

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ONLINE DILENGKAPI DENGAN TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR

Sukardi¹⁾, Fahrur Rozi²⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya
Palangka Raya, Indonesia

²⁾Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Tulungagung
Tulungagung, Indonesia

e-mail: sukardioto@gmail.com¹⁾, rozifahrur04@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran adalah dengan membuat ekstensi interaksi tambahan di luar kelas. Dalam hal ini, teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi yang memiliki fungsi sama seperti pembelajaran konvensional tersedia dalam pembelajaran online. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan serta efektivitas Tutorial Online Moodle, dan (2) menguji perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *blanded-learning* (*b-learning*) dengan mahasiswa yang menggunakan model *convensional learning* (*c-learning*). Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan (*R&D*) dan *quasi-eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan : (1) Tutorial Online Moodle yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis dan efektif, dan (2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *b-learning* dengan mahasiswa yang menggunakan model *c-learning*. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *b-learning* lebih tinggi daripada mahasiswa yang menggunakan metode *c-learning*.

Kata Kunci: *Blanded-learning*, *Convensional Learning*, *Tutorial Online Moodle*.

ABSTRACT

The effort that can be done to improve the effectiveness of the learning process is to make additional interaction extensions outside the classroom. In this case, information technology can be used for learning. The use of information technology that has the same function as conventional learning is available in online learning. This study aims to: (1) develop and test the validity, practicality and effectiveness of Moodle Online Tutorials, and (2) test the differences in student learning outcomes using *blanded-learning* (*b-learning*) models with students using conventional learning models (*c-learning*). This research uses research development (*R & D*) and *quasi-experimental* designs. The results showed: (1) Online Moodle Tutorials that had been developed were declared valid, practical and effective, and (2) there were significant differences in student learning outcomes using the *b-learning* model with students using the *c-learning* model. Student learning outcomes using the *b-learning* model are higher than students who use the *c-learning* method.

Keywords: *Blanded-learning*, *Convensional Learning*, *Tutorial Online Moodle*.

I. PENDAHULUAN

Saat ini, pemanfaatan platform *online* semakin meningkat dalam dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi. Konsep pembelajaran online yang kemudian lebih dikenal dengan istilah *online learning* (*ol-learning*) metode interaksinya berbeda dengan pembelajaran konvensional (*conventional learning*). Pada model *conventional learning* (*c-learning*), mahasiswa dan dosen bertemu muka secara langsung, berbeda dengan *ol-learning*, keduanya tidak perlu bertemu langsung. Kecanggihan teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran selaknyaknya metode *c-learning*, meskipun mahasiswa dan dosen tidak bertemu langsung dalam suatu ruang kelas.

