

SOLUSI PEMBELAJARAN 4.0: HYBRID LEARNING

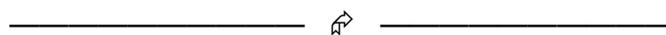
Verawati¹ dan Desprayoga²
^{1,2}Universitas PGRI Palembang
 e-mail: veraalfatah79@gmail.com

Abstract— Tulisan ini membantu memberikan informasi kepada pendidik mengenai bagaimana mengaplikasikan pembelajaran yang sesuai dengan gaya dan preferensi sesuai kebutuhan belajar peserta didik. Siswa memiliki pengetahuan tentang bagaimana memberikan peluang yang praktis dan realistis, salah satunya dengan menggabungkan beberapa aspek yang terbaik dari pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan secara daring (online). Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas online menjanjikan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama tersedia akses internet. Penggabungan kedua bentuk pembelajaran ini yang dinamakan sebagai Hybrid Learning.

Kata Kunci: Hybrid Learning, Daring, Konvensional

Abstract— *This paper helps provide information to educators on how to apply learning that fits their style and preferences according to the learning needs of students. Students have knowledge about how to provide practical and realistic opportunities, one of which is by combining some of the best aspects of conventional learning (face to face) and information and communication technology-based learning that is done online. Face-to-face classes can be used to involve students in interactive experiences, whereas online classes promise multimedia content that is rich in knowledge at anytime and anywhere as long as internet access is available. Combining these two forms of learning is called Hybrid Learning.*

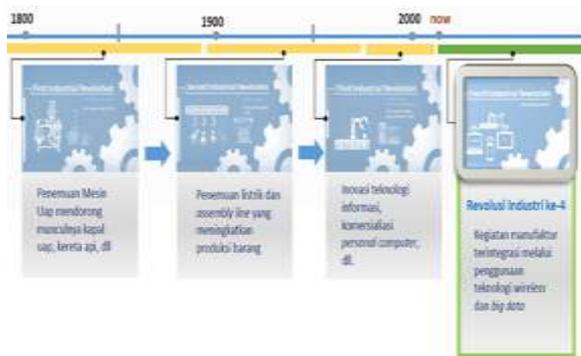
Keywords: Hybrid Learning, Online, Conventional



PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 yang telah bergemuruh, disambut dengan gegap gempita dalam berbagai lini industri tak terlepas juga industri pendidikan mengharuskan universitas harus adaptif, jika tidak ingin tergilas waktu yang bergerak demikian cepat. Pesona *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic* dan lainnya telah membuka mata kita bahwa ternyata kompetisi itu tidak lagi linear. Sehingga diperlukan kreatifitas dan inovasi dalam menghadapi tantangan zaman.

Revolusi industri 4.0 sudah di depan mata. Bahkan revolusi industri generasi keempat ini telah dibicarakan dan gaungnya semakin nyaring terdengar di Indonesia. Lalu sebenarnya apa yang dimaksud dengan revolusi industri 4.0? Konsep revolusi industri 4.0 pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Ekonom terkenal asal Jerman yang menulis dalam bukunya, *The Fourth Industrial Revolution* bahwa konsep itu telah mengubah hidup dan kerja manusia.



Gambar 1. Tahap-tahap Revolusi Industri; Fase periode Revolusi Industri membutuhkan masa yang semakin singkat dari waktu ke waktu.

Sekaranglah zaman revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan sistem cyber-physical. Saat ini industri mulai menyentuh dunia virtual, berbentuk konektivitas manusia, mesin dan data, semua sudah ada di mana-mana. Istilah ini dikenal dengan nama *internet of things (IoT)*. Mahasiswa yang tengah menuntut ilmu harus bersiap menghadapi tantangan besar yang terjadi era Revolusi Industri 4.0 yang terjadi saat ini. Kini mahasiswa memiliki banyak alternatif dalam mensiasati mengerjakan tugas-tugas kuliah, salah satunya menggunakan cafe dengan fasilitas wifi sebagai tempat diskusi dan mengerjakan tugas-tugas kuliah.



<http://beritabaca.co.id>

Berangkat dari konteks *Internet of things*, maka pembelajaran berbasis *Hybrid*

Learning menasar kepada solusi pembelajaran di era revolusi industri 4.0.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran berbasis *hybrid learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*hybrid/blended*). Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pendidik dan peserta didik setelah ditemukan mesin cetak maka pendidik memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pendidik, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi *hybrid learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh peserta didik secara *offline* maupun *online*. Saat ini pembelajaran berbasis *hybrid learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi internet (*internet of things*).

