Available online at https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN
Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 5 (1), 2022, 67-73

Gambaran Soft Skill Mahasiswa Ditinjau Dari Penerapan Pembelajaran Hibrida

Cut Latifah Zahari

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
Jl. Garu II No. 93 Medan, Sumatera Utara, 20147, Indonesia
Email : cutlatifah@umnaw.ac.id, Telp: +6282272883333

Abstrak

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk untuk menghasilkan kajian mengenai *soft skill* ditinjau dari pembelajaran yang diberikan pada mahasiswa, yaitu model pembelajaran hibrida (PH) dan konvensional (PK) serta kemampuan awal matematis (KAM). Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan menggunakan *nonequivalent control-group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan matematika di Universitas Muslim Nusantara (UMN). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa regular semester tujuh. Instrumen yang digunakan terdiri dari skala *soft skill*. Dari penelitian ini kesimpulan yang diperoleh adalah: (1) Secara keseluruhan terdapat perbedaan peningkatan dan pencapaian *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH dan PK; (2) Pada KAM tinggi, peningkatan *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH tidak lebih baik daripada siswa yang mengikuti PK, tetapi pencapaian *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti PK; (3) Pada KAM sedang, peningkatan dan pencapaian *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti PK; (4) Pada KAM rendah, peningkatan dan pencapaian peningkatan *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH tidak lebih baik daripada siswa yang mengikuti PK, tetapi pencapaian *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model PH lebih baik daripada mahasiswa yang mengikuti PK.

Kata Kunci : soft skill, pembelajaran hibrida, kemampuan awal matematis

Overview of Student Soft Skills From the Application of Hybrid Learning

Abstract

In general, this study aims to produce a study of soft skills in terms of the learning given to students, namely hybrid (PH) and conventional (PK) learning models and early mathematical abilities (KAM). This research method is a quasi-experimental method using a nonequivalent control-group design. The population in this study were students of the mathematics education study program at the Muslim Nusantara University (UMN). The sample in this study were regular seventh semester students. The instrument used consists of a soft skill scale. From this research, the conclusions obtained are: (1) Overall there are differences in the improvement and achievement of soft skills of students who follow the PH and PK models; (2) At high KAM, the improvement in soft skills of students who follow the PH model is not better than students who take PK, but the soft skill achievement of students who follow the PH model is better than students who take PK; (3) In moderate KAM, the improvement and achievement of soft skills of students who follow the PH model is better than students who take PK; (4) At low KAM, the improvement and achievement of soft skills improvement of students who follow the PH model is not better than students who take PK, but the soft skill achievement of students who follow the PH model is better than students who take PK.

Keywords : *soft skills, hybrid learning, early mathematical ability*

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

PENDAHULUAN

Guru merupakan pendidik, tokoh, panutan serta identifikasi bagi para murid yang dididiknya serta lingkungannya. Oleh sebab itu, menjadi seorang guru harus memenuhi standar serta kualitas tertentu. Sebagai seorang guru, wajib untuk memiliki rasa tanggung jawab, mandiri, wibawa, serta kedisiplinan yang dapat dijadikan contoh bagi peserta didik (Mudlofir, 2012). Jadi tidaklah mengherankan, jika guru dituntut memiliki kemampuan profesional yang lebih memadai agar mampu mengemban berbagai tugas lembaga pendidikan. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 menyatakan bahwa seorang guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi guru yang dimaksud meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Guru yang profesional memiliki karakteristik yang dapat terlihat dalam beberapa aspek yaitu kualifikasi dan kompetensi, pengembangan profesional berkelanjutan, dedikasi dan pelayanan, kode etik profesi dan kolegalitas dalam organisasi profesi, dan penghargaan publik (Payong, 2011). Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai guru, sehingga kualitas guru menjadi SDM yang unggul. Guru yang berkualitas merupakan guru yang profesional, sehingga setiap siswa dapat menjadi SDM yang berkualitas, kompetitif, dan produktif sebagai aset nasional dalam menghadapi persaingan yang makin ketat dan berat sekarang dan di masa datang (Abdullah, 2015).