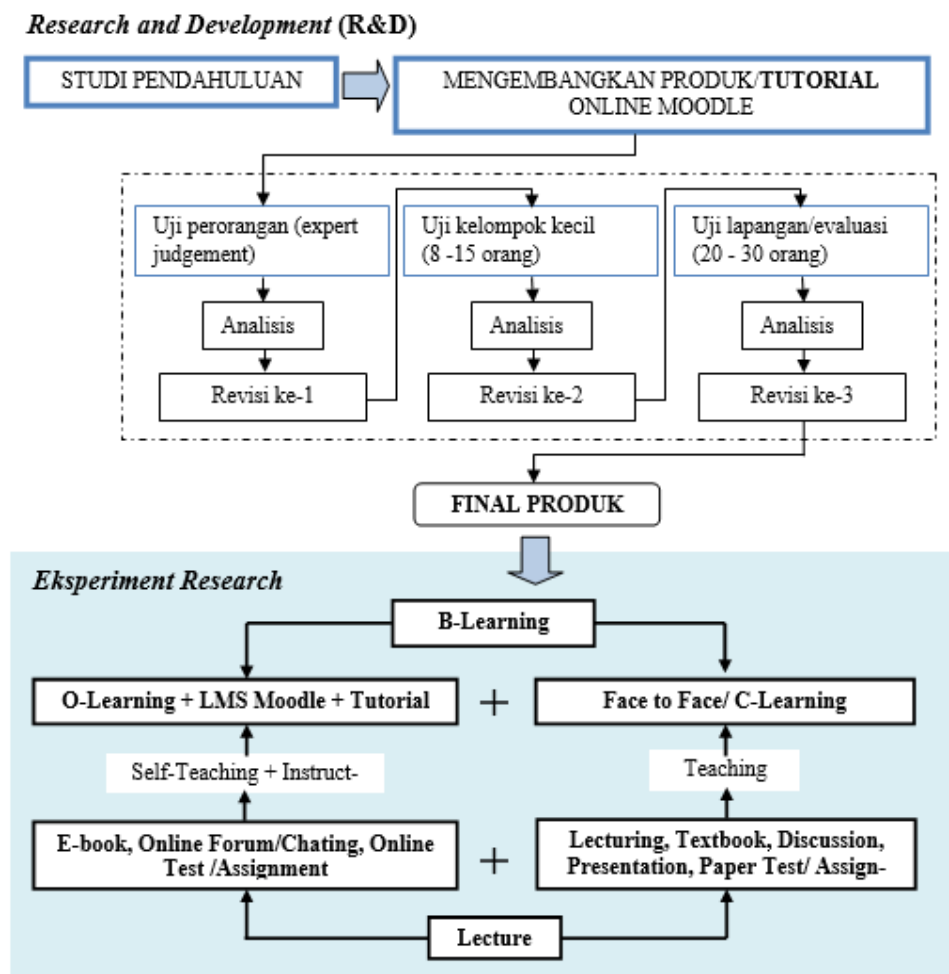
Ol-learning menyediakan konten yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Hampir semua mahasiswa memiliki laptop/smartphone/tablet, sehingga akses terhadap materi belajar semakin mudah dan sangat memungkinkan bagi mahasiswa untuk saling berbagi konten pembelajaran melalui perangkat elektronik. Kondisi seperti ini membuat konten pembelajaran semakin lebih cepat didapatkan. Selain itu, *ol-learning* memungkinkan fleksibilitas akses, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja, tanpa terhalang ruang dan waktu.

Kendala yang dijumpai dalam *c-learning* mengharuskan dosen/instruktur memanfaatkan platform *online*. Kendala tersebut adalah belum optimalnya pelaksanaan Satuan Kredit Semester (SKS). SKS dimaknai sebagai waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk dapat menguasai kompetensi yang dirumuskan dalam suatu mata

kuliah. Satu SKS setara dengan 160 menit kegiatan belajar mahasiswa. Untuk mata kuliah non-praktik terdiri dari 50 menit Tatap Muka (TM), 50 menit Belajar Terstruktur (BT), 60 menit Belajar Mandiri (BM) [5]. Permasalahannya adalah : (1) dosen hanya memberikan TM, atau (2) dosen telah memberikan TM dan juga BT namun tidak terkontrol dengan baik, atau (3) dosen telah memberikan TM dan BT dengan baik, namun mahasiswa tidak memanfaatkan BM. Kondisi perkuliahan masih banyak yang belum melaksanakan SKS dengan benar, ada yang hanya melaksanakan TM dan ujian saja. Jika kondisinya demikian, maka beban studi hanya seper tiga ($1/3$) dari jumlah SKS yang telah ditetapkan. Dosen dan mahasiswa tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk menjalin interaksi tatap muka [6]. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah membuat ekstensi berinteraksi bukan hanya tatap muka di dalam kelas saja, namun juga interaksi di luar kelas. Pembelajaran tatap (*c-learning*) harus dipadukan dengan kemajuan teknologi informasi saat ini (*ol-learning*). Perpaduan antara *c-learning* dan *ol-learning* disebut *blended-learning* (*b-learning*).