HYBRID LEARNING

Hybrid learning terdiri dari kata *hybrid* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *hybrid learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online*)

dan *offline*). Thorne (2003) menggambarkan *hybrid learning* sebagai "*it represents 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*".

Sedangkan Bersin (2004) mendefinisikan *hybrid learning* sebagai "*the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term "blended" means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats*".

Model pembelajaran *hybrid* adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan metode pengajaran *face-to-face* dengan metode pengajaran berbantuan komputer baik secara *offline* maupun *online* untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Dahulu, materi-materi berbasis digital telah dipraktekkan namun dalam batas peran penopang, yaitu untuk mendukung pengajaran *face-to-face*. Tujuan *hybrid learning* adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang paling efektif dan efisien. Blended learning juga sering didefinisikan sebagai sistem belajar yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran *face-to-face* dengan

pembelajaran bermediasi teknologi (*technology mediated instruction*), (Bonk & Graham, 2006).

Saat ini istilah *hybrid* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *hybrid learning*. Valiathan (2002) misalnya menyebut istilah *hybrid* dengan "mixed-mode". Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah "mix-methods" untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapula yang menyebut di dalam pembelajaran adalah pendekatan eklektif, yaitu mengkombinasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Namun, pengertian pembelajaran berbasis blended learning adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara online (*internet of things*).

Pembelajaran berbasis *Hybrid learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *hybrid learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran blended dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang

dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau *iPhone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Peserta didik dan pendidik bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Fitria, 2018). Tujuan utama pembelajaran *hybrid* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik peserta didik agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

Walaupun masih terjadi perdebatan ekstrim antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer, makalah ini tidak berpretensi untuk melemahkan salah satu di antaranya, tetapi justru ingin memadukan atau mengkombinasikan berbagai modus belajar yang telah berkembang sampai saat ini. Hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) menemukan bahwa program *hybrid learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran *online*. Demikian juga ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis blended lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (*face-to-face*).

Pembelajaran berbasis *hybrid learning*, di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang *hybrid*, dan yang

sepenuhnya *online*. Para peneliti memberikan bukti yang menunjukkan bahwa blended learning menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa daripada pembelajaran tradisional atau sepenuhnya *online*.

Komposisi *hybrid* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran *online*. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75/25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran *online*. Demikian pula dapat dilakukan 25/75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran online.

Pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya 50/50, 75/25 atau 25/75 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik peserta didik, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran *online* atau kombinasi, karakteristik, lokasi pembelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia. Berdasarkan analisis silang terhadap berbagai pertimbangan tersebut, pengajar akan dapat menentukan komposisi (presentasi) pembelajaran yang paling tepat. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik peserta didik agar dapat belajar lebih efektif, efisien, dan menarik. Dalam skenario pembelajaran berikutnya tentu saja harus memutuskan untuk tujuan mana mana yang dilakukan

dengan pembelajaran tatap muka, dan bagian mana yang *offline* dan *online*. Misalnya dalam pembelajaran pendidikan bahasa Inggris untuk mata kuliah *Seminar on Language Teaching*, pada saat menjelaskan pengetahuan mengenai jenis dan karakteristik seminar bahasa, dan juga menjelaskan bagaimana dan apa saja langkah yang harus diambil untuk menyelenggarakan seminar, dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis komputer (*offline*), sedangkan untuk melihat secara *real* pelaksanaan seminar maka dapat dilakukan melalui tayangan yang *live streaming* yang diakses melalui akses internet (*online*) dan pada saat melatih keterampilan *role-play*, lebih cocok dilakukan tatap muka.

Sebagai contoh lain, pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dimana pendidik melakukan semua kegiatan berbasis audio (pemahaman pendengaran, ekspresi oral) akan berlangsung di ruang kelas, sedangkan kegiatan berbasis teks akan dilakukan secara *online*.

Yang penting, pembelajaran berbasis *hybrid learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. Lalu, persiapan dan tindak-lanjutnya dapat dilakukan secara *offline* dan *online*. Program belajar yang total *online* tidak dianjurkan untuk pembelajaran yang masih

mempertimbangkan perlunya kontak tatap muka antara pendidik dan peserta didik.