Tugas guru yang merujuk pada pekerjaan profesional di antaranya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, menginspirasi, dan mengevaluasi perkembangan dan kemampuan siswa baik di ruang kelas maupun di luar sekolah, ternyata dibentuk sejak seseorang memutuskan untuk menjadi seorang guru (Suyanto, 2013). Hal ini berarti Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) menjadi benteng terakhir penjaga mutu calon guru, sehingga calon guru menyadari dengan baik tugas guru yang begitu mulia.

Salah satu kompetensi profesional yang perlu dimiliki guru adalah keterampilan pendukung pembelajaran (Santia, 2016). Keterampilan tersebut sejalan dengan penerapan kurikulum berbasis KKNI di Perguruan Tinggi (PT) yaitu kecakapan dan kemampuan yang dimiliki seorang guru baik pedagogis maupun keilmuan tidak cukup apabila tidak sejalan dengan kestabilan emosionalnya. Hal ini menunjukkan bahwa soft skill yang merupakan kemampuan non-akademik menjadi salah satu indikator pribadi yang profesional.

Soft skill pada dasarnya merupakan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (interpersonal skill) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (intrapersonal skill) yang mampu meningkatkan kualitas pekerjaan secara maksimal (Ginting, 2016; Hidayati, 2014; Listyani, 2011). Soft skill merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, bermasyarakat, dan dengan Sang Pencipta (Elfindri, 2011). Soft skill dapat membalut kemampuan personal dan interpersonal seseorang, menjadi kebutuhan dasar untuk dikuasai dengan tujuan seseorang mampu eksis dalam kehidupan.

Sonmez (2015) menyatakan bahwa soft skill dapat dibedakan menjadi sifat personal dan kemampuan interpersonal. Sifat personal meliputi optimisme, responsibilitas, senses of humour, integritas, manajemen waktu, dan motivasi, sedangkan kemampuan interpersonal meliputi empati, kepemimpinan, komunikasi, kelakuan baik, keramahan, dan kemampuan untuk mengajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa soft skill memegang peranan penting dalam salah satu upaya dalam menjawab tantangan serius bagi bangsa Indonesia pada masa sekarang ini, sebab ketersediaan SDM yang berkualitas diharapkan mampu berkompetisi secara global.

Upaya meningkatkan soft skill calon guru penting dilakukan, mengingat soft skill dipandang sebagai aspek keterampilan yang menentukan sukses tidaknya proses pendidikan. Melatih soft skill mahasiswa merupakan

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

pekerjaan yang cukup berat, mengingat soft skill mahasiswa saat ini cukup memprihatinkan. Banyak di antara mahasiswa yang tidak mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Kejujuran atau integritas mahasiswa juga dikhawatirkan, sebab mencontek saat ujian dan dalam menyelesaikan tugas, kurang sopan, kurang mampu bekerja sama sangat sering terjadi (Elfindri, 2011). Beberapa cara yang mungkin dilakukan untuk memaksimalkan soft skill mahasiswa, yaitu memanfaatkan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) di luar jam perkuliahan dan bersifat berkesinambungan.

Soft skill dapat menentukan arah pemanfaatan hard skill (penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan teknis). Hal ini berarti, soft skill yang baik, dapat mendatangkan kesejahteraan dan kenyamanan bagi diri sendiri dan lingkungannya. Hard skill dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain, jika pemanfaatannya tidak sejalan dengan soft skill. Soft skill yang baik akan membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Hal yang perlu dipahami adalah soft skill akan lahir apabila seseorang memiliki motivasi yang besar untuk berubah lebih baik dari sebelumnya, dan soft skill itu sendiri tidak akan berjalan sempurna apabila tidak sejalan dengan hard skill. Jika direfleksikan pada situasi di atas, soft skill tentu menjadi kebutuhan urgen dalam dunia pendidikan, dan guru sebaiknya menyisipkan atribut soft skill pada proses pembelajarannya.

Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas soft skill mahasiswa sangatlah beragam, tapi yang paling utama adalah dilakukan secara berkesinambungan. Pendekatan dapat dilakukan secara umum ataupun khusus, contohnya dengan memanfaatkan kegiatan di luar perkuliahan bahkan saat perkuliahan berlangsung. Salah satu alternatif yang ditawarkan untuk meningkatkan penalaran visuospasial dan soft skill mahasiswa adalah melalui penerapan model pembelajaran hibrida (hybrid learning).

