

PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MATA KULIAH KELEMBAGAAN/ KEARIFAN LOKAL BUDAYA SUMATERA UTARA PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANTROPOLOGI FIS UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Ayu Febryani

Universitas Negeri Medan

Corresponding author : ayufebryani@unimed.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 telah memberikan pengaruh yang signifikan pada berbagai lini kehidupan manusia, tak terkecuali pada dunia pendidikan. Perguruan Tinggi sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi, dituntut untuk mampu bersinergi dan sejalan dengan perkembangan tersebut. Berbagai pembelajaran inovatifpun lahir dengan adanya pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal tersebut juga tengah dilakukan oleh para dosen di Prodi Pendidikan Antropologi FIS UNIMED, salah satunya pada mata kuliah Kelembagaan/ Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara. Para dosen dan mahasiswa menciptakan pembelajaran inovatif melalui pembuatan konten pembelajaran daring yang menarik, *easy access*, dan *memorable*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi belajar mahasiswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kekinian, dan dapat diakses oleh siapapun, khususnya pada channel youtube peserta didik. Pembuatan konten disesuaikan dengan tuntutan enam penugasan KKNi yakni Tugas Rutin (TR), *Critical Book Review* (CBR), *Critical Journal Review* (CJR), Mini Riset (MR), Rekayasa Ide (RI), dan Project Report (PR) dengan menggunakan berbagai media *online* seperti youtube sebagai media penyimpanan data hasil tugas rutin berupa presentasi daring, dan tugas project seperti pembuatan film documenter, serta konten-konten yang dibuat pada laman *e-learning* FIS Unimed yakni SIPDA Unimed. Pembuatan konten pada SIPDA Unimed memfokuskan pada kemudahan mahasiswa dalam mengakses Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan kontrak kuliah, berbagai pedoman dan rubrik enam penugasan, berbagai akses pengunduhan jurnal online nasional dan internasional, *e-book*, dan sumber belajar terkait mata kuliah Kelembagaan/ Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara, baik tertulis maupun dalam bentuk video pembelajaran, materi perkuliahan, dan penugasan.

Kata kunci: pembuatan konten, daring, *blended learning*

PENDAHULUAN

Konsep daring atau *e-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Fungsi dari penerapan *e-learning* bisa sebagai tambahan (suplemen) atau pelengkap/ pendukung (komplemen) ataupun sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001). Berdasarkan pemahaman tersebut, pada era digitalisasi ini, dunia pendidikan ikut ambil peran dengan menghadirkan berbagai model pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Transformasi pendidikan yang konvensional menuju yang digital menjadi sebuah hal penting yang diperhitungkan dalam mengukur kemajuan pendidikan. Tentu saja tidak sekedar peningkatan sumber daya manusianya yang semakin dikembangkan dan atau dimajukan, tetapi juga strategi/ model/ metode/ teknik/ taktik pembelajarannya.

Perguruan tinggi di seluruh Indonesia dihadapkan dengan kehadiran era revolusi industri 4.0 yang berhasil mendisrupsi model-model pembelajaran konvensional berupa tatap muka. Saat ini, pembelajaran diharapkan dapat mengombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran daring yang dikenal dengan istilah pembelajaran bauran atau *hybrid/ blended learning*. Penerapan Model pembelajaran *hybrid/ blended learning* merupakan salah satu bentuk peningkatan pengembangan IPTEK dan inovasi dalam bidang pendidikan. Berdasarkan data Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristekdikti (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran bauran sangat sesuai dengan gaya belajar generasi millennial dan generasi-z, dan memberikan kesempatan pada mahasiswa memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk melakukan penelusuran informasi yang berbasis *big data*. Penggunaan pembelajaran bauran bagi mahasiswa akan memperkuat literasi digital dan literasi teknologi, tentu hal ini sangat sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0. Selain itu menurut Tantri (2018) kehadiran sosial dalam pembelajaran *daring* sangat dikaitkan dengan salah satu elemen untuk meraih keberhasilan pembelajaran yang bermakna. Selain itu, kehadiran sosial dalam pembelajaran *daring* dinilai sangat penting untuk menghindari besarnya *drop out* pada pembelajar dikarenakan lingkungan belajar yang didominasi dengan model berbasis teks dan kurang tersedianya simbol-simbol komunikasi non-verbal dan informasi sosio-emosional seperti dalam kelas-kelas tatap muka. Clark dan Mayer (2003: 11) juga mendefinisikan bahwa *e-learning as training delivered on a computer(including CD-ROM, Internet, or Intranet) that is designed to support individual learning or organizational performance goals*. Dewi (2017) melakukan penelitian terkait pembelajaran daring yang melalui penelitiannya ia mengembangkan model pembelajaran *daring* untuk meningkatkan kompetensi belajar mahasiswapada mata kuliah MKDP Kurikulum dan Pembelajaran.

Literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia menjadi poin penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Melalui penguatan pada literasi ini, capaian pembelajaran diharapkan dapat meningkat. Selain itu, motivasi belajar mahasiswa juga semakin baik seiring dengan beralihnya gaya pembelajaran yang selama ini dianggap

monoton. Perpaduan model pembelajaran tatap muka dan daring ini menjadi poin penting dan fokus perguruan tinggi akhir-akhir ini. Saat belajar di dalam kelas, para mahasiswa dapat mendiskusikan secara langsung perihal konsep/ teori, motivasi belajar, penguatan afektif, dan berbagai pengalaman belajar lainnya dari dosen secara langsung. Saat di dalam jaringan, mahasiswa dapat menentukan dengan bebas dimana dan kapan saja waktu belajarnya (sesuai batas waktu yang disepakati bersama dengan dosen jika ada), lebih fleksibel, cakupan wawasan data semakin luas, dan tentunya memiliki keleluasaan menerapkan model belajarnya masing-masing. Kajian Adhe (2018) menunjukkan bahwa pengembangan metode pembelajaran daring yang telah diujicobakan dengan skala kecil sangat efektif. Hal ini menunjukkan pembelajaran daring efektif, dan dapat diterapkan serta memiliki daya tarik bagi mahasiswa dalam belajar.

Menurut Ghirardini (2011) daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan. Selanjutnya, semua mahasiswa menerima kualitas yang sama dari instruksi karena tidak ada ketergantungan pada instruktur tertentu. Interaksi belajar secara daring dilakukan secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan pembelajaran yang telah disiapkan secara elektronik, dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran daring hanya melibatkan pengampu dan siswa sebagai peserta. Selama proses pembelajaran, peserta dibimbing dan difasilitasi secara daring oleh pengampu (Dirjen GTK, 2016). Hal tersebut didukung dengan semakin berkembangnya internet, *webcam* dan teknologi komputer sehingga pembelajaran daring lebih memungkinkan dan lebih populer (Hassenburg, 2009).

Melalui penerapan pembelajaran *blended learning* yang memiliki kisaran 30-79% materi belajar dari akses daring, para dosen dapat merencanakan berbagai pembuatan konten pembelajaran pada laman elearning yang telah disiapkan oleh universitas, dalam hal ini Universitas Negeri Medan. Sistem Informasi Pembelajaran dalam Jaringan (SIPDA) Unimed menjadi salah satu media daring yang dapat memberikan keleluasaan kepada para pengajar untuk membuat konten-konten pembelajaran daring yang menarik sesuai dengan jenis aktivitas dan sumber yang diinginkan oleh pengajar. Adapun beberapa aktivitas yang tersedia ialah berupa *assignment*, *BigBlueButton*, *Choice*, *Database*, *External tool*, *Feedback*, *Forum*, *Glossary*, *Quiz*, *Obrolan*, *Pelajaran*, *SCORM Package*, *Survei*, *Wiki*, dan *Workshop*. Adapun beberapa sumber yang tersedia seperti *Buku*, *File*, *Folder*, *IMS Content package*, *Label*, *Page*, dan *URL*. Selain itu, dosen atau pengajar juga dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran lainnya yang dianggap lebih memberikan kemudahan belajar seperti *google classroom*, *edmodo*, *schoolology*, *youtube*, *whatsapp*, *facebook*, dan lain sebagainya.