Landasan Model *Hybrid*

Model ini dianggap memberikan solusi dalam pengembangan model pembelajaran pada institusi yang masih menerapkan pembelajaran non *online* sebagai tolok ukur aktivitas. Secara konsep, pengembangan didasarkan pada model-model pembelajaran menurut Srisakdi (2006) dalam buku Pedoman Pengembangan Bahan ajar Berbasis Web terbitan Departemen Pendidikan Nasional, membagi model pembelajaran secara umum menjadi 4 kelompok. Seperti yang terlihat pada tabel model pembelajaran Srisakdi. Konsep pembagian pengembangan merupakan hitungan- hitungan matematis yang perlu dijabarkan dalam kerangka implementasi pembelajaran. Masing-masing model diungkapkan oleh Srisakdi dalam skala-skala matematis berupa prosentase. Lebih jauh skala tersebut belum menggambarkan implementasi aktivitas riil yang dijalankan. Konsep pembelajaran secara rinci dijabarkan mulai dari pembelajaran tradisional hingga *online*. Selain hitungan-hitungan matematis Srisakdi juga mendeskripsikan definisi-definisi. Pada setiap diskripsi yang dipaparkan memberikan konsep aktivitas sebagai patokan kegiatan pembelajaran. Model *hybrid learning* yang dikembangkan mengacu pada definisi-definisi yang telah digambarkan dalam tabel berikut. Sehingga pengembangan pembelajaran *online* bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti

kegiatan tatap muka, diskusi, forum dll semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web yang dikembangkan.

Model pembelajaran tatap muka *on-line* dan *off-line*

Proses pembelajaran tatap muka disebut juga dengan masa pengenalan, dimana berlangsung proses pembelajaran tatap muka *offline* (bertemu dalam kelas nyata). Kegiatan di kelas nyata adalah pendidik menyampaikan suatu penjelasan secara teknis penggunaan sistem pembelajaran berbasis web dan peserta didik mendengarkan, menyimak dan mempraktekkan petunjuk. Namun dalam *hybrid learning* masa tatap muka secara nyata hanya dilaksanakan di awal-awal pertemuan. Pada definisi yang telah dipaparkan oleh Srisakdi disebutkan dalam hitungan prosentase adalah 30% dari keseluruhan masa satu semester. Pada pengembangan pembelajaran *hybrid learning* dipakai hitungan dalam 1 semester ada 5 bulan efektif, maka masa tatap muka dilaksanakan dalam 2 hingga 3 minggu. Sisa 4 bulan 1 minggu mahasiswa akan belajar mandiri dengan pembelajaran berbasis web dan ujian semester.

Dalam masa belajar mandiri (4 bulan 1 minggu), mahasiswa akan berkumpul dan bertemu beberapa kali dengan dosen di web atau bertemu langsung sesuai jadwal yang telah ditentukan. Proses tatap muka ditujukan untuk memfasilitasi setiap permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama proses belajarnya.

Model pembelajaran menggunakan modul elektronik

Pengembangan *hybrid* juga mengarah pada bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar yang digunakan salahsatunya berupa modul dalam kemasan elektronik. Dalam pembelajaran berbasis web modul elektronik ini dikenal dengan istilah bahan ajar mandiri atau bahan ajar yang dikemas untuk mahasiswa belajar mandiri. Di dalam bahan ajar mandiri selain materi juga disediakan latihan-latihan yang harus dikerjakan mahasiswa untuk mengukur perkembangan belajarnya. Dalam pembelajaran *hybrid*, selain bahan ajar modul elektronik, dalam proses belajarnya mahasiswa juga memanfaatkan bahan ajar berbasis web.

Model pembelajaran menggunakan teks, audio, video dan multimedia

Pengembangan bahan ajar yang lain adalah pemanfaatan media/teknologi merupakan salah satu ciri dalam proses pembelajaran berbasis web, diantaranya pemanfaatan teks, audio, video dan multimedia. Penggunaan teks, audio, video dan multimedia adalah untuk pengayaan materi untuk berlatih (*drill and practice*) dan untuk penguatan mahasiswa dalam mempelajari salah satu topik.

Dalam pembelajaran *hybrid*, pengemasan dilakukan secara digital dan diakses melalui bahan ajar berbasis web. Pemanfaatan teks, audio, video dan multimedia dilakukan pada masa belajar mandiri. Materi yang dikemas dengan menggunakan teks, audio, video dan

multimedia ini dikemas dengan media penyimpan tertentu.

