



## **PENERAPAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR PENGEMBANGAN KURIKULUM**

Mita Septiani<sup>1\*</sup>, Dede Dwiansyah Putra<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Olahraga, Universtas PGRI Palembang, Indonesia

\*email: [mita.septiani@uika-bogor.ac.id](mailto:mita.septiani@uika-bogor.ac.id)

### **ABSTRAK:**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum di program studi S1 Pendidikan Olahraga Universitas PGRI Palembang setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan yang dikembangkan oleh John Elliot. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar di tiap siklusnya, yaitu pada pra-siklus sebanyak (33%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas, pada siklus 1 sebanyak (78%) mahasiswa sudah berada dalam kategori tuntas, dan pada siklus 2 hampir semua (94%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas . Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pembelajaran dengan *blended learning* yang dilakukan sebesar 52% cukup puas, 37% merasa puas dan 11% merasa sangat puas. Dengan adanya peningkatan hasil belajar tersebut, penerapan *blended learning* dapat dijadikan solusi alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada program studi pendidikan olahraga.

Kata-kata kunci: *blended learning*, hasil belajar, penelitian tindakan kelas, kurikulum, pendidikan olahraga

### **ABSTRACT:**

*This study aims to improve student learning outcomes in the Curriculum Development Basics course in the S1 Sports Education study program at the University of PGRI Palembang after being taught using blended learning. The research method used is action research developed by Kurt Lewin. The results showed an increase in learning outcomes in each cycle, namely in the pre-cycle of (33%) students were in a complete category, in cycle 1 as many as (78%) students were already in the complete category, and in cycle 2 almost all (94 %) students are in the complete category. The level of student satisfaction with learning with blended learning by 52% was quite satisfied, 37% were satisfied and 11% were very satisfied. With the increase in learning outcomes, the application of blended learning can be used as an alternative solution in an effort to improve student learning outcomes in sports education study programs.*

*Keywords: blended learning, learning outcomes, action research, curriculum, sport education.*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat berdampak pada pergeseran perkembangan inovasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Salah satunya dengan pembelajaran online. Kelebihan utama yang diberikan pembelajaran secara online yaitu adanya fleksibilitas dimana pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Kelebihan lain yang ditawarkan dari pembelajaran online yaitu memungkinkan mahasiswa untuk belajar mandiri. Perpaduan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran elektronik dapat memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa yang diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajarnya. Pembelajaran yang memadukan antara tatap muka (tradisional) dan pembelajaran elektronik (*e-learning*) disebut dengan *blended learning* (Bonk and Graham, 2006; Garrison and Kanuka, 2004; Osguthorpe and Graham, 2003). Proporsi pembelajaran *blended learning*

dilakukan dengan menyampaikan konten pembelajaran secara online sebesar 30%-79%, sedangkan jika lebih dari 80% konten pembelajaran disampaikan secara online termasuk ke dalam online learning (Allen, Seaman, and Garrett, 2007).

*Blended learning* telah memberikan dimensi baru, dan peluang untuk, interaksi pembelajaran bagi siswa dari gaya belajar yang berbeda (Wong, 2019). Banyak siswa merasa tertarik dan puas menggunakan *blended learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Ateş Çobanoğlu, 2018). Pembelajaran online dalam *blended learning* tetap memerlukan pengendalian dari pendidik agar proses belajar mandiri yang dilakukan peserta didik tetap terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Artinya pendidik perlu mendesain bahan pembelajaran online sedemikian rupa sehingga pembelajaran terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. *Blended learning* merupakan pengembangan pembelajaran yang fleksibel untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam pembelajaran (Megeid, 2014).



Berbagai penelitian mengenai *blended learning* telah banyak dilakukan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan beberapa kelebihan *blended learning*, di antaranya dapat memfasilitasi interaksi siswa dan konstruksi pengetahuan mereka (Cheng, Chan, Kong, & Leung, 2016). *Blended learning* juga mampu memperluas akses, mengurangi biaya, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Namun kurangnya dukungan teknis dan pedagogis menjadi faktor penting yang dapat menghambat instruktur dalam memanfaatkan *blended learning* (Raphael & Mtebe, 2016). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak ingin terintegrasi penuh Teknologi Informasi ke dalam proses pembelajaran, yang berarti bahwa metode pembelajaran tradisional dikombinasikan dengan TI (*blended learning*) lebih disukai (Tuševljak, Majcen, Mervar, Stepankina, & Čater, 2016). Selain itu, pendekatan *blended learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan transformasi pengetahuan siswa (Jou, Lin, & Wu, 2016). *Blended learning* juga diyakini dapat meningkatkan interaktivitas belajar dan meminimalkan rasa “isolasi” di antara peserta didik

(Dzakiria, A.Wahab, & Abdul Rahman, 2013).