Model pembelajaran hibrida adalah suatu prosedur sistematis yang mengkombinasikan antara instruktur dan pembelajaran elektronik yang fleksibel dan berkualitas, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa (Graham, 2005; Hart, 2008). Model pembelajaran hibrida menggabungkan pembelajaran di dalam kelas dengan pembelajaran secara online (Garrison & Kanuka, 2004). Berdasarkan definisi tersebut, model pembelajaran hibrida merupakan penggabungan pembelajaran online dengan tatap muka di kelas. Pembelajaran tatap muka secara tradisional dikurangi, akan tetapi tidak dihilangkan sama sekali. Model pembelajaran hibrida di desain untuk mengintegrasikan aktifitas pembelajaran online dan tatap muka sehingga antara satu sama lainnya dapat saling menguatkan, melengkapi, dan mendukung serta tidak memperlakukan metode online sebagai duplikasi dari pembelajaran di kelas maupun sebagai tambahan saja (adds-on) (Indra, 2010).

Kehadiran model pembelajaran hibrida dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika membawa perubahan besar dalam proses pembelajaran yang mungkin selama ini berlangsung secara tatap muka. Model pembelajaran hibrida memadukan pembelajaran di ruang kelas dengan studi pribadi yang menggunakan bantuan multimedia interaktif. Model pembelajaran hibrida menawarkan potensi untuk membuat kegiatan pembelajaran yang efektif, menghemat waktu, uang, membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang berkesan sehingga memberi kesempatan kepada dosen dan mahasiswa untuk berinovasi (Atef & Medhat, 2015). Model pembelajaran hibrida di pendidikan tinggi dipercaya akan memberikan visi dan rencana kerja yang terperinci untuk memahami hakikat pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran secara online untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, sedemikian sehingga model pembelajaran hibrida meminta desain pembelajaran yang menarik yang membuat mahasiswa merasa fleksibel dalam studi pribadi. Berdasarkan paparan di atas, masalah utama yang diteliti adalah: “Apakah model pembelajaran hibrida dapat meningkatkan soft skill mahasiswa calon guru?” dan tujuan penelitian adalah mengkaji secara komprehensif peningkatan dan pencapaian soft skill mahasiswa melalui model pembelajaran hibrida.

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena perlakuan diuji dan diukur pengaruhnya terhadap kelompok-kelompok sampel. Dalam implementasinya, tidak dilakukan pengelompokan sampel secara acak, tetapi menerima keadaan subjek apa adanya. Desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen semu ini adalah *Nonequivalent Pre-Test and Post-Test Control- Group Design* (Creswell, 2012; Sugiyono, 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan matematika di Universitas Muslim Nusantara (UMN) Al Washliyah Medan dan sampel penelitian adalah seluruh mahasiswa pada semester VII (tujuh).

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner soft skill yang terdiri atas 40 butir pernyataan. Pernyataan tersebut terdiri atas pernyataan positif dan pernyataan negatif yang disusun berdasarkan 4 aspek yakni, success skill, kreativitas, kepemimpinan dan entrepreneurship. Instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan reliabel.

Hasil sebaran kuesioner soft skill sebelum dan sesudah perlakuan digunakan sebagai data, agar diperoleh gambaran kualitas soft skill mahasiswa. Data soft skill mahasiswa sudah dikonversi dari data ordinal menjadi data interval menggunakan Method of Successive Interval (MSI). Guna memperoleh gambaran terperinci mengenai data soft skill mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari proses analisis dan interpretasi data kuantitatif berdasarkan hasil kuesioner Soft Skill (SS) mahasiswa, melalui model pembelajaran hibrida dan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh informasi bahwa secara keseluruhan, rerata peningkatan soft skill mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran hibrida terlihat lebih tinggi daripada mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan selisih rerata peningkatannya mencapai 0,12. Berdasarkan nilai simpangan baku pada indeks gain masing-masing pembelajaran memiliki nilai yang hampir seragam. Jika ditinjau dari rerata awal pada masing-masing pembelajaran, terlihat bahwa nilai rerata awal soft skill mahasiswa pada pembelajaran hibrida lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Namun hal ini tidak dapat dijadikan acuan bahwa sebelum dilakukan perlakuan kondisi masing-masing kelas benar-benar berbeda. Secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi Data *Soft Skill* Berdasarkan Pembelajaran