Sebagai sarana pembelajaran terpenting dalam pembelajaran *online* pengembangan *hybrid* learning menggunakan web. Penggunaan teknologi web diperlukan dalam pembelajaran untuk melakukan tatap muka, penyimpanan file, diskusi, pemantauan dll. Dengan model pembelajaran web diharapkan porsi waktu masa belajar mandiri lebih banyak dibandingkan dengan tatap muka baik *offline* maupun *online*.

Sehingga bila satu semester adalah 5 bulan, maka proses pembelajaran berbasis web ini akan dilakukan kurang lebih selama 4 bulan dan 1 minggu.

Dalam pembelajaran berbasis web, mahasiswa tidak hanya mengakses bahan ajar, melainkan beberapa aktifitas yang dilakukan adalah:

1. Melakukan interaksi, baik melalui email, chat ataupun forum diskusi. mahasiswa dapat bertanya maupun mengajukan pendapat tentang suatu hal baik dengan dosen ataupun dengan teman / kelompoknya;
2. Mengerjakan tugas (assignments). Mahasiswa akan diberikan beberapa tugas baik perorangan maupun kelompok;
3. Menjawab soal latihan. Di setiap topik akan disediakan beberapa soal latihan yang harus dijawab mahasiswa.
4. *Surfing the web*. Untuk literature, images, video, etc.;
5. Berkomunikasi dengan ahli bidang ilmu di negara lain.

Seperti yang sudah dibahas pada model pembelajaran tatap muka, dalam masa pembelajaran berbasis web (selama 3 bulan 1 minggu) ini, akan ada pertemuan dengan dosen. Pada pertemuan tersebut mahasiswa dapat menyampaikan beberapa permasalahan selama proses belajar berbasis web, baik itu terkait bahan ajar ataupun permasalahan terkait dengan koneksi internet. Setelah mahasiswa menyelesaikan masa belajar mandiri pada minggu terakhir dan di akhiri dengan ujian semester.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran blended, proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan 4 model kombinasi: tatap muka, media elektronik, teks, audio, video dan multimedia dan berbasis web. Porsi belajar mandiri dengan pembelajaran berbasis web lebih besar dibandingkan proses tatap muka.

Keuntungan Blended Learning

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran pelatihan, karena setiap teknologi memiliki keunggulan masing-masing. Teknologi cetak memiliki keunggulan yang sangat fleksibel sebagai sumber belajar, dapat dibawa ke mana-mana tanpa menggunakan listrik. Sedangkan komputer mempunyai keunggulan pembelajaran yang lebih interaktif dapat berupa teks, gambar, film, animasi dan dapat dikonversi dalam

berbagai bentuk digital, tetapi mobilitasnya terbatas karena bergantung kepada catu daya listrik. Pada kasus tertentu pembelajaran melalui audio lebih efektif dibandingkan dengan video. Jadi masing-masing teknologi mempunyai keunggulan untuk tujuan belajar tertentu, untuk karakteristik bidang tertentu. Demikian juga metode pembelajaran untuk siswa di Sekolah Dasar dapat efektif, tetapi tidak untuk mahasiswa Pascasarjana, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik peserta didik yang berbeda. Untuk memenuhi semua kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik orang yang belajar maka pendekatan melalui *hybrid learning* adalah yang paling tepat. Dengan *hybrid learning* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang tinggi.

Keuntungan yang diperoleh dengan manfaat pembelajaran berbasis *hybrid* adalah: 1) memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan; 2) kemudahan implementasi; 3) efisiensi biaya; 4) hasil yang optimal; 5) menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar, dan 6) meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Peran pendidik

Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis *hybrid learning* sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Yang pasti pendidik harus “melek” informasi. Di samping memiliki keterampilan mengajar