Program studi (prodi) S1 Pendidikan Olahraga Universitas PGRI Palembang merupakan salah satu program studi yang banyak diminati. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya jumlah mahasiswa yang mendaftarkan pada prodi ini di tiap tahunnya. Salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa dalam rangka mempersiapkan mahasiswa mengikuti Program Pendidikan Lapangan (PPL) yaitu Kurikulum Pendidikan Jasmani. Tujuan akhir mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum yaitu diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kurikulum yang tepat untuk pendidikan olahraga. Mata kuliah ini sangat penting untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa merancang kurikulum yang tepat agar ketika lulus nanti, mereka dapat menjadi guru pendidikan jasmani yang tidak hanya ahli dalam praktek berolahraga, tetapi juga ahli dalam merancang kurikulum pendidikan olahraga. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil



belajar yang diperoleh melalui ujian pada akhir pembelajaran.

Hasil belajar yang diperoleh mahasiswa pada mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum pada tahun 2016/2017 menunjukkan hasil yang kurang memuaskan Masih banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai di bawah “A”. Metode yang selama ini digunakan oleh dosen yaitu menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Namun, metode tersebut belum mampu memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya bahan bacaan yang dimiliki mahasiswa terkait kurikulum penjas menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan terhadap strategi pembelajaran pada mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Strategi pembelajaran merupakan strategi pembelajaran mencakup pemilihan sistem penyampaian, urutan dan pengelompokkan isi pembelajaran, komponen-komponen belajar dalam kegiatan pembelajaran, cara pengelompokkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan struktur pelajaran serta media yang digunakan

dalam penyampaian pembelajaran (Dick, Carey, & Carey, 2015). Strategi pembelajaran yang diharapkan yaitu yang mampu meningkatkan aktivitas belajar dan memberikan kesempatan mahasiswa untuk mempelajari konten pembelajaran secara mandiri.

Merujuk pada latar belakang masalah tersebut, maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: (a) Bagaimana peningkatan hasil belajar mahasiswa pada Mata Kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*? (b) Bagaimana tanggapan mahasiswa terkait penerapan *blended learning* pada perkuliahan Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kurikulum dalam pendidikan olahraga setelah dibelajarkan menggunakan *blended learning*. Manfaat hasil penelitian yang dilakukan yaitu dapat memberikan gambaran yang utuh kepada khalayak dalam hal ini praktisi pendidikan maupun guru-guru khususnya guru olahraga penerapan *blended learning* dalam

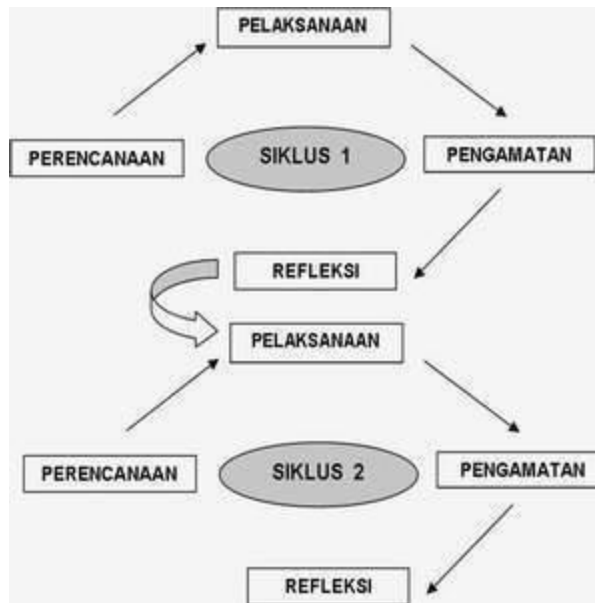


memecahkan permasalahan pembelajaran pada pendidikan jasmani.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi dalam mata kuliah Dasar-dasar pengembangan kurikulum. Berdasarkan tujuan tersebut, maka metode penelitian yang tepat digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun metode penelitian

yang digunakan dalam penelitian adalah model John Elliot yang langkah-langkahnya digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Metode *Action Research* (Elliot, 1991)

