



## Pengembangan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen

Ike Arriany<sup>1</sup>, Dedy Aswan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Maritim (STIMar) "AMI" Jakarta

<sup>2</sup>Dosen Universitas Negeri Makassar

Received: 15 Juli 2022

Revised: 19 Juli 2022

Accepted: 28 Juli 2022

### Abstract

*The aim of this study was to develop instructional design and online learning materials for Introduction to Management Course at STIMAR "AMI" College. Blended learning with flipped classroom models was developed to facilitate student-centered learning and assist students with 21st century expertise competencies. Using an established method for model development - web-based design, the validation test through content, media, and instructional expert reviews shows that this product is qualified for use in learning.*

**Keywords:** *Blended Learning, flipped Classroom, Higher Education*

(\*) Corresponding Author: [ike.arriany@stimar.ac.id](mailto:ike.arriany@stimar.ac.id)

**How to Cite:** Arriany, I., & Aswan, D. (2022). Pengembangan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 584-594. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7027543>

## PENDAHULUAN

Kemajuan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke 21 dan era revolusi industri 4.0 sangat mempengaruhi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Hal ini ditandai dengan maraknya pergeseran pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Era revolusi industri 4.0 menuntut keterampilan dan kompetensi menjadi prioritas utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Hal ini tentunya menjadi catatan penting bagi semua pihak, khususnya yang bergerak di dunia kependidikan untuk menyiapkan dan menciptakan sumber daya yang memiliki kompetensi dibidangnya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang untuk membenahi kualitas kegiatan belajar mengajar dengan terbukanya akses mencari informasi dan sumber belajar yang luas bagi siswa. Menurut Hussin (2018) saat ini telah terjadi perubahan dalam dunia pendidikan, dimana guru sudah memanfaatkan teknologi informasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mulai dari memberikan tugas, menerima tugas sampai dengan mengunggah nilai.

Prinsip pembelajaran abad 21 mengharuskan pembelajaran berfokus pada peserta didik, kolaborasi dan kontekstual. Selain itu lembaga pendidikan juga harus memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan sosial.



Pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman era milenial agar nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21. Pendapat ini didukung juga oleh Greenstein (2012) menyatakan bahwa siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, berketerampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif.

Sekolah Tinggi Ilmu Maritim (STIMAR) “AMI” berdiri sejak tanggal 3 Oktober 1960. Program pendidikan yang diselenggarakan di STIMAR AMI adalah program Diploma III & Diploma IV Program Studi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga & Kepelabuhan (KPN&K), program Diploma III Program Studi Nautika dan Program Studi Teknika. Salah satu mata kuliah yang diajarkan untuk program studi KPN &K adalah pengantar manajemen yang diikuti oleh mahasiswa semester pertama. Mata kuliah ini dirancang untuk membahas berbagai konsep dan praktek manajemen dalam bentuk organisasi atau dunia bisnis yang kompleks dan semakin global. Materi pembahasan mencakup semua fungsi manajemen. Capaian pembelajaran yang diharapkan pada mata kuliah ini adalah mahasiswa diharapkan mampu untuk membangun kerangka, menganalisa dan memahami tugas manajerial guna meningkatkan kinerja perusahaan.

Menurut Seels & Richey (1994) “learner characteristics are those facets of the learner’s experiential background that impact the effectiveness of learning process”. Karakteristik siswa adalah pengalaman siswa yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar. Pemahaman tentang karakteristik siswa bertujuan untuk mendeskripsikan bagian-bagian kepribadian siswa yang perlu diperhatikan untuk kepentingan rancangan pembelajaran. Pengetahuan tentang karakteristik peserta didik akan memberikan pengaruh terhadap strategi penyampaian pesan yang sesuai dan tepat dengan karakteristik belajar peserta didik. Berdasarkan karakteristik tersebut perlu dirancang dan dikembangkan proses pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK karena karakteristik belajar siswa semakin menyatu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Flipped Classroom atau flipped learning telah menarik banyak perhatian baik dari komunitas penelitian maupun diterapkan dalam kelas. Menurut Herreid & Schiller (2013) dalam flipped learning hal-hal yang biasa dilakukan di dalam kelas seperti menjelaskan materi yang di dominasi oleh teori, memberikan tugas, latihan dan tugas rumah dapat dilakukan melalui pembelajaran online sebelum perkuliahan berlangsung, sehingga aktifitas pembelajaran di dalam kelas benar-benar lebih bersifat student centered karena di dalam kelas mahasiswa akan punya lebih banyak waktu untuk menyelesaikan studi kasus, melakukan pembelajaran berbasis masalah, praktik dan berdiskusi.

Adapun Penelitian Menunjukkan 50,0% siswa merasa kurang semangat ketika pembelajaran dilakukan secara daring sehingga sangat mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran (Setiawan, 2021). Hal tersebut juga di dukung karena selama ini masih sedikit pengguna internet menggunakan internet sebagai, wahana atau tempat terjadinya proses pembelajaran, kebanyakan dari mereka menggunakan untuk belanja online, social media dan lainnya (Rustam, 2017). Berbeda dengan penelitian dari tahun 2017-2022 tentang pengembangan perangkat pembelajaran berbasis blended learning memperoleh hasil bahwa penerapan blended learning dalam pembelajaran berbasis masalah lebih efektif

dibandingkan dengan hanya menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah (Arnidah et al., 2022; Arriany et al., 2020; Siregar & Aswan, 2019; Wijayanti et al., 2017). Hal tersebut menjadi tantangan bagi peneliti untuk mengembangkan Pembelajaran blended Learning, agar dapat mengatasi masalah tersebut dan ketersediaan bahan ajar yang relevan. Selain itu penelitian tentang strategi blended learning untuk peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan chritical thinking mahasiswa di era digital memperoleh hasil bahwa penerapan strategi pembelajaran blende learning dapat meningkatkan kemandirian belajar dan kemampuan critical thinking mahasiswa, serta mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Ratna, 2013).

Mahasiswa semester pertama STIMAR”AMI” yang disebut dengan taruna dan taruni adalah peserta didik dengan rentang usia 18-21 dengan latar belakang pendidikan SMA dan SMK. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen lain dan pengamatan peneliti, taruna lebih sering memanfaatkan bahan belajar dari internet dari pada buku text. Mereka lebih memilih akses non-linear acak untuk informasi (yaitu hyperlink), dan lebih memilih sumber belajar berupa konten gambar/video dibandingkan berbasis teks. Berdasarkan rentang usia dan pengalaman menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat TIK, taruna dan taruni STIMAR “Ami” adalah generasi digital natives. Menurut Prensky (2001) digital native adalah seorang individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital. Digital native menghabiskan lebih banyak waktu untuk membaca di layar daripada buku. Berdasarkan teori tersebut, digital natives sangat adaptif, berfungsi terbaik dengan memanfaatkan jaringan dan menggunakan berbagai teknologi untuk berjejaring dengan rekannya.

Penelitian- penelitian sebelumnya didapat bahwa persepsi peserta didik terhadap penerapan flipped learning mendapatkan hasil yang positif, siswa yang diberi bahan berupa video lebih baik penguasaannya dibandingkan membaca buku teks, mahasiswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas dengan membaca materi dari textbook dan lebih menyukai materi pembelajaran berupa video pendek daripada video yang terlalu panjang (Bishop & Verleger, 2013). Penelitian lain secara tidak langsung menyebutkan bahwa flipped learning mampu meningkatkan kepuasan siswa untuk belajar, sekaligus meningkatkan hasil belajar ((Wilson (2013); Mason, Shuman, & Cook, (2013). Secara umum bahwa pembelajaran online dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengunkan berbagai macam platfof yang sudah di rencanakan dengan baik (Aswan, 2018)

Berdasarkan dokumen hasil belajar taruna dan taruni pada mata kuliah pengantar manajemen yang peneliti dapatkan dari prodi, peneliti menemukan tingkat kegagalan taruna masih cukup tinggi. Hanya sekitar 40% mahasiswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada mata ujian tengah semester di perkuliahan. Berdasarkan hasil observasi, dokumen penilaian dan kajian penelitian dalam memfasilitasi belajar mahasiswa, model pembelajaran flipped classroom merupakan salah pilihan untuk mengatasi masalah tersebut.

Penelitian ini akan mengembangkan model pembelajaran flipped classroom pada mata kuliah pengantar manajemen yang akan memberikan pengalaman baru untuk peserta didik dalam belajar dengan menyiapkan atau menghubungkan mahasiswa dengan berbagai macam sumber belajar yang akan mendukung proses belajar.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan desain pembelajaran dan bahan belajar online. Model yang akan digunakan dalam pengembangan desain dan bahan belajar online adalah Web Based Design Model yang dikembangkan oleh Alan Jolliffe (Jolliffe, 2001). Model web based design digunakan karena memberikan panduan secara rinci dan spesifik dalam mengembangkan bahan belajar online dan urutan langkah pengembangannya sangat fleksibel tergantung pada kebutuhan peneliti. (Jolliffe, 2001).

Pada tahap awal atau analisis, peneliti menganalisis tujuan mata kuliah, analisa kebutuhan siswa, dan lingkungan pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan, peneliti menentukan strategi pembelajaran dengan membuat desain aktivitas pembelajaran online. Kemudian menentukan pendekatan desain, menentukan standar peralatan, meriview dan menentukan sumber belajar, mengembangkan flowchart, dan memasukkan seluruh materi. Tahap akhir adalah melakukan evaluasi formatif untuk mengukur kelayakan produk agar dapat digunakan di pembelajaran.

Hasil penilaian dari setiap ahli akan diambil rata dan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

4	=	sangat baik
3 – 3,9	=	baik
2 – 2,9	=	cukup baik
1 – 1,9	=	kurang baik

(Djaali & Pudji, 2008)

Rentang interval untuk interpretasi hasil penilaian diukur dengan rumus

$$p = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyaknya Kelas}}$$

(Sudjana, 2002)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis

Pada tahap analisis dimulai dari analisis Tujuan atau Capaian Lulusan(CPL) dan Capaian Mata Kuliah (CPMK), yang kemudian dijabarkan menjadi materi-materi yang akan di selesaikan tiap minggunya.

Pada tahap analisis kebutuhan siswa dan lingkungan pembelajaran, peneliti menyebarkan kuesioner. Hasil dari selanjutnya menganalisis kebutuhan mahasiswa melalui penyebaran kusioner. Hasilnya bisa dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Aspek	Kesenjangan	Kebutuhan
Durasi kuliah	Waktu dirasa kurang cukup untuk mendalami materi pembahasan tentang pengantar manajemen karena mencakup teori dan materi kontekstual	Bahan / materi pembelajaran yang bersifat teoritik bisa dipelajari terlebih sebelum pertemuan tatap muka Fleksibilitas waktu dan tempat untuk belajar materi.

Metode pembelajaran	<i>Collaborative learning</i> tidak berjalan jika dosen tidak ada di dalam kelas	Colaborative learning bisa dilakukan secara online
Media	Media yang ada belum sepenuhnya mengakomodir mahasiswa	Pengembangan ragam media yang variatif dan bisa di akses kapan dan dimana saja

Tahap selanjutnya adalah menganalisis lingkungan belajar peserta didik, analisis ini dibutuhkan agar dapat mengetahui dan menentukan media yang tepat dalam pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara mahasiswa dan pimpinan prodi KPN&K. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa taruna dan taruni lebih menyukai belajar dan sudah terbiasa mengerjakan tugas yang terintegrasi dengan *smartphone* dan laptop. Ketersediaan jaringan, gawai dan perangkat TIK para taruna dan taruni mumpuni untuk dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan daring.

### Pengembangan

Tahap pengembangan diawali dengan merancang aktivitas pembelajaran *online*. Pada tahap ini peneliti membuat *outline* pembelajaran dengan membagi materi-materi tersebut kedalam pertemuan setiap minggu. Kemudian menjabarkan aktivitas, materi dan media yang akan digunakan pada pembelajaran *online*. Aktivitas pembelajaran online adalah kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa pada saat pertemuan online, seperti mempelajari materi baik dari e book, materi presentasi maupun video pembelajaran, melakukan diskusi dan tugas. Semuanya dirancang untuk dapat mencapai target tujuan pembelajaran.

**Tabel 2. Contoh Desain Pembelajaran Flipped Classroom**

Sub Pokok Bahasan	Pokok Materi	Strategi Pembelajaran				Evaluasi
		Metode	Media	Aktivitas Belajar Online	Aktivitas Belajar Tatap Muka	
Pengantar Manajemen	Definisi dan Tujuan manajemen	Online dan tatap muka	Link web Jurnal Video e-book	Mempelajari Materi secara mandiri Forum diskusi	Ceramah Diskusi didalam Kelas	Tugas/ Kuis
	Fungsi dan Peran manajemen	Online dan tatap muka	Link web Jurnal Video e-book	Mempelajari Materi secara mandiri Forum diskusi	Ceramah Diskusi dalam kelas	
	Sejarah manajemen	Online dan Tatap muka	Link web Jurnal Video e-book	Mempelajari Materi secara mandiri Forum diskusi	Ceramah Diskusi dalam kelas	

Langkah selanjutnya yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah menentukan pendekatan desain. Menurut Jolliffe (2001) pada tahapan menentukan pendekatan desain adalah peneliti menentukan alat yang digunakan

untuk membantu siswa menyelesaikan beragam aktifitas yang telah dirancang sebagai bagian dari materi pembelajaran berbasis web. Diantaranya:

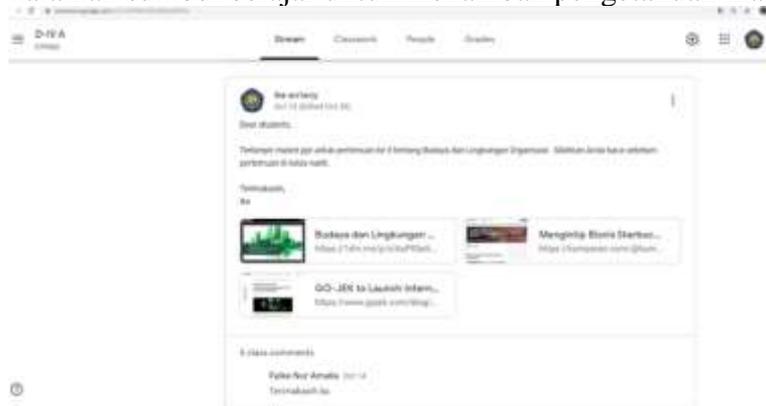
- a) Browser software
- b) Media player
- c) Akses bulletin board
- d) Alamat email

Pada tahap ini, peneliti memilih google classroom sebagai authoring tools untuk mengembangkan flipped classroom pada mata kuliah pengantar manajemen. Google Classroom dipilih karena memiliki layanan gratis, dan kemudahan mengakses layanan tersebut bagi siapa saja yang memiliki akun google. Fitur yang tersedia di google classroom memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui diskusi, mengakses, memperbaharui, menggunakan bahan pembelajaran, menyerahkan tugas, memberikan umpan balik dan fitur penilaian yang sederhana (Philipose & Rajagopal, 2019). Google classroom juga memiliki mekanisme pelacakan / tracing untuk mengidentifikasi siswa yang kesulitan dengan tugas yang diberikan (Iftakhar, 2016).

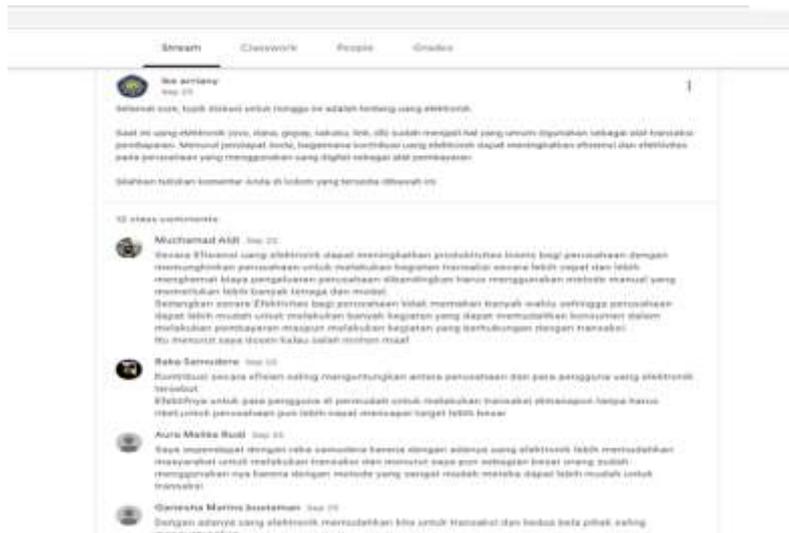
Langkah selanjutnya adalah menentukan standar peralatan yang digunakan. Syarat minimum untuk bisa mengakses ke kelas online adalah sebagai berikut

1. Komputer atau perangkat pintar yang terkoneksi dengan internet.
2. Browser : Internet Explorer, Mozilla, Google.
3. Media player : Windows Media player, Media Player Classic, VLC, dsb.

Tahap selanjutnya peneliti, meriview dan menentukan sumber belajar dengan berpedoman pada rancangan pembelajaran online yang sudah dibuat sebelumnya. Kemudian peneliti mengembangkan flowchart sebagai alur kelas online yang dikembangkan. Tahap terakhir pada pengembangan adalah memasukkan materi pembelajaran. Pada tahap ini memasukkan seluruh materi kedalam google classroom. Materi pembelajaran dijadikan dalam bentuk hypertext dilengkapi dengan media berupa link video youtube, media presentasi powerpoint dan link ke halaman sumber belajar untuk menambah pengetahuan mahasiswa.



Gambar 1 Tampilan Kelas Online Pengantar Manajemen



Gambar 2. Tampilan Aktivitas Diskusi di Kelas Online

### Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi formatif melalui validasi ahli Desain pembelajaran, Ahli Media, dan Ahli Materi didapat hasil sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Evaluasi Formatif Ahli

NO	Ahli	Rata- rata	Kategori
1	Desain Pembelajaran	3,1	Baik
2	Materi	3.2	Baik
3	Media	3,0	Baik

Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian dari para ahli, desain pembelajaran dan materi pembelajaran *online* untuk *Flipped Classroom* pada mata kuliah pengantar manajemen dalam kategori baik dan layak digunakan dalam pembelajaran dari hasil evaluasi formatif para ahli.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di STIMAR, diperoleh hasil penelitian melalui gambaran kebutuhan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran Mata Kuliah pengantar manajemen dianggap perlu, sebab Rancangan Pembelajaran Semester dapat menjadi pedoman dosen dalam melaksanakan pembelajaran yang terstruktur untuk mencapai capaian pembelajaran *lulusan* yang diharapkan. Hal tersebut di dukung oleh penelitian yang menyebutkan bahwa peserta didik membutuhkan sebuah pola pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber (Zaid & Bahri, 2018). Pentingnya desain tersebut tidak boleh dipandang sebelah mata karena memudahkan proses penyusunan kurikulum dan pembuatan e-learning yang lebih efektif dan efisien (Destya et al., 2016). Pernyataan tersebut di dukung oleh penelitian lainya yang menyatakan bahwa Desain instruksional menjadi blue print dalam proses pengajaran yang mengarahkan proses penyusunan strategi instruksional tersebut (Batubara, 2018). Selain itu dengan desain pembelajaran yang baik akan mendukung komunikasi dan interaksi yang dilakukan oleh Dosen, sehingga pembelajaran dapat berjalan sebagai mana mestinya (Taskiran, 2021). Selain itu desain pembelajaran memberi dosen pemikiran sistemik yang membantu mereka

menangani pendidikan masalah dengan cara yang sistematis (Alsaleh, 2020), sehingga pengampu mata kuliah secara umum dapat menggunakan secara afektif perangkat pembelajaran baik berupa video pembelajaran maupun aktivitas akativitas yang mendukung proses pembelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah pembelajaran *blended* dengan model *flipped classroom* dan bahan belajar *online* dengan memanfaatkan fasilitas *google classroom* untuk mata kuliah pengantar manajemen. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Web Based Design*. Berdasarkan Secara umum hasil penelitian ini ditunjukkan dengan hasil ujicoba formatif produk yang dikategorikan baik melalui berdasarkan hasil evaluasi ahli

## DAFTAR PUSTAKA

- Alsaleh, N. (2020). The effectiveness of an instructional design training program to enhance teachers' perceived skills in solving educational problems. *Academic Journal*, 15(12), 751–763. <https://doi.org/10.5897/ERR2020.4082>
- Arnidah, A., D, S., Sinaga, A. V., & Aswan, D. (2022). The Development of Blended Learning in Learning Evaluation Subject in Universities in Makassar City. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3289–3302. <https://doi.org/10.35445/ALISHLAH.V14I3.1296>
- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- Aswan, D. (2018, October 25). Pengaruh Pemanfaatan Media E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Majene. *Prosiding Seminar Nasional Dan Temu Kolegial Ke Iv Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan Indonesia (APS-TPI) : Innovative Learning in Digital Era, Building 21 St Century Generation*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.2575928>
- Batubara, fitri amaliyah. (2018). Desain Instruksional (Kajian Terhadap Komponen Utama Strategi Instruksional Dan Penyusunannya). *Al -Hadi*, III(2), 657–667.
- Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings*.
- Destya, S., Prasetyo, I., & Rizky, R. (2016). Penyusunan Guideline Desain Pembelajaran Pada E-Learning Pembelajaran Al-Qur'an. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2–5.
- Djaali, & Pudji, M. (2008). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Grasindo.
- Greenstein, L. (2012). Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. (2013). Case Studies and the Flipped Classroom. *Journal of College Science Teaching*. <https://doi.org/doi.org.proxy2.lib.umanitoba.ca/10.1>

- Hussin, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas for Teaching. *Journal of Education and Literacy Studies*.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What works and how? *Journal of Education and Social Sciences*, 3, 12–18.
- Jolliffe, A. (2001). *Jonathan Ritter dan David Stevents, The Online Learning Handbook: Developing and Using Web-Based-Learning*. Kogan Page Limited.
- Mason, G. S., Shuman, T. R., & Cook, K. E. (2013). Comparing the effectiveness of an inverted classroom to a traditional classroom in an upper-division engineering course. *IEEE Transactions on Education*. <https://doi.org/10.1109/TE.2013.2249066>
- Philipose, C. M., & Rajagopal, S. (2019). GOOGLE CLASSROOM AS A LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) FOR TEACHING ENGLISH. *Fortell*.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ratna, S. A. (2013). STRATEGI BLENDED LEARNING UNTUK PENINGKATAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN KEMAMPUAN CRITICAL THINKING MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XI(2), 32–43.
- Rustam, M. (2017). *INTERNET DAN PENGGUNAANNYA ( Survei di Kalangan Masyarakat Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan ) ( Survey Among the People of Takalar Town , South Sulawesi Province )*. 13–24.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). The 1994 Definition of the field. In *Instructional Technology: The definition and domains of the field*.
- Setiawan, A. (2021). Survei Efektivitas Pembelajaran Daring PJOK Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Siswa Di MTs NU 06 Sunan Abinawa Pegandon Kendal. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1), 106–121. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.36>
- Siregar, E., & Aswan, D. (2019). Development of Blended Learning for Optimization Courses in Education Technology Master Program. *International Conference on Education Technology*, 372, 235–241.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Tarsito.
- Taskiran, A. (2021). *Effective, Efficient, and Attractive Instructional Design for Online Learning*. November, 140–158. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8701-0.ch007>
- Wijayanti, W., Maharta, N., & Suana, W. (2017). *Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Development Of Blended Learning Devices Based On Learning Management System In Dynamic Electric*. 06(April), 1–12. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.581>
- Wilson, S. G. (2013). The Flipped Class: A Method to Address the Challenges of an Undergraduate Statistics Course. In *Teaching of Psychology*. <https://doi.org/10.1177/0098628313487461>
- Zaid, N., & Bahri, A. (2018). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Blended Learning Terintegrasi Taksonomi Bloom-Rederker-Guerra (BRG) Pada Materi Sel Untuk SMA*. 115–122.