya tidak melebar kesamping. *Kedua*, pengetikan bahan pembelajaran mata kuliah perencanaan teknologi informasi dan komunikasi hendaknya menggunakan program aplikasi khusus untuk percetakan buku yaitu *adobe disign*. *Ketiga*, pencetakan bahan bahan pembelajaran kuliah di harapkan dengan menggunakan *full colour* dan *copy Leser*. Sehingga tampilan bahan pembelajaran dapat memuaskan.

Dari hasil evaluasi ahli *content* (isi) terhadap bahan pembelajaran dan sumber *online* atau *e-learning* Perencanaan TIK terdapat, maka berikut ini ada beberapa saran dari ahli desain yaitu: *Pertama*, hasil evaluasi *content* pakar menyarankan penggunaan bahasa dalam bahan pembelajaran mata kuliah diharapkan lebih komunikatif agar mahasiswa mudah untuk memahami materi pembelajaran. *Kedua*, untuk isi bahan ajar agar menambah beberapa komponen seperti peta kompetensi, tujuan instuktional umum, tujuan instruktional khusus, evaluasi formatif beserta kunci jawabannya, latihan dari setiap bab bahan pembelajaran, deskripsi bahan ajar dan riwayat penulis. Semua saran pakar tersebut sudah peneliti perbaiki sesuai dengan saran pakar. *Ketiga*, ahli *content* menyarankan agar memperbaiki bahasa dalam latihan dari setiap bab. Bahasa yang digunakan bukan dalam bentuk pertanyaan tes melainkan disajikan proses pemahaman materi pembelajaran. Peneliti telah melakukan perbaikan, pertanyaan latihan dari setiap bab bahan pembelajaran.

Evaluasi formatif *one-to-one learner* (uji perorangan siswa) dilakukan antara pengembang dan tiga orang mahasiswa secara individual. Mahasiswa yang dipilih adalah mempunyai ciri-ciri seperti sasaran di sini peneliti mengambil 3 orang mahasiswa yang mempunyai kemampuan rendah, sedang dan tinggi. Di dalam uji coba kelompok kecil ini mahasiswa di perkenalkan bahan ajar *e-learning* dan bahan pembelajaran buku untuk mata kuliah perencanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kegiatan evaluasi formatif untuk *small group* atau kelompok kecil dilakukan dengan sembilan orang mahasiswa yang berkemampuan tinggi, menengah dan rendah. Maksud dari uji coba kelompok kecil ini adalah mengidentifikasi kekurangan kegiatan instuktional setelah direvisi berdasarkan evaluasi perorangan. Masukan yang diharapkan bukan hanya tentang bahan pembelajaran dan program *e-learning* saja melainkan juga proses intruksional. Data uji kelompok kecil ini di himpun dengan menggunakan angket. Evaluasi formatif dilakukan di ruangan laboratorium multimedia dan ruangan kuliah.

Pada uji coba *small group* ini mahasiswa diberikan bahan pembelajan dan membuka program aplikasi *e-learning* di laboratorium multimedia Teknologi Pendidikan. Peneliti menjelaskan bahan pembelajaran kepada mahasiswa apa saja isinya dan bagaimana

mengaplikasikan dalam proses pembelajaran. Setelah mahasiswa mempelajari dan memahami keseluruhan materi pembelajaran. Mahasiswa diberikan angket untuk di isi tentang bahan pembelajaran bersumber dari buku dan *e-learning*. Pada akhirnya peneliti melakukan wawancara satu-persatu dari kesembilan mahasiswa tersebut tentang mengenai tanggapannya terhadap bahan pembelajaran yang telah mereka pelajari baik dari buku maupun secara online melalui *e-learning*.