Hasil studi telah membuktikan kesuksesan model *b-learning*. *B-learning* memiliki efek positif terhadap prestasi dan keterampilan belajar mandiri, mengeksplorasi materi, berbagi pendapat, berdiskusi dan melatih berpikir secara mendalam dan kritis [4]. Sebuah meta-analisis menyimpulkan bahwa nilai rerata peserta didik dalam *b-learning* lebih tinggi daripada mereka yang menerima pengajaran *c-learning* saja. *B-learning* cenderung melibatkan waktu belajar tambahan dan berbagai sumber belajar yang mendorong interaksi peserta didik [12].

B-learning dalam penelitian ini mengacu pada perpaduan antara *c-learning* dan *ol-learning*. Dalam *c-learning* metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi tatap muka, presentasi, textbook, dan paper test. Sedangkan dalam *o-learning* mahasiswa belajar secara mandiri mengikuti instruksi secara online, disediakan Tutorial Online Moodle, *e-book*, online forum, chatting dan online test. Kerangka kerja penelitian dituangkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Penyelenggaraan *ol-learning* membutuhkan *Learning Management System* (LMS), berfungsi mengatur tatalaksana penyelenggaraan *ol-learning*. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, ada banyak jenis LMS yang dapat digunakan, seperti : Moodle, Dokeos, Schoology, Edu, Edmodo, dan masih banyak lagi jenis LMS lainnya. Meskipun demikian, yang perlu menjadi pertimbangan dalam pemilihan LMS adalah kemudahan baik dalam hal akses, penggunaan dan pengembangan konten pembelajaran dalam LMS itu sendiri. Dalam penelitian ini, LMS yang digunakan adalah Moodle.

Untuk menjamin keberhasilan penyelenggaraan *ol-learning* dengan LMS Moodle, perlu adanya sebuah “Tutorial” atau panduan untuk pengguna. Kebingungan pengguna pada *ol-learning* harus dihilangkan dengan cara menyediakan Tutorial yang mudah dipahami oleh mereka. Prosedur pengembangan Tutorial menjadi sangat penting di sini, sehingga harus dikembangkan secara sistematis dan teruji sebelum diimplementasikan ke dalam kelas.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan serta efektivitas Tutorial Online Moodle, dan (2) menguji perbedaan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *b-learning* dengan mahasiswa yang menggunakan model *c-learning*.

II. METODE

Fokus penelitian ini adalah *eksperiment research* yaitu membandingkan antara model pembelajaran *b-learning* dilengkapi tutorial online Moodle dengan *c-learning*. Sebelum melakukan *eksperiment research*, terlebih dulu mengembangkan produk berupa Tutorial Online Moodle berdasarkan kaidah *research and development* (R&D). Prosedur pengembangan meliputi tiga tahap yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian, melibatkan 3 orang dosen sebagai ahli (isi, bahasa dan media), dan 20 mahasiswa sebagai objek uji coba. Untuk mengetahui kelebihan dan keterbatasan produk dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket dan dianalisis secara deskriptif.

Setelah seluruh prosedur R&D dilakukan, efektivitas pembelajaran diuji dengan desain *quasi-eksperiment*. Efektivitas pembelajaran diamati berdasarkan variabel amatan yaitu: Hasil Belajar. Desain *quasi-eksperiment* disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Pretest – posttest control group design

Select Control Group	Pretest	No Treatment	Posttest
Select Experimental Group	Pretest	Experimental Treatment	Posttest

Eksperiment research melibatkan 37 orang mahasiswa. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik Tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar. Sebelum digunakan, instrument divalidasi dan hanya butir yang valid saja digunakan. Untuk melihat perbedaan kedua kelompok data yang dibandingkan, dianalisis menggunakan uji F. Software yang digunakan untuk membantu analisis adalah IBM SPSS Statistic versi 20.