dalam menyampaikan isi pembelajaran tatap muka, pengajar juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer (*Microsoft Word* dan *Microsoft PowerPoint*) dan keterampilan untuk mengakses internet, kemudian dapat menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran tersebut. Seorang pendidik dapat memulai pembelajaran dengan tatap muka terstruktur kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis komputer *offline* dan pembelajaran secara *online*. Kombinasi pembelajaran juga dapat diterapkan pada integrasi *e-learning (online)*, menggunakan komputer di kelas, dan pembelajaran tatap muka di kelas. Bimbingan belajar perlu diberikan kepada pebelajar sejak awal, agar para peserta didik memiliki keterampilan belajar kombinasi sejak awal, karena kemampuan ini akan menjadi alat belajar di masa depan. Peran pendidik sangat penting karena hal ini memerlukan proses transformasi pengetahuan isi dan *hybrid learning* sebagai alat. Dengan makin baiknya sistem ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, maka penduduk dunia akan semakin banyak pula, oleh karena itu perlu dilakukan pembelajaran yang efisien dalam pemanfaatan sumber daya, pembelajaran berbasis *hybrid learning* merupakan suatu keniscayaan untuk dilaksanakan dalam sistem pembelajaran, khususnya di Indonesia. Kunci dari semua ini terletak pada peran pengajar yang menguasai kompetensi untuk mengelola pembelajaran berbasis *hybrid learning*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas waktu (*saving time*), efisiensi biaya (*cost efficiency*), dan daya tarik (*interest*) yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar *blended* menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada tim Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang tahun 2019 sekaligus bangga kepada semua pihak yang terlibat dalam menyelenggarakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bersin, Josh. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer.
2. Bonk, C.J., & Graham, C.R. (2006). *The Handbook of Blended Learning Environments: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Jossey-Bass/Pfeiffer.
3. Brunner, D.L. (2006). *The Potential of the Hybrid Course Vis-a-Vis Online and Traditional Courses*, Teaching Theology and Religion, 9: 4, pp. 229-235.
4. Charles D. Dziuban, Joel L. Hartman, Patsy D. Moskal, 2004. Blended Learning. Research Bulletin. Volume 2004, Issue 7. March 30, 2004.
5. Dagada, R. and M. Jakovljevic. (2004). "Where Have all the Trainers Gone?" E-Learning Strategies and Tools in the Corporate Training Environment," Proceedings of the 2004 Annual Research Conference of the South African Institute of Computer Scientists and Information Technologists on IT Research in Developing Countries, Stellenbosch, Western Cape, South Africa, pp. 1194-203.
6. Dziuban, C., Hartman, J., & Moskal, P.D. (2004). *Blended Learning: Online Learning Enters the Mainstream*. Retrieved January 4, 2019, from www.researchgate.net
7. Fitria, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 0 Palembang. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
8. Garrison, D.R. & Vaughan, N.D. (2002). Blended learning in Higher education framework, Principles, and Guidelines. San Francisco: John Willey & Sons, Inc Garnham, C. and R. Kaleta, "Introduction to Hybrid Courses," March 20, 2002, 8: 6, pp. 1-13.
9. Garnham, C. and R. Kaleta. (2002) "Introduction to Hybrid Courses," March 8, 2002, 8: 6.
10. Negash, S. and M.V. Wilcox. (2007). "Synchronous Hybrid e-Learning: Teaching Complex Information System Classes Online," Proceedings of the 18th Annual International Information Resources Management Association Conference, Vancouver, British Columbia, Canada.
11. Piccoli, G., R. Ahmad and B. Ives. (2001). "Web-Based Virtual Learning Environments: A Research Framework and a Preliminary Assessment of Effectiveness in Basic IT Skills Training," MIS Quarterly, 25: 4, pp. 401-426.
12. Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox. (2007) "Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions," Proceedings of the Tenth Annual Conference of the.

- Southern Association for Information Systems Jacksonville, Florida.
13. Thorne, Kaye. (2003). *Blended Learning: How to integrate online & traditional learning*. London: Kagan Page Limited.
 14. Ranganathan, S., S. Negash and M.V. Wilcox. (2007). *Hybrid Learning: Balancing Face-to-Face and Online Class Sessions*. Proceedings of the Tenth Annual Conference of the Southern Association for Information Systems Jacksonville, Florida.
 15. Rooney, J. E. (2003). *Blended learning opportunities to enhance educational programming and meetings*. Association Management, 55(5), 26-32
 16. Valiathan, P. (2002). *Blended Learning Models*. Retrieved January 4, 2019, from www.learningcircuits.org/2002/aug2002/valiathan.html
 17. Srisakdi. (2006). *Buku Pedoman Pengembangan Bahan ajar Berbasis Web*. Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
 18. Tang, Xian. (2008). *Study on The Application of Blended Learning In The College English Course*. Journal IEEE.
 19. Whitelock, D. & Jelfs, A. (2003). *Editorial: Journal of Educational Media Special Issue on Blended Learning*. Journal of Educational Media, 28(2-3), pp. 99-100.