Stat	Model Pembelajaran Hibrida			Pembelajaran Konvensional		
	Awal	Akhir	*N-gain*	Awal	Akhir	*N-gain*
Maks	117,32	132,18	0,50	111,37	117,97	0,34
Min	82,98	106,37	0,08	82,76	104,70	0,05
$\bar{x}$	100,93	121,01	0,31	96,69	110,33	0,19
s	8,88	9,17	0,14	7,38	3,72	0,08

Skor Maksimal Ideal: 164,5

Jika ditinjau berdasarkan KAM, maka peningkatan *soft skill* mahasiswa pada KAM tinggi dan rendah menunjukkan bahwa tidak terdapat *peningkatan soft skill* yang signifikan antara mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida dengan pembelajaran konvensional. Namun hal berbeda pada KAM sedang yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan *soft skill* mahasiswa yang cukup signifikan antara mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran hibrida memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *soft skill* mahasiswa. Berdasarkan pengelompokan KAM dapat disimpulkan bahwa pembelajaran hibrida memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *soft skill* mahasiswa berkemampuan awal sedang, namun tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *soft skill* mahasiswa berkemampuan awal tinggi dan rendah.

Pencapaian *soft skill* mahasiswa yang diperoleh dari data postes, selanjutnya data tersebut dilihat reratanya berdasarkan aspek

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

yang diukur pada *soft skill* mahasiswa. Adapun analisis data bersifat deskriptif pada bagian ini hanya sebagai pelengkap. Tujuannya tidak lain untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail terkait dengan pencapaian *soft skill* mahasiswa yang diteliti. Rerata awal dan akhir *soft skill* mahasiswa berdasarkan aspek yang diukur dan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rerata Awal dan Akhir *Soft Skill* Mahasiswa berdasarkan Aspek yang Diukur dan Pembelajaran

Aspek Soft Skill	Pembelajaran			
	Hibrida		Konvensional	
	Awal	Akhir	Awal	Akhir
Success skill	54,86	77,18	54,84	57,37
Creativity	64,31	97,68	51,49	62,91
Leadership	59,41	96,53	55,33	64,10
Entrepreneurship	64,21	91,65	51,06	58,34
Rerata	60,69	90,76	53,18	60,68

Tabel 2 memberikan informasi bahwa secara keseluruhan, rerata aspek *soft skill* mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran lebih tinggi daripada rerata aspek *soft skill* mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Untuk melihat secara lebih jelas aspek yang lebih menonjol dari *soft skill* mahasiswa pada masing-masing kelompok pembelajaran.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan *soft skill* mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan, dan (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara pencapaian *soft skill* mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional ditinjau secara keseluruhan.

Salah satu faktor penyebab terdapat perbedaan diakibatkan perpaduan pembelajaran antara *offline* dan *online* yang membuat mahasiswa memiliki waktu untuk mengulang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, hal ini menjadi salah satu faktor dalam membangkitkan *soft skill* mahasiswa. Pembelajaran *online* dirancang sedemikian rupa untuk tetap mengembangkan *soft skill* mahasiswa. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya memanfaatkan jam perkuliahan. Waktu yang menjadi kendala bagi mahasiswa untuk mengingkatkan *soft skill* yang sudah dimiliki. Ini sesuai dengan pernyataan Kusumah dan Suherman (1990) bahwa pembentukan daerah afektif sebagai hasil belajar matematika relatif lebih lambat daripada pembentukan daerah kognitif, karena perubahan daerah afektif memerlukan waktu yang lebih lama dan merupakan akibat dari pembentukan pada daerah kognitif. Selain itu Gagne dalam Kusumah dan Suherman (1990:231) menyebutkan bahwa daerah afektif ini sebagai obyek matematika yang sifatnya tidak langsung, sedangkan daerah kognitif sebagai obyek langsung yang dapat secara langsung dimiliki dalam diri pebelajar setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini berarti untuk meningkatkan soft skill mahasiswa dianjurkan untuk memanfaatkan kegiatan di luar jam perkuliahan atau dengan memotivasi mahasiswa untuk tetap ambil peranan dalam sejumlah kegiatan yang ada di lingkungan sekitarnya.