Berdasarkan gambar 1 di atas, prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan terdiri dari 4 tahapan, yaitu:

- a. Perencanaan, pada tahap ini peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilakukan,
- b. Pelaksanaan: peneliti melaksanakan tindakan

- c. Pengamatan: yaitu peneliti mengamati berlangsungnya proses pembelajaran, interaksi antarsiswa, serta kelemahan tindakan yang dilakukan



- d. Refleksi: peneliti melakukan refleksi dari apa yang sudah dilakukan

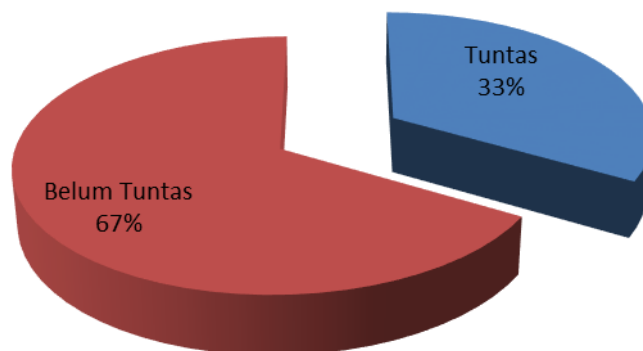
Keempat tahap di atas dilakukan secara berkelanjutan sampai tercapainya target yang diharapkan, yaitu sebanyak 80% mahasiswa mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 yang mengambil mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum pada tahun akademik 2016/2017, yaitu berjumlah 70 mahasiswa. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif, dan dokumentasi. Analisis data dalam

penelitian ini yaitu menggunakan analisis kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan awal terhadap mahasiswa terkait kurikulum menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terkait konsep kurikulum masih rendah atau kurang. Hal ini terlihat dari pre-test yang telah dilakukan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Hasil pengukuran kondisi awal mahasiswa sebelum dilaksanakan penerapan blended learning disajikan pada gambar 1



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Pra Siklus

Gambar 1 menunjukkan bahwa sebagian kecil (33%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas pada materi konsep kurikulum, sedangkan sebagian besar (67%) mahasiswa berada pada kategori belum tuntas.

Rendahnya hasil belajar mahasiswa pada pokok bahasan konsep kurikulum menunjukkan perlu upaya dalam meningkatkan pemahaman konsep kurikulum. Peneliti mencoba menerapkan blended learning dalam

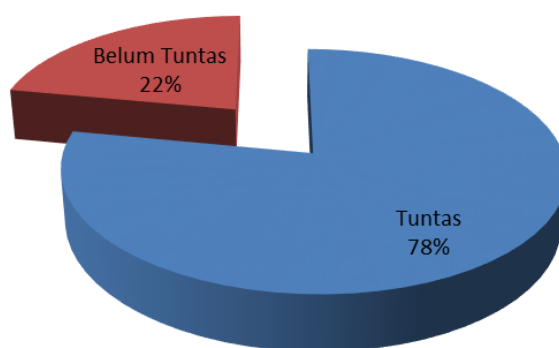


upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait dasar-dasar pengembangan kurikulum yang dilihat pada peningkatan hasil belajarnya. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online pada blended learning yaitu google classroom. Pertimbangan peneliti penggunaan google classroom karena aplikasi tersebut mudah untuk digunakan bagi mahasiswa

Tahap persiapan pada pelaksanaan siklus pertama antara lain mahasiswa diperkenalkan dengan aplikasi google classroom, yaitu menjelaskan bagaimana cara menggunakannya. Selanjutnya dosen memberikan penjelasan kepada mahasiswa mengenai strategi pembelajaran yang akan dilakukan. Mahasiswa mendaftar kelas yang telah

dibuat di google classroom. Dosen menyajikan bahan pembelajaran pokok bahasan landasan kurikulum yang akan dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri melalui kelas online.

Tahap pelaksanaan tindakan siklus pertama adalah mahasiswa mengikuti perkuliahan secara tatap muka dengan melakukan diskusi terkait pemahaman mahasiswa pada bahan pembelajaran yang telah dipelajari secara mandiri melalui google classroom. Dosen melakukan observasi/ pengamatan terkait aktivitas diskusi mahasiswa. Selanjutnya, untuk melihat keberhasilan belajar mahasiswa, dilakukan tes secara online melalui google classroom. Data hasil pelaksanaan siklus 1 disajikan pada gambar 2



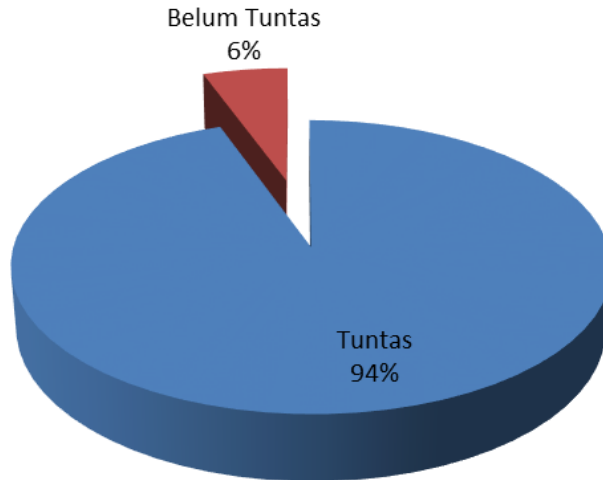
Gambar 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 1



Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa sebagian besar (78%) mahasiswa sudah berada dalam kategori tuntas pada pokok bahasan landasan kurikulum, sedangkan siswa sebanyak 4 (22%) berada pada kategori belum tuntas. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar dari tahapan pra siklus, namun persentase ketuntasan masih berada di bawah 80% atau belum mencapai target yang ditentukan. Hal ini dikarenakan para mahasiswa belum terbiasa menggunakan blended learning. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa belum semua mahasiswa terlibat pada diskusi kelas. Oleh karena itu penelitian tindakan dilanjutkan ke siklus 2. Pelaksanaan perlakuan siklus 1 dapat direfleksikan sebagai berikut. *Pertama*, bahwa kegiatan diskusi yang dilakukan hanya berfokus kepada mahasiswa yang aktif saja. Dosen kurang memperhatikan mahasiswa yang pasif. *Kedua*, timbal balik (*feedback*) yang dilakukan dosen kurang maksimal. Dengan demikian, perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 difokuskan pada pelaksanaan diskusi. Pokok bahasan pada siklus 2 yaitu prinsip pengembangan kurikulum.

Pada siklus 2, pembelajaran dimulai dengan melakukan diskusi. Diskusi kelas diawali oleh mahasiswa yang kurang aktif pada siklus 1 untuk menyampaikan pemahamannya terkait bahan pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya secara mandiri melalui google classroom. Selanjutnya, dosen meminta mahasiswa lain khususnya yang terlihat aktif pada siklus 1 untuk menanggapi pemahaman temannya. Dosen juga memberikan umpan balik terhadap tanggapan yang diberikan para mahasiswa. Kegiatan ini berlangsung secara terus menerus, sehingga sebagian besar mahasiswa terlibat aktif dalam diskusi kelas. Peneliti bertugas mengarahkan diskusi yang berlangsung ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Data hasil pelaksanaan siklus 2 disajikan pada gambar 3.





Gambar 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Mahasiswa pada Siklus 2

Gambar 3 di atas menunjukkan menunjukkan bahwa hampir semua (94%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas, sedangkan hanya sebagian kecil (6%) mahasiswa berada pada kategori belum tuntas. Hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dimana besar presentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa mencapai 94%. Hal ini juga menunjukkan bahwa target ketuntasan belajar telah tercapai. Dengan demikian, penelitian berakhir pada siklus 2.

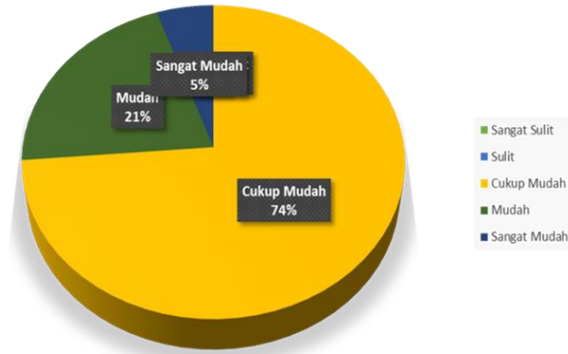
Berdasarkan hasil penelitian di atas, upaya peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan

yaitu *blended learning*. *Blended learning* memberikan situasi belajar yang menuntut peserta didik untuk aktif melalui kegiatan membaca, berbicara, mendengarkan dan berpikir (Kaur, 2013). Kegiatan-kegiatan tersebut berdampak adanya perubahan yang relatif tetap dalam diri meliputi tingkah laku dan representasi mental mahasiswa (Brown & Green, 2006). Hal ini juga menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru ketika berinteraksi (Smaldino, Lowther, & Russell, 2014)



Pada akhir siklus 2, mahasiswa dimint untuk mengisi kuesioner secara online terkait dengan tingkat kemudahan penggunaan google classroom dalam pembelajaran online dan tingkat

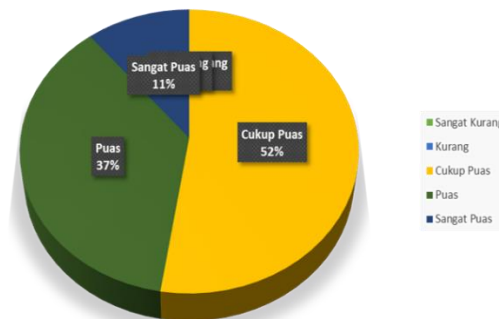
kepuasan pembelajaran yang dilakukan menggunakan blended learning. Data hasil penyebaran angket/ kuesioner tersebut disajikan dalam gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Presentase Tingkat Kemudahan Penggunaan *Google classroom*

Gambar 4 menunjukkan bahwa tidak ada mahasiswa yang merasa sulit ataupun sangat sulit dalam menggunakan aplikasi google classroom. Hasil tersebut dapat dirinci sebagai berikut. Sebagian besar (74%) mahasiswa merasa cukup mudah dalam menggunakan aplikasi

*google classroom*, sedangkan sebagian kecil (21% dan 5%) mahasiswa merasa mudah dan sangat mudah. Hal tersebut dikarenakan penggunaan aplikasi google classroom mudah didapatkan dan fitur-fitur yang disajikan mudah dipahami dan digunakan.



Gambar 5. Presentase Tingkat Kepuasan Pembelajaran Menggunakan *Blended Learning*.



Gambar 5 menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa merasa cukup puas hingga sangat puas dengan pelaksanaan blended learning. Secara rinci, hasil tersebut menunjukkan sebagian (52%) mahasiswa merasa cukup puas dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan blended learning, Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Hal tersebut dikarenakan, bagi sebagian besar mahasiswa perkuliahan yang memadukan antara kelas online dan tatap muka merupakan pengalaman yang baru, khususnya bagi mahasiswa program studi pendidikan olahraga. Hasil tersebut mempertegas hasil penelitian lainnya yang pernah dilakukan yaitu banyak siswa merasa tertarik dan puas menggunakan blended learning dibandingkan dengan pembelajaran *Blended learning* seharusnya tidak hanya mempertimbangkan dalam hal pengiriman dan teknologi, tetapi juga dalam hal apa yang memotivasi peserta didik dan bagaimana hal itu mendukung kebutuhan siswa (Sloman, 2007). Beberapa peneliti juga merujuk pada fleksibilitas blended learning dalam hal waktu dan tempat yang saat ini menjadi

sedangkan 37% dan 11% merasa puas dan sangat puas. Tidak ada satu pun mahasiswa yang merasa kurang puas atau sangat kurang puas pada penggunaan blended learning. Hasil tersebut menunjukkan *blended learning* cukup menarik perhatian bagi mahasiswa yang mengikuti perkuliahan konvensional (Ateş Çobanoğlu, 2018). Sejalan dengan hasil penelitian ini, hasil penelitian (Jou et al., 2016) juga menunjukkan bahwa para siswa merasa puas dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh lingkungan belajar yaitu blended learning yang juga secara efektif meningkatkan motivasi belajar para siswa (Jou et al., 2016). Siswa yang menggunakan *blended learning* telah mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar (Efgivia, 2019) pertimbangan untuk ditambahkan ke dalam lingkungan belajar (Smyth, Houghton, Cooney, & Casey, 2012) . Dengan kata lain, *blended learning* menambahkan dimensi fleksibilitas pada proses pembelajaran tatap muka tradisional (Deperlioglu dan Kose, 2013)



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum dan telah mencapai target yang telah ditentukan pada siklus 2 setelah dibelajarkan dengan blended learning. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar di tiap siklusnya. *Kedua*, seluruh mahasiswa merasa puas (dengan tingkat kepuasan berbeda-beda) dengan pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan blended learning dapat menarik mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, khususnya pada mata

kuliah dasar-dasar pengembangan kurikulum. Tingkat kepuasan mahasiswa yaitu sebesar 52% cukup puas, 37% merasa puas dan 11% merasa sangat puas.

*Blended learning* dapat dijadikan solusi alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya pada program studi pendidikan olahraga. Namun, ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian dalam penggunaan blended learning yaitu kemampuan dosen dalam menyediakan bahan pembelajaran online untuk dipelajari mahasiswa secara mandiri, serta kemampuan dalam memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran baik dalam pertemuan tatap muka, maupun secara online,.

## DAFTAR PUSTAKA

Allen, I., Seaman, J., & Garrett, R.

(2007). Blending In: The Extent and Promise of Blended Education in the United States. *Sloan Consortium*.

Ateş Çobanoğlu, A. (2018). Student teachers' satisfaction for blended learning via Edmodo learning

management system. *Behaviour & Information Technology*, 37(2), 133–144.

<https://doi.org/10.1080/0144929X.2017.1417481>

Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006).

*The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (1st ed.). Hoboken (NJ): John Wiley & Sons.



- Brown, A., & Green, T. D. (2006). *The essentials of instructional design: connecting fundamental principles ...*
- Cheng, I. N. Y., Chan, J. K. Y., Kong, S. S. Y., & Leung, K. M. Y. (2016). Effectiveness and obstacle of using Facebook as a tool to facilitate student-centred learning in higher education. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 17(2), 1–14.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). New Jersey: Pearson.
- Dzakiria, H., A.Wahab, M. S. D., & Abdul Rahman, H. D. (2013). Action Research on Blended Learning Transformative Potential in Higher Education- Learners' Perspectives. *Business and Management Research*, 1(2).  
<https://doi.org/10.5430/bmr.v1n2p125>
- Efgivia, M. G. (2019). Pengaruh Media Blanded Dan E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 85–96.
- Elliot, J. (1991). *Action research for educational change*.  
<https://doi.org/10.1080/0141192930190510>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.  
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Jou, M., Lin, Y. T., & Wu, D. W. (2016). Effect of a blended learning environment on student critical thinking and knowledge transformation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1131–1147.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.961485>
- Kaur, M. (2013). Blended Learning - Its Challenges and Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 612–617.  
<https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.09.248>
- Megeid, N. S. A. (2014). E-Learning Versus Blended Learning In Accounting Courses. *The Quarterly Review of Distance Education Journal*, 15(2).



- Osguthorpe, R. T., & Graham, C. R. (2003). Blended Learning Environments Definitions and Directions. *Distance Education*, 4(3), 227–233.
- Raphael, C., & Mtebe, J. (2016). Instructor support services: An inevitable critical success factor in blended learning in higher education in Tanzania. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 12, 123–138.
- Sloman, M. (2007). Making sense of blended learning. *Industrial and Commercial Training*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar* (Edisi kese). Jakarta: Prenada Media Group.
- Smyth, S., Houghton, C., Cooney, A., & Casey, D. (2012). Students' experiences of blended learning across a range of postgraduate programmes. *Nurse Education Today*, 32(4), 464–468.
- Tuševljak, M., Majcen, L., Mervar, L., Stepankina, T., & Čater, B. (2016). E-Learning in Higher Education : Focus Groups and. *Journal of Educational Technology*, 13(2), 11–21.
- Wong, R. (2019). Basis psychological needs of students in blended learning. *Interactive Learning Environments*, 1–15.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703010>