III. HASIL DAN DISKUSI

1. Hasil Research and Development (R&D)

Untuk menjamin *ol-learning* berjalan dengan baik, pengembangan Tutorial menjadi sangat penting. Kebingungan mahasiswa pada *ol-learning* harus dihilangkan dengan cara memberikan Tutorial yang mudah dipahami oleh mereka. Penelitian telah melaporkan bahwa beberapa mahasiswa mengalami kesulitan awal dalam penggunaan system online, tetapi masalah dapat diselesaikan dengan dukungan tutor [3]. Tutorial sangat berguna dan efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Tutorial memiliki peran penting karena berfungsi sebagai panduan dalam proses pembelajaran [16]. Dengan demikian, pengembangan Tutorial harus dilakukan dengan sebaik mungkin. Kualitas Tutorial menjadi salah satu penentu keberhasilan *ol-learning*.

Untuk mendapatkan kualitas Tutorial yang baik perlu ada prosedur sistematis dan teruji. Uji validasi, kepraktisan, dan keefektifan digunakan dalam penelitian ini, untuk menentukan kualitas Tutorial yang telah dikembangkan. Uji validasi dilakukan oleh ahli atau pakar meliputi 3 aspek penilaian yaitu kelayakan isi, teknik penyajian dan bahasa. Sedangkan untuk uji kepraktisan dinilai berdasarkan persepsi mahasiswa terhadap Tutorial yang telah dikembangkan, meliputi: teknik penyajian, bahasa dan kemudahan dalam hal penggunaan. Untuk mengetahui keefektifan Tutorial dilakukan uji lapangan, dan melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dari hasil uji lapangan.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi dan Kepraktisan

Aspek Penilaian	Skor	Skor Max	Persentase (%)	Katagori	Rekomendasi
-----------------	------	----------	----------------	----------	-------------

Kelayakan isi	22	24	91,66	Valid	Tidak perlu revisi
Kelayakan teknik penyajian	84	96	87,50	Valid	Tidak perlu revisi
Kelayakan bahasa	30	32	93,75	Valid	Tidak perlu revisi
Kepraktisan	598	720	83,06	Praktis	Baik untuk digunakan

Tabel 2 menunjukkan bahwa semua aspek penilaian uji validasi dan kepraktisan Tutorial dalam kategori valid dan praktis. Dari hasil pengujian direkomendasikan tidak perlu revisi dan baik untuk digunakan. Untuk melihat efektifitas Tutorial dilakukan uji beda antara skor pretest dan posttest. Efektifitas terpenuhi jika skor posttest lebih tinggi secara signifikan dari skor pretest. Hasil uji keefektifan Tutorial dapat di lihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Uji Keefektifan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2717.22	1	2717.22	18.89	.000

Tabel 4. Deskripsi

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest	20	62.72	13.89	32.15	86.67
Posttest	20	79.20	9.73	64.29	95.00

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.

Kriteria pengambilan kesimpulan dirumuskan sebagai berikut :

Jika nilai sig $p < 0.05$, maka H₀ ditolak,

Jika nilai sig $p \geq 0.05$, maka H₀ gagal ditolak (diterima).

Tabel 3 membuktikan nilai F sebesar 18,89 dengan sig p adalah $0.000 < 0.05$. Oleh karena sig $p < 0.05$, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Perbedaan skor rerata antara pretest dan posttest masing-masing adalah 62,72 dan 79,20 (Tabel 4). Dapat disimpulkan bahwa Tutorial yang telah dikembangkan efektif digunakan.

Bila melihat dari hasil uji validasi, kepraktisan, dan keefektifan, maka disimpulkan bahwa Tutorial Online Moodle yang telah dikembangkan telah memenuhi kualitas yang baik. Dengan demikian, tutorial layak untuk digunakan dalam kelas yang lebih luas. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan yang sistematis dan teruji harus dilakukan sebelum suatu metode diimplementasikan. Sebuah Tutorial dapat menjamin keterlaksanaan *ol-learning* dengan baik jika memenuhi kualitas yang baik, tidak asal dibuat. *Ol-learning* gagal bukan karena mahasiswa tidak mampu menguasai materi tetapi karena kualitas tutorial tidak dikembangkan dengan baik. Tutorial harus berperan secara maksimal dalam memandu mahasiswa saat proses *ol-learning*.

2. Hasil Eksperimen Research: Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa yang Menggunakan Model B-learning dengan Mahasiswa yang menggunakan C-learning

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok, dilakukan uji beda antara skor posttest kelompok kontrol (A) dan kelompok treatment (B). Yang menjadi kelompok kontrol adalah mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model *c-learning*. Sedangkan yang menjadi kelompok treatment adalah mahasiswa yang diajar dengan menggunakan model *b-learning*. Berikut dituliskan hipotesis penelitian dan kriteria pengambilan kesimpulan.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan skor posttest antara kelompok A dengan kelompok B.

H_a: Terdapat perbedaan yang signifikan skor posttest antara kelompok A dengan kelompok B.

Kriteria pengambilan kesimpulan dirumuskan sebagai berikut :

Jika nilai sig $p < 0.05$, maka H₀ ditolak,

Jika nilai sig $p \geq 0.05$, maka H₀ gagal ditolak (diterima).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	618.41	1	618.41	11.71	.002

Tabel 6. Deskripsi Statistik

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kelompok A	17	71.00	1.78	68.00	73.80
Kelompok B	20	79.20	9.73	64.29	95.00

Berdasarkan Tabel 5, diketahui nilai F sebesar 11,71 dengan sig p adalah 0.002, lebih kecil dari 0.05. Oleh karena nilai sig p < 0.05, maka H₀ ditolak, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor posttest pada kelompok A dan kelompok B. Perbedaan rerata kedua kelompok masing-masing adalah 71,00 dan 79,20 (tabel 6). Dengan demikian, disimpulkan bahwa rerata skor posttest kelompok B lebih tinggi secara signifikan dari kelompok A.

Keberhasilan kelompok B dalam mencapai rerata yang lebih tinggi ialah tidak terlepas dari efek perlakuan yang diberikan. Peran *ol-learning* dinilai sangat efektif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran konvensional tatap muka. Dengan memadukan dua model pembelajaran tersebut memberi kesempatan bagi mahasiswa memiliki lebih banyak waktu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada kelas tatap muka (*c-learning*), mereka mempelajari materi secara tatap muka, melakukan presentasi dan diskusi. Sementara di luar kelas mereka memiliki waktu tambahan untuk mendalami materi melalui berbagai aktivitas secara online seperti: berdiskusi dalam forum online, membaca referensi secara online (e-books), menyimak video, mengerjakan kuis dan atau mengirimkan tugas secara online. Mereka dapat bertanya materi yang belum dipahami melalui forum online atau *chat online*. Hal ini memberikan kemudahan pada mereka untuk melakukan aktivitas belajar dimana saja, kapan saja, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, dosen dapat dengan mudah membagi materi sehingga memudahkan mahasiswa mendapatkan materi dari sumber referensi yang relevan dan kredibel.

Lingkungan *ol-learning* seperti sebuah komunitas untuk saling berkomunikasi/ berkolaborasi meskipun tanpa bertemu langsung dalam suatu kelas. Rancangan tugas mengharuskan mahasiswa untuk saling berdiskusi atau berbagi pendapat. Misalnya, dosen meminta mahasiswa untuk mendiskusikan topik tertentu dalam sebuah forum online. Mahasiswa mulai bertanya, berpendapat, mengeluarkan ide-ide masing-masing selayaknya diskusi di kelas konvensional. Di sini peran dosen adalah mengarahkan jalannya proses diskusi online. Lingkungan *ol-learning* direkomendasikan sebagai media yang sangat efektif untuk membangun interaksi sekaligus refleksi aktif individu terhadap pengetahuan. Melalui *ol-learning* membantu mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konten yang dipelajari [15].

Dalam beberapa studi, *ol-learning* murni dianggap tidak begitu menguntungkan. Hasil studi mengungkap bahwa *b-learning* lebih menguntungkan daripada *ol-learning* murni [17]. Hal ini dikarenakan *ol-learning* murni tidak memungkinkan terjadi tatap muka dalam kelas mereka sehingga seluruh kebutuhan pembelajaran tidak terakomodasi [18].

Ol-learning murni dan *c-learning* memegang beberapa kelemahan dan kekuatan. Lebih baik memadukan kekuatan dari kedua lingkungan belajar tersebut [2]. Telah banyak dukungan empirik menunjukkan bahwa *ol-learning* (Moodle) dalam pengaturan *b-learning* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi, prestasi, kolaborasi, komunikasi dan persepsi yang positif [1] [10]. *B-learning* menyediakan lingkungan belajar yang komprehensif [11]. Meta-analisis menyimpulkan bahwa kinerja peserta didik dalam kelas *b-learning* lebih baik daripada mereka yang menerima instruksi tatap muka saja [12].

Keunggulan *b-learning* berasal dari gabungan potensi antara *e-learning* dan *c-learning* secara bersamaan [7]. Dengan demikian, dosen tidak hanya mengandalkan pertemuan tatap muka di kelas saja, namun memanfaatkan teknologi untuk mencukupi kebutuhan belajar. Mengingat, mahasiswa harus dapat menguasai seluruh kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum, *b-learning* perlu dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa mahasiswa mendapat pengalaman belajar atau beban studi yang cukup.

Salah satu keunggulan dari memadukan *e-learning* dan *c-learning* adalah terbangunnya umpan balik yang sangat efektif. Umpan balik menjadi berkualitas tinggi jika informasi yang diberikan berhasil membantu mahasiswa memecahkan masalah belajarnya. Cara meningkatkan kualitas umpan balik adalah dengan memberikan informasi yang dengan mudah dipahami dan mengkonseptualisasikan umpan balik menjadi sebuah dialog [13].

Dalam *c-learning*, konseptualisasi umpan balik menjadi sebuah dialog mungkin terjadi dengan baik untuk sebagian mahasiswa, namun untuk sebagian mahasiswa lainnya mungkin tidak terjadi dengan baik. Mahasiswa dengan mindset positif menggunakan umpan balik sebagai peluang untuk pengembangan tugas, namun mahasiswa

dengan mindset negatif mungkin malah berkecil hati. Untuk itu, umpan balik harus dikomunikasikan secara efektif untuk memotivasi dan memastikan bahwa mahasiswa dapat menerima umpan balik dengan baik [8]. Bila umpan balik hanya diberikan saat *c-learning*, maka motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam menerima umpan balik tidak efektif, memerlukan eksistensi lebih dari sekedar kelas konvensional. Metode komunikasi umpan balik secara tradisional (berupa catatan, ceramah perbaikan) dan elektronik (berupa catatan online) harus dipadukan.

Banyak penelitian telah menyimpulkan bahwa teknologi online memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam menerima umpan balik. Umpan balik yang dikomunikasikan secara online menawarkan fleksibilitas sehingga mahasiswa dapat membacanya pada waktu yang nyaman dan berkonsentrasi pada komentar tanpa kehadiran rekan-rekan mereka. Karena umpan balik disimpan secara online, mahasiswa memiliki kemudahan mengakses kapan saja dan dimana saja [9]. Metode umpan balik secara online semakin banyak digunakan dan dinilai sangat efektif mendukung motivasi mahasiswa untuk terlibat aktif dalam menerima umpan balik [14]. Dalam system online, dosen dapat dengan mudah memberikan catatan koreksi tentang tugas-tugas, memberi pujian dan sebagainya untuk memaksimalkan tugas-tugas belajar mahasiswa. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk melakukan komunikasi tertulis tanpa harus tatap muka secara langsung.

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian memberikan bukti empirik bahwa : (1) Tutorial online Moodle dinyatakan valid, praktis dan efektif. Tutorial Online Moodle yang telah dikembangkan direkomendasikan untuk digunakan dalam kelas yang lebih luas. Temuan ini memberikan bukti bahwa Tutorial dapat menjamin keterlaksanaan *ol-learning* dengan baik jika memenuhi kualitas yang baik. Oleh sebab itu, pengembangan yang sistematis dan teruji harus dilakukan sebelum suatu metode diimplementasikan; (2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *b-learning* dengan mahasiswa yang menggunakan model *c-learning*. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan model *b-learning* lebih tinggi daripada mahasiswa yang menggunakan model *c-learning*. Temuan ini memberi bukti empirik bahwa *ol-learning* sangat baik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran konvensional. Dengan memadukan kedua model pembelajaran (*c-learning* dan *ol-learning*) yang dilengkapi dengan sebuah Tutorial, memberikan kesempatan mahasiswa memiliki lebih banyak waktu untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Ani, W.T, Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman, *Journal of Education and Learning*; Vol. 2, No. 3, 2013, 96-110.
- [2] Azizan, F.Z, Blended Learning In Higher Education Institution In Malaysia, *Proceedings of Regional Conference on Knowledge Integration in ICT*, 2010.
- [3] Chi Ng, K, Replacing Face-to-Face Tutorials by Synchronous Online Technologies: Challenges and pedagogical implications, *IRRODL*, Vol 8, No 1, 2007.
- [4] Cobanoglu, A. and Yurdakul, B, The Effect of Blended Learning on Students' Achievement, Perceived Cognitive Flexibility Levels and Self-Regulated Learning Skills, *Journal of Education and Practice*, Vol.5, No.22, 2014, 176-196.
- [5] Dirjendikti, Sistematis Permen Dirjen Standar Nasional Pendidikan Tinggi, *Article*, 2014.
- [6] Endrotomo, SKS: Pemikiran Perhitungan Jumlah SKS Program Pendidikan dan Besaran SKS Mata Kuliah, (2016).
- [7] Gambari, A.I, Shittu, A.T, Ogunlade, O.O, and Osunlade, O.R, Effectiveness of Blended Learning and ELearning Modes of Instruction on The Performance of Undergraduates in Kwara State, Nigeria, *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, Vol 5, Issue 1, 2017, 25-36.
- [8] HatziaPOSTOLOU, T, and Paraskakis, I, Enhancing the Impact of Formative Feedback on Student Learning Through an Online Feedback System, *Electronic Journal of e-Learning*, Vol 8 Issue 2, 2010, 111 – 122.
- [9] Hepplestone, S, Holden, G, Irwin, B, Parkin, H.J, and Thorpe, L, Using Technology to Encourage Student Engagement with Feedback: a Literature Review, *Research in Learning Technology Aquatic Insects*, Vol. 19, No. 2, 2011, 117-127.
- [10] Hesse, L, The Effects of Blended Learning on K-12th Grade Students, *Graduate Research Papers*, 2017, 1-116.
- [11] Kocoglu, Z, Ozek, Y, and Kesli, Y, Blended learning: Investigating its potential in an English language teacher training program, *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(7), 2011, 1124-1134.
- [12] Means, B, Toyama, Y, Murphy, R, and Baki, M, The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature, *Journal of Teachers College Record*, Vol 115, 2013, 1-43.
- [13] Nicol, D.J, and Dick, D, Formative Assessment and Self-regulated Learning: a Model and Seven Principles of Good Feedback Practice, *Journal of Studies in Higher Education*, Vol. 31, No. 2, 2006, 199-218.
- [14] Race, P, Using Feedback to Help Students to Learn, *The Higher Education Academy*, 2001.
- [15] Ryan, R.S, *The Effect of Online Discussion Forums on Student Learning & Student Perception of Learning in a Science Course at the Community College Level*, Dissertations, The University of Southern Mississippi, 2013.
- [16] Said, A, Syarif, E, The Development of Online Tutorial Program Design Using Problem-Based Learning in Open Distance Learning System, *Journal of Education and Practice*, Vol.7, No.18, 2016, 222-229.
- [17] Tayebnik, M, and Puteh, M, Blended Learning or E-learning?, *Article*, 2013.
- [18] Tuncay, N, Uzunboylu, H and Teker, N, Students evaluation of EDU 2.0: a case study. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (28), 948 – 956, 2011.