Pada penelitian Yuhdi dkk (2018) misalnya mengenai Desain Media Pembelajaran Berbasis *Daring* Memanfaatkan Portal *Schoolology* pada Pembelajaran Apresiasi Sastra, dihasilkan data bahwa *schoolology* membantu dosen dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada mahasiswa agar mahasiswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Kajian Febryani (2018) menguraikan data bahwa penggunaan aplikasi *online learning/ Learning Management System (LMS)* menjadi metode dalam penerapan model pembelajaran *hybrid/ blended learning* pada beberapa dosen di Prodi Pendidikan Antropologi. Kuntarto (2017) juga meneliti mengenai Keefektifan Model Pembelajaran *Daring* dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa *Online Interactive Learning Model (OILM)* efektif digunakan dalam perkuliahan Bahasa Indonesia di program S-1; (2) model pembelajaran telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dengan peningkatan mencapai lebih dari 81% dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap-muka.

Salah satu penerapan pembelajaran bauran dilaksanakan pada mata kuliah Kelembagaan/ Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara di Prodi Pendidikan Antropologi FIS Unimed. Konten yang dibuat mengarah pada bentuk enam penugasan yang berlaku di Unimed pada kurikulum KKN yang terdiri atas adanya tugas rutin (TR), *critical book review (CBR)*, *critical journal review (CJR)*, *rekeyasa ide (RI)*, *mini research (MR)*, dan *project report (PR)*. Melalui penugasan-penugasan tersebut, mahasiswa dibangun kemandirian belajarnya. Selain sisi kognitif yang kian bertambah karena wawasan literasi yang senantiasa diperbaharui, mahasiswa juga dilatih untuk memiliki karakter terpuji dan sikap mental yang kuat dan tangguh baik di dalam kelas, di lapangan, maupun pada sistem pembelajaran *online learning*.

PEMBAHASAN

Pembuatan konten pada SIPDA Unimed memfokuskan pada kemudahan mahasiswa dalam mengakses Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan kontrak kuliah, berbagai pedoman dan rubrik enam penugasan, berbagai akses pengunduhan jurnal online nasional dan internasional, e-book, sumber belajar terkait mata kuliah Kelembagaan/ Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara, baik tertulis maupun dalam bentuk video pembelajaran, materi perkuliahan, dan penugasan TR, CBR, CJR, MR, RI, dan PR. Penggunaan SIPDA – UNIMED sebagai media pembelajaran *e-learning* secara efektif membuat pembelajaran semakin menarik dan *easy access*. Dosen tidak lagi harus duduk di ruang staf pengajar untuk mengoreksi tugas mahasiswa. Dimanapun dan kapanpun tanpa harus membawa berkas-berkas yang berat, dosen sudah bisa melakukan proses pengecekan tugas, penilaian dan pemberian *feedback* atas tugas-tugas yang dikerjakan mahasiswa. Mahasiswa juga merasakan dampak positif terhadap puasanya layanan pembelajaran yang diberikan dosen sehingga mahasiswa dapat memperoleh *feedback* dari tugas yang dikerjakannya dan semakin termotivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Di samping itu, biaya penugasanpun menjadi terjangkau karena sifat tugasnya yang *paperless*. Sebelumnya mahasiswa harus mencetak dan menjilid tugas dari seluruh mata kuliah. Hal ini dirasa memberatkan bagi beberapa mahasiswa karena biaya yang dikeluarkan tidak sedikit.

Adapun beberapa langkah yang dilakukan dalam membuat konten pembelajaran Kelembagaan/ Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara ialah sebagai berikut.

1. Merencanakan pembuatan konten pembelajaran melalui SIPDA – UNIMED

Adapun beberapa langkah yang dilakukan ialah (1) melakukan konsultasi rencana perancangan mekanisme pembuatan konten pembelajaran kepada Ketua Prodi & *team teaching*, (2) melakukan diskusi proses penyusunan konten SIPDA dengan *team teaching*, (3) melakukan koordinasi dengan administrator laman SIPDA – UNIMED untuk memperoleh pedoman penggunaan SIPDA – UNIMED sebagai salah satu bahan untuk sosialisasikepada mahasiswa.

Kegiatan ini merupakan pembuka awal bagi pelaksanaan pembelajaran *daring* dengan menggunakan aplikasi yang resmi dimiliki oleh Universitas Negeri Medan. Hal ini juga sