

Mengoptimalkan Praktik Penilaian dalam Lingkungan *Blended Learning*: Pendekatan Komprehensif

Suriagiri*

Fakultas Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin, Indonesia

Histori artikel:

Pengiriman April 2022

Revisi Mei 2022

Diterima Mei 2022

*Email korespondensi:

suriagiri@uin-antasari.ac.id

ABSTRAK

Teknologi ini telah menciptakan peluang baru bagi siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, guru, dan konten mereka. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan telah berkembang pesat. Hal ini menandakan adanya perubahan besar dalam sistem pendidikan di Indonesia. Program Pendidikan Jarak Jauh menggunakan komputer dan internet dalam pendidikan (PJJ). *Blended learning* adalah salah satu pilihan untuk pendidikan tersebut. *Blended learning* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional berupa tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran jarak jauh secara online. Vaughan et al. mendefinisikan *blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan online, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik. Terdapat tiga jenis penilaian khususnya pada penilaian kognitif peserta didik yaitu penilaian diri, penilaian teman sejawat, dan penilaian Guru. Model segitiga ini diharapkan dapat mengakomodir ranah pembelajaran dalam *Blended Learning*.

Kata Kunci: blended learning, penilaian, teknologi informasi dan komunikasi

Pendahuluan

Teknologi merupakan sebuah alat bantu yang dapat dimanfaatkan dalam beragam aktivitas. Tidak terkecuali, pendidikan merupakan salah satu bidang yang terdampak oleh perkembangan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan telah berkembang pesat. Hal ini menunjukkan reformasi pendidikan yang besar di Indonesia. Perubahan yang diharapkan adalah pendidikan akan lebih berpusat pada siswa, memasukkan lebih banyak sumber belajar, dan memungkinkan siswa untuk belajar kapan dan di mana mereka mau. TIK dapat meningkatkan pembelajaran dengan membuka akses ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan menarik.

Oetomo dan Priyogutomo mengemukakan bahwa pada dasarnya pendidikan adalah kegiatan transformasi pengetahuan antara

guru dan murid berisi informasi-informasi, pendidik sebagai komunikator, media sebagai saluran atau sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan, dan peserta didik sebagai penerima informasi atau komunikasi (Amalia et al., 2021). Teknologi dimanfaatkan sebagai salah satu sarana dalam penyampaian suatu informasi dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang besar bagi masyarakat, dalam hal ini terutama dalam bidang Pendidikan seperti akses internet. Internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian perangkat elektronik seperti komputer di seluruh dunia yang memiliki miliaran informasi, baik dalam bentuk tulisan, tabel, grafik, gambar, animasi maupun video (Zainuddin, 2013). Beberapa pengaruh yang ditimbulkan dengan penggunaan internet dalam proses pembelajaran yaitu, guru-guru mengakui dengan adanya internet telah meru-

How to cite:

Suriagiri. (2022). Mengoptimalkan Praktik Penilaian dalam Lingkungan *Blended Learning*: Pendekatan Komprehensif. *Jurnal Langsat*, 9 (1), 52 – 58.

bah anak untuk menjadi lebih inovatif, kritis, kreatif dan tidak hanya berpegang pada satu bahan referensi saja.

Dalam bidang Pendidikan penggunaan aplikasi teknologi informasi memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi pendidikan, berperan sebagai sumber dan media pembelajaran sehingga mendukung dalam peningkatan hasil (Husaini, 2017). Beberapa unsur berbasis informasi dalam pendidikan sangat berpotensi mendapatkan inovasi dalam media teknologi informasi yang sekarang ini identik dengan perangkat elektronik berbasis jaringan seperti komputer dan internet.

Penyelenggaraan program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Miarso mengemukakan bahwa pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang bersifat terbuka dan terstruktur dengan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa interaksi tatap muka atau keterpisahan guru dengan peserta didik (Miarso, 2004). Sedangkan menurut setiadi pendidikan jarak jauh adalah jenis pendidikan dimana penyajian materi pembelajaran kepada peserta didik harus melalui media/ perantara sebagai sumber belajar karena peserta didik berjarak jauh dari pendidik, sehingga pendidikan tidak dilakukan dengan cara tatap muka dan (Prathamie et al., 2022).

Hal ini sesuai juga dengan yang dijelaskan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain. Menurut Keegan lebih jauh lagi mengemukakan bahwa PJJ memiliki beberapa karakteristik, yaitu pendidik dan peserta didik berada dalam keterpisahan selama program, program pendidikan tersebut dikelola oleh sebuah institusi, materi pembelajaran disampaikan melalui media komunikasi mekanik atau elektronik, dan tersedianya media komunikasi dua arah yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi (Keegan, 2016).

Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya (kompetensi guru) dalam menguasai materi yang akan disampaikan. Ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dianggap cocok dengan materi pembelajaran, termasuk di dalamnya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Berbagai permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran konvensional yaitu: (1) kompetensi guru yang masih perlu peningkatan, (2) infrastruktur sekolah yang perlu penambahan, (3) budaya inovasi dalam pembelajaran perlu peningkatan, (4) komitmen yang sungguh-sungguh untuk melakukan pembelajaran yang efektif.

Salah satu alternatif untuk pembelajaran tersebut adalah menggunakan model *blended learning*. *Blended learning* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional berupa tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran jarak jauh secara online. Penerapan *blended learning* ini bisa dilakukan kapan pun baik secara bergantian maupun secara bersamaan antara metode *face to face learning* dan pembelajaran secara online (Putra, 2015). *Blended learning* yang mengkombinasikan metode tatap muka dan e-learning dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan memungkinkan peserta didik mendapat umpan balik. Menurut Chaeruman *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan setting pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Chaeruman, 2013).

Menurut Hubert dalam survei yang dilakukan dalam skala besar, dihasilkan sebuah data yang menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu melakukan pembelajaran jarak jauh dengan baik (Holzer et al., 2021). Berdasarkan hipotesis mengenai self-determination yang telah dikembangkan oleh Hase dan Kenyon ke dalam sebuah pendekatan yang disebut *heutagogy*, bahwa pembela-

jaran berkaitan dengan menjalin koneksi di dalam pemikiran peserta didik yang melibatkan ide, emosi yang membuat peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang nyata. Lebih lanjut Hase dan Kenyon menekankan bahwa heutagogy meningkatkan otonomi peserta didik dan semangat untuk memperluas pengetahuan serta kesenangan peserta didik dalam belajar dengan membangun rasa mampu untuk belajar sendiri pada diri peserta didik (Glassner & Back, 2019). Maka pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan self-determination pada siswa hendaknya bersifat menyenangkan, memberikan kemudahan dan tentu saja menarik bagi peserta didik. Terlebih di era digital, kemudahan komunikasi dan akses informasi bukan lagi hal baru semenjak munculnya internet. Media yang menunjang pembelajaran tentu akan mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan learning outcome, meski peserta didik mengatur waktu dan cara belajarnya sendiri. Pertimbangan lain yaitu kondisi pembelajaran jarak jauh yang masih diterapkan oleh sebagian besar lembaga sekolah maka perlu memanfaatkan semaksimal mungkin semua media digital yang dikenal oleh para peserta didik maupun pengajar untuk menunjang pembelajaran. pada kehidupan abad 21 terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai, yaitu kemampuan berpikir kritis, dan kreatif, berkarakter serta memiliki kemampuan dalam pengaplikasian teknologi informasi yang dapat mempermudah aktivitas (Susilawati et al., 2015). Konsep belajar yang mengutamakan self-directed learning dengan memanfaatkan kehadiran teknologi, dapat menjadi langkah solutif di tengah pandemic dan hal ini memberikan warna baru bagi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu (Hanik, 2020).

Metodologi Penelitian

Dalam menggali informasi dan data yang relevan dengan topik, penulis menggunakan studi kepustakaan. Kegiatan penelitian yang meliputi pengumpulan, identifikasi, menganalisis dan mengadakan sintesis data, yang selanjutnya memberikan interpretasi terhadap suatu konsep yang diamati

(Sukmadinata, 2008). Studi Pustaka menjadi metode dasar bagi penulis untuk memperkuat kerangka berpikir dalam menginterpretasikan dan mengambil kesimpulan dari permasalahan yang dikaji. Penghimpunan data dilakukan dari berbagai sumber, seperti pada mesin pencarian google scholar, jurnal nasional, jurnal scopus, publish or perish, Researchgate.

Hasil dan Pembahasan *Blended Learning*

Blended Learning berasal dari dua kata yaitu blended dan learning. Blended artinya campuran/gabungan/kombinasi, sedangkan learning artinya belajar/pembelajaran. *Blended learning* adalah proses pembelajaran campuran tatap muka dengan online, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik (Vaughan et al., 2014).

Blended learning diwujudkan dalam lingkungan proses belajar mengajar dimana ada sebuah integrasi yang efektif dengan cara penyampaian, model mengajar dan gaya belajar yang berbeda. Cara tersebut sebagai sebuah strategi dan pendekatan sistematis yang dikombinasikan dengan teknologi fitur-fitur terbaik dari interaksi tatap muka (Bath & Bourke, 2010).

Blended learning bukan hanya tentang menggunakan teknologi yang tersedia. Model pembelajaran ini menemukan cara mencapai tujuan pembelajaran dan menyediakan pengalaman belajar dan mengajar sebaik mungkin.

Secara umum terdapat 6 model pembelajaran *blended learning*, yaitu:

1. *Face-to-Face Driver*, melibatkan siswa tidak hanya sekedar tatap muka di ruang kelas atau laboratorium, melainkan melibatkan siswa dalam kegiatan di luar kelas dengan mengintegrasikan teknologi web secara online.
2. *Rotation* mengintegrasikan pembelajaran online sambil bertatap muka di dalam kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.
3. *Flex*, memanfaatkan media internet dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta. Peserta dapat membentuk kelompok diskusi.

4. *Online Lab*, pembelajaran yang berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua materi pembelajaran di sediakan secara softcopy, di mana para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga.
5. *Self Blend*, peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak mesti di dalam ruang kelas akan tetapi bisa di luar kelas.
6. *Online Driver*, merupakan pembelajaran secara online, di mana dalam hal ini seorang guru bisa mengupload materi pembelajaran di internet. Peserta juga dapat mendownload/mengunduhnya dari jarak jauh, agar peserta bisa belajar mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati (Horn & Staker, 2017).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk keberhasilan penerapan *blended learning* yaitu:

1. *Line event*: sinkronisasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual pada waktu dan tempat yang sama secara langsung dalam kelas/waktu yang sama di tempat yang berbeda
2. Pembelajaran mandiri: menggabungkan pembelajaran tatap mukadanbelajar mandiri, baik dalam bentuk *text-based* maupun multimedia-based. Online (web, aplikasi, chatroom, youtube, dll) dan offline (CD, media cetak, dll).
3. Kolaborasi: membangun kerjasama yang baik antara guru dan siswa dalam satu sekolah atau antara guru dan siswa dari berbagai sekolah lain melalui alat komunikasi yang dibangun berupa chatroom, forum diskusi, email, website/weblog, handphone, atau WA, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah atau tugas proyek.
4. Penilaian: menggabungkan beberapa jenis penilaian dalam bentuk tes atau non tes, atau penilaian otentik dalam bentuk proyek atau produk yang dapat dilakukan baik secara online maupun offline.
5. Bahan pendukung kinerja: menyusun pembelajaran secara digital, baik model offline (berupa CD, MP3, dan DVD) maupun online melalui website) (Goiceanu, 2014).

Proses pembelajaran *blended learning* dibutuhkan saat penyampaian atau pemberian materi pelajaran, pemberian tugas hingga penugasan-penugasan kepada peserta didik yang dilaksanakan di luar jam sekolah. Siswa dan guru dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar. Hal ini mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dwiyoogo bahwa tujuan utama pembelajaran blended adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien dan lebih menarik (Dwiyoogo, 2015).