Berdasarkan masukan, saran, kritik dan validasi *one-to-one expert* (pakar desain, media dan *content*), *one-to-one learner* dan *small group*. Tahapan berikutnya yaitu memantapkan produk akhir dengan melakukan *fiel trial* atau uji coba lapangan sebanyak 30 orang mahasiswa. Data yang dihimpun dalam uji coba lapangan terdiri dari tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan bahan pembelajaran dari buku dan *e-learning* dengan menggunakan angket seperti mana terlampir. Penekanan uji coba pada tahap ini masih memfokuskan pada desain bahan pembelajaran mata kuliah Perencanaan Teknologi Informasi dan Komunikasi baik dari bahan buku maupun program *e-learning* dengan menggunakan hasil perbaikan dari *small group*.

Proses pelaksanaan uji coba lapangan mahasiswa diperkenalkan bahan pembelajaran dan program *e-learning*. Kemudian mereka mengamati, memahami dan mempelajari seluruh materi pembelajaran secara keseluruhan. Setelah mereka mempelajari kedua bahan pembelajaran tersebut peneliti meminta tanggapan mereka terhadap kelayakan produk yang telah peneliti kembangkan baik dalam bentuk buku maupun program *e-learning*.

Pada saat pelaksanaan uji coba lapangan para mahasiswa diberikan pre-tes dan pos-tes. Pemberian pre-tes dan pos-tes dimaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan bahan pembelajaran selama uji coba lapangan berlangsung. Pre-tes diberikan kepada mahasiswa sebelum proses uji coba lapangan dan pembelajaran dimulai, sedangkan pos-tes diberikan kepada mahasiswa setelah uji lapangan dan pelaksanaan pembelajaran selesai.

D. PEMBAHASAN

Blended learning merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan kekuatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. *Blended learning* adalah kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dengan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menggabungkan aspek *blended learning* (format elektronik) seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*, dengan pembelajaran tradisional tatap muka.

Sedangkan tujuan dari *blended learning* adalah *Pertama*, membantu mahasiswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. *Kedua*, menyediakan peluang yang praktis realistis bagi dosen dan mahasiswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. *Ketiga*, peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi mahasiswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para mahasiswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan mahasiswa konten multimedia yang kaya akan pengetahuan setiap saat dan dimana saja selama mahasiswa memiliki akses internet. *Keempat*, mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Dari hasil temuan dan kajian sebelumnya mengenai *blended learning* dan hasil temuan peneliti sendiri mengenai pengembangan model *blended learning* teknologi Informasi dan komunikasi. Terdapat beberapa keterbatasan.

Pertama, uji coba bahan pembelajaran dan *e-learning* dengan tahapan uji *one-to-one expert* (satu persatu ahli) terdiri dari ahli desain, materi dan media, *one-to-one learner* (satu persatu siswa), *small group* (kelompok kecil) dan *field trial* (uji lapangan). Membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga akan berpengaruh kepada tahapan-tahapan penelitian pengembangan lainnya.

Kedua, sarana dan prasarana pendukung pengembangan bahan pembelajaran dan program *e-learning* saat pelaksanaan pelaksanaan uji coba masih terdapatnya kendala dalam penyediaan dan komputer dan keterbatasan jaringan internet dan kualitas bandwidth yang rendah. Dengan keterbatasan ini mengakibatkan terjadinya keterlambatan untuk pelaksanaan uji coba.

Ketiga, masih terbatasnya kemampuan mahasiswa untuk mengaplikasikan program *e-learning* sehingga peneliti membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan menjalankan program *e-learning*. Sedangkan bahan pembelajaran mahasiswa masih belum terbiasa dengan bahan pembelajaran dalam pengembangan model *blended learning*, mereka hanya mengenal buku tek biasa yang di jual dipasaran.

Disamping itu terdapat beberapa dalam melakukan pengembangan model *blended learning* ini diantaranya adalah. *Pertama*, pengembangan *blended learning* ini memberi kesempatan untuk segera membangun kebersamaan di antara mahasiswa. Di dalam kelas model *blended learning*, mahasiswa umumnya bertemu dengan pembelajaran tatap muka, dan memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan cara dialog terbuka untuk mengalami perdebatan kritis, dan berkomunikasi dalam berbagai bentuk komunikasi. Peluang ini dapat memfasilitasi refleksi yang lebih besar pada isi materi kuliah dan memperluas pengalaman belajar mahasiswa. *Kedua*, dengan menerapkan model *blended learning* memungkinkan mahasiswa menggunakan *online* terutama *e-learning* dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Pembelajaran model *blended learning* ini bisa terjadi dimana dan kapan juga.

E. SIMPULAN

Penanaman pendidikan karakter dalam pengembangan model *blended learning* dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat diperlukan. Pengembangan yang dilakukan peneliti dengan model *Blended learning* sehingga terjadi perubahan secara mendasar. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapanpun dengan menggunakan bahan pembelajaran dan sistem *e-learning*

Model konseptual penanaman pendidikan karakter dalam pengembangan model *blended learning* bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan memadukan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dengan pembelajaran berbasis kelas atau tatap muka. Model *blended learning* dalam pembelajaran mata model ini dengan menggunakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran konvensional atau tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan belajar *online* dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh dosen dan mahasiswa.

Wujud fisik model *blended learning* ini adalah bahan pembelajaran yang

dibukukan digunakan oleh mahasiswa untuk pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berbentuk *online* yaitu *e-learning* dengan menggunakan program aplikasi Moodle. Melalui program aplikasi ini mahasiswa melaksanakan perkuliahan secara *online* dengan mengakses internet

Daftar Pustaka

- Bersin, Josh. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lesson Learned*. San Fransisco: John Weley. 2004.
- Bielawski, Larry & Metcalf, David. *Blended Elearning: Integrating Knowledge, Performance Support, and Online Learning*. U.S. and Canada: HRD Press. 2003.
- Bonk, Curtis J & Graham, Charles R. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Fransisco: John Wiley & Sons, CA. 2006.
- Borg, W.R. & Gall, M.D., *Educational Research*. London: Longman, 1983.
- Dabbagh, Nada & Banan, Benda. *On Line Learning: Concepts, Strategies and Application*. New Jersey Colombus Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall. 2005.
- Dick, Walter., Carey, Lou and Cerey, James O. *The Sistematic Design of Instruction: Sixth Edition*. New York: Pearson, 2005.
- Gagne, Robert M. dan Briggs, Leslie J. *Principles of Instructional Design*. New York: Holt Renhart and Winston, 1992.
- Ibrahim, Nurdin. *Perspektif Pendidikan Terbuka*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010
- Ibrahim, Nurdin. *Hubungan antara Belajar Mandiri dan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Terbuka*,Lentera Pendidikan, Vol. 15 No. 1 Juni 2012
- Kaye, Thorne . *Blended learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*.London: Kagen Page, 2003.
- Lord, G., &Lomicka, L. *Blended Learning in Teacher Education: An Investigation of Classroom Comunity Across Media. Comtempromy Issues in Technology and Teacher Education*. 2008.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarata: Prenada Media, 2004
- Putra, Nusa. *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo, 2011.

- Raiser, Robert A dan Damsey, John V. *Trend and Issues in Instructional Desing and Technology*. Boston: Pearson Education, Inc, 2007.
- Richey, Rita C., Klien, James D., and Nelson, Wayne A. *Developmental Research: Studies of Instructional Design and Development.*, 2009.
- Smith, Mark K. *Teori Pembelajaran & Pengajaran Terjemahan Abdul Qodir Shaleh*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka, 2010.
- Strohschen, Gabriele (editor) *Handbook of Blanded Shore Education: Adult Program Development and Delivery*. Chicago: Springer. 2009.
- Salma, Prawiradilaga Dewi. *Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Suparman, M. Atwi. *Desain Instruktional*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2004.
- Sjukur, Solihin B. *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*.
- Thorne, Kaye. *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. London: Kogen Page. 2003.