SIMPULAN

Dari analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka simpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah peningkatan seluruh aspek soft skill mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida secara keseluruhan lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional. Adapun pencapaian aspek soft skill matematis yang paling baik adalah kreativitas. Secara keseluruhan, terdapat perbedaan pencapaian soft skill antara mahasiswa yang mendapat pembelajaran hibrida dan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional.

Pencapaian seluruh aspek soft skill mahasiswa berdasarkan KAM tinggi, sedang, dan rendah yang mendapat pembelajaran hibrida secara keseluruhan lebih baik

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Balfour, R. J. dkk. (2015). Blended Learning and Open and Distance Learning: Implication for Best Practice in Higher Education. *South African Journal for Open and Distance Learning Practice*. 37 (1), hlm. 1-23.

Creswell. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* Edisi Ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djamarah, Syaiful Bahri. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Driscoll, M. (2002) *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services. http://www-07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf

Elfindri. dkk. 2011. *Soft Skills untuk Pendidik*. Jakarta: Baduose Media.

Garrison, R. & Kanuka. (2004). *Blended Learning: Uncovering its Transformative Potential in Higher Education*. The Internet and Higher Education, 7 (2004), hlm. 95–105.

Gie, T.L. (1991). *Pengantar Filsafat Ilmu.* Yogyakarta: Liberty.

Glaser, B.G. & Strauss, A.L. (2006). *The Discovery of Grounded Theory*. New Brunswick: Aldine Transaction.

Grabinski, K., Kedzior, M., & Krasodomska, J. (2015). Blended learning in Tertiary Accounting Education in the CEE Region-A Polish Persfective. *Journal Accounting and Management Information System*. 14(2), hlm. 378-397.

Graham, C.R. 2005. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trend, and Future Directions.* Handbook of blended learning: GLobal Perpectives, Local Design. San Fransisco: Pleiffer Publishing.

Herawati. 2011. Blended Learning untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21. *Makalah Seminar Nasional 2011, Pengembangan Pembelajaran berbasis Blended Learning*. Universitas Negeri Malang.

Horn, M. B. & Staker, H. 2011. *The Rise of K-12 Blended Learning. Innosight Institute.* Public Impact.

Horn, M., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools.* San Francisco: Jossey-Bass.

Mudlofir. A. (2012). *Pendidik Profesional: Konsep Strategi dan Aplikasinya dalam Peningkatan Mutu Pendidik di Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurdin, Ichsan. 2013. "*Blended Learning dalam Pembelajaran*". http://daeng-icn.blogspot.co.id/2013/12/blended-learning-dalam-pembelajaran.html. (Diakses tanggal 14 Februari 2017).

Payong. M. R. (2011). *Sertifikasi Profesi Guru: Konsep Dasar, Problematika, dan Implementasinya.* Indeks. Jakarta.

Piaget, J. dan Inhelder, B. (1971). *Mental Imagery in Child*. New York: Basic Books.

Prayitno, Wendhie. (2015). "*Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah*". http://lpmpjogja.org/wp-content/uploads/2015/02/Blended-Learning_Wendhie.pdf. (14 Februari 2018).

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung. Alfabeta.

Surya, M. (2008). *Menjadi Guru : Saripati pengalaman Lima Puluh Tahun Berkhidmat Sebagai Guru*. Bandung: Bhakti Winaya

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)

Suyanto dan Asep Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Usman, M.U. 1994. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widhiarso, W. 2009. "*Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Umum Kependidikan*". Makalah disampaikan pada kegiatan seminar dan sarasehan di FIP UNY tanggal 14 Februari 2009.

Copyright © 2018, Jurnal MathEducation Nusantara
ISSN: 2614-512X (print), Online ISSN: 2614-5138 (online)