Assesment Blended Learning

Melalui evaluasi dapat diketahui keefektifan proses pembelajaran dan tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian hasil belajar harus memenuhi prinsip seperti yang diungkapkan oleh Anderson: (1) signifikansi (kebermaknaan), siapa saja yang tertarik dengan hasil penilaian siswa dapat melihat makna dibalik penilaian yang telah dilakukan, (2) transparansi atau keterbukaan (*explicitness*), setiap pihak yang membutuhkan informasi hasil belajar siswa dapat mengetahui bagaimana guru melakukan pembelajaran siswa kegiatan penilaian dan hasil penilaian. Transparansi informasi yang menjadi pertimbangan guru dalam menentukan penilaian belajar siswa, komponen penilaian belajar siswa yang membentuk nilai, pengolahan data hasil kegiatan penilaian belajar siswa, dan lain-lain, (3) keadilan, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama dalam sistematisa penilaian. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekolah. Adil tidak berarti bahwa setiap siswa memperoleh nilai yang sama tetapi nilai perolehan itu harus diperoleh dari kemampuan belajar masing-masing siswa (Anderson, 2003).

Assesment *blended learning* tentunya mencakup penilaian yang biasanya dilakukan dalam pertemuan tatap muka, kemudian ditambah dengan penilaian pembelajaran online. Palloff & Pratt menulis bahwa perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut untuk melakukan penilaian pembelajaran online, yai-

tu: 1) desain penilaian yang berpusat pada peserta didik mencakup refleksi diri, 2) desain dan ruang lingkup tingkat rubrik untuk melakukan penilaian berkontribusi pada Diskusi, tugas, proyek dan kolaborasi semua, 3) mencakup penilaian kolaboratif melalui lembar kerja yang diterbitkan bersama dengan komentar dari siswa lain, 4) mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan dan memberikan umpan balik dengan memberikan pedoman tentang cara memberikan umpan balik yang baik, 5) menggunakan teknik penilaian yang sesuai dengan konteks dan menyelaraskannya dengan tujuan pembelajaran, 6) desain penilaian harus jelas, mudah dipahami dan memungkinkan untuk dilakukan dalam lingkungan online dan 7) meminta pendapat siswa sebagai masukan tentang cara pelaksanaan penilaian yang harus dilakukan. Instrumen pengumpulan data hasil belajar yang diberikan kepada siswa harus memiliki validitas dan reliabilitas dalam mengukur hasil belajar yang dicapai siswa (Palloff & Pratt, 2009). Untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu pada kelompok lain dalam populasi yang sama selain kelompok sampel penelitian.

Instrumen pengumpulan data hasil belajar yang diberikan kepada siswa harus memiliki validitas dan reliabilitas dalam mengukur hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu pada kelompok lain dalam populasi yang sama selain kelompok sampel penelitian. Instrumen pengumpulan data hasil belajar yang diberikan kepada siswa harus memiliki validitas dan reliabilitas dalam mengukur hasil belajar yang dicapai siswa. Untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, instrumen penelitian harus diuji terlebih dahulu pada kelompok lain dalam populasi yang sama selain kelompok sampel penelitian.

Ada tiga jenis penilaian kepada siswa pada model *blended learning* yaitu: yaitu penilaian diri, penilaian sejawat, dan penilaian guru. 1) Penilaian diri adalah kemampuan siswa untuk mengikuti, menganalisis, dan menilai kinerja mereka berdasarkan kriteria dan untuk

menentukan bagaimana mereka dapat meningkatkannya. Dalam melakukan penilaian harus memperhitungkan kemampuan dan pengalaman yang dibutuhkan untuk menilai diri dengan baik. Menurut Brown penilaian diri adalah proses kunci untuk membantu siswa merefleksikan, memahami, mengambil tindakan dan bertanggung jawab atas pembelajaran atau kegiatan yang telah mereka lakukan. 2) Penilaian teman sejawat, Peer assessment merupakan kegiatan untuk memberikan keputusan terhadap pekerjaan atau studi teman. Peer assessment adalah jenis penilaian yang memungkinkan satu siswa menilai siswa lain dalam satu pelajaran. Penilaian *Blended Learning*. Secara efektif semua siswa menjadi pembelajar dan pendidik. Jadi, semua peserta pembelajaran dilibatkan dalam memberikan masukan mengenai desain, fasilitas, dan arah proses pembelajaran. 3) Penilaian guru selama ini cenderung diarahkan dan terbatas pada kegiatan penilaian sumatif tingkat tinggi seperti ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Peran guru dalam *Blended Learning* adalah untuk memberikan penilaian yang berkelanjutan dan bermakna untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan strategi metakognitif yang diperlukan untuk bertanggung jawab atas pembelajaran yang mereka ikuti (Brown, 2005).

Evaluasi yang dilakukan dalam *blended learning* dilakukan melalui dua aspek, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah pembelajaran selama proses pembelajaran. Evaluasi ini tidak hanya ditujukan pada tingkat pemahaman sementara siswa tetapi juga evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Apakah ada unsur pembelajaran yang kinerjanya belum optimal, atau adakah hal-hal yang menghambat proses pembelajaran? Segala hal yang tidak diinginkan yang ditemukan dalam evaluasi formatif kemudian diperbaiki dan disempurnakan agar proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung lebih optimal. Evaluasi sumatif dalam *blended learning* dilakukan untuk mengukur dua aspek yaitu aspek siswa dan aspek proses pembelajaran. Evaluasi sumatif

siswa dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran setelah seluruh proses pembelajaran dilakukan. Untuk mengetahuinya yaitu dengan mengumpulkan data hasil belajar yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa setelah semua materi pembelajaran disampaikan.

Tes yang digunakan dalam proses evaluasi berupa soal essay. Bentuk evaluasi ini sangat cocok untuk menentukan kemampuan kognitif tingkat tinggi siswa (seperti kemampuan sintesis dan analisis). Evaluasi sumatif juga dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dirancang sebelumnya dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penilaian formatif dapat digunakan untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa (Black & William, 2009). Selain penilaian formatif, penilaian sumatif memberikan informasi setelah proses pembelajaran berlangsung.

Penilaian akhir ini memberikan informasi tentang apa yang dikuasai atau tidak dikuasai siswa, tetapi tidak memberikan informasi yang dibutuhkan untuk meningkatkan pembelajaran atau strategi pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan di akhir pelajaran, sehingga hasilnya tidak membantu guru untuk mengubah pembelajaran yang telah berlangsung. Saat guru beralih ke pembelajaran online dan pembelajaran campuran, yang menggabungkan aktivitas tatap muka di kelas dengan aktivitas yang dimediasi komputer, guru membutuhkan cara baru untuk menggunakan alat penilaian terbaik saat ini. Lingkungan ini menciptakan beberapa kemungkinan baru untuk penilaian formatif dan sumatif yang memungkinkan guru untuk dengan cepat melihat siswa yang bermakna. Tanggapan dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kebutuhan mereka. Dari hasil analisis kebutuhan yang penulis lakukan, perlu adanya teknik yang memberikan penilaian berkelanjutan yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran tradisional, pembelajaran online, dan *blended learning*.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Pembelajaran model *blended learning* disimpulkan bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan instrumen penilaian untuk *blended learning*. Aspek fasilitas penunjang, baik yang disediakan sekolah maupun yang dimiliki siswa sudah memadai untuk pelaksanaan instrumen penilaian *blended learning*. Instrumen yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dapat mengakomodasi ranah penilaian pembelajaran dan seluruh kegiatan pembelajaran, baik tradisional maupun virtual.

Referensi

- Amalia, R. T., Fitriahmara, T., Cahyanti, W. T., & Nagari, P. M. (2021). Pemanfaatan Transformasi Digital dalam Pembelajaran Akuntansi di Masa Covid-19. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 1(4), Article 4. Retrieved from <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/896>
- Anderson, L. W. (2003). Classroom Assessment: Enhancing the Quality of Teacher Decision Making. *L. Erlbaum Associates*. Retrieved from <http://site.ebrary.com/id/10258426>
- Bath, D., & Bourke, J. (2010). *Getting Started with Blended Learning*. GIHE. Retrieved from <https://www.yumpu.com/en/document/view/22085397/getting-started-with-blended-learning-pdf-27-griffith-university>
- Brown, S. (2005). Assessment for Learning. *Learning and Teaching in Higher Education*, (1), 81-89. Retrieved from <https://eprints.glos.ac.uk/3607/>
- Chaeruman, U. A. (2013). Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model. *Jurnal Teknodik*, 053-063. doi: <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.577>
- Dwiyogo, W. D. (2015). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), Article 1. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/4523>
- Glassner, A., & Back, S. (2019). Heutagogy (Self-Determined Learning): New Approach to Student Learning in Teacher Education. *Journal Plus Education*, 40-44. Retrieved from <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=778085>
- Goiceanu, D. (2014). *Blended Learning Design—Five Key Ingredients*. Reprograph. Retrieved from https://books.google.co.id/books/about/Blended_Learning_Design_Five_Key_Ingredi.html?id=EV7cxgEACAAJ&redir_esc=y

- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), Article 1. doi: <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7417>
- Holzer, J., Lüftenegger, M., Käser, U., Korlat, S., Pelikan, E., Schultze-Krumbholz, A., Spiel, C., Wachs, S., & Schober, B. (2021). Students' Basic Needs and Well-Being During the COVID-19 Pandemic: A Two-Country Study of Basic Psychological Need Satisfaction, Intrinsic Learning Motivation, Positive Emotion and the Moderating Role of Self-Regulated Learning. *International Journal of Psychology*, 56(6), 843–852. doi: <https://doi.org/10.1002/ijop.12763>
- Horn, M. B., & Staker, H. (2017). *The Blended Workbook: Learning to Design the Schools of Our Future*. Jossey-Bass, a Wiley Brand. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZpkuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Horn,+M.+B.,+%26+Staker,+H.+\(2017\).+The+Blended+Workbook:+Learning+to+Design+the+Schools+of+Our+Future.+Jossey-Bass,+a+Wiley+Brand.&ots=c6XOzyHBjk&sig=w0epIabLC5ssWiyKHkvjIDObhhY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ZpkuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=Horn,+M.+B.,+%26+Staker,+H.+(2017).+The+Blended+Workbook:+Learning+to+Design+the+Schools+of+Our+Future.+Jossey-Bass,+a+Wiley+Brand.&ots=c6XOzyHBjk&sig=w0epIabLC5ssWiyKHkvjIDObhhY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Husaini, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*, 2(1), Article 1. Retrieved from <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/314>
- Keegan, D. (2016). *Foundations of Distance Education*. London: Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9781315004822>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prathamie, R. R., Lustyantie, N., & Setiadi, S. (2022). Media Pembelajaran Sebagai Sarana Self Determination Learning Pada Konteks Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Article 3. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2755>
- Putra, A. P. (2015). Pengaruh Penerapan Model Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), Article 1. doi: <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v1i1.759>
- Palloff, R., & Pratt, K. (2009). *Assessing the Online Learner: Resources and Strategies for Faculty*. Jossey-Bass. Retrieved from <https://www.wiley.com/en-us/Assessing+the+Online+Learner:+Resources+and+Strategies+for+Faculty-p-9780470283868>
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, S., Ristanto, S., & Khoiri, N. (2015). Pembelajaran Real Laboratory dan Tugas Mandiri Fisika Pada Siswa SMK Sesuai dengan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), Article 1. doi: <https://doi.org/10.15294/jpfi.v11i1.4005>
- Vaughan, N. D., Garrison, D. R., & Cleveland-Innes, M. (2014). *Teaching in Blended Learning Environments: Creating and Sustaining Communities of Inquiry*. AU Press. Retrieved from <http://www.deslibris.ca/ID/447286>
- Zainuddin, A. S. (2013). Persepsi dan Implementasi Kebijakan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada SMA Negeri Kota Pematang Siantar. *Jurnal Administrasi Publik (Public Administration Journal)*, 3(1), Article 1. doi: <https://doi.org/10.31289/jap.v3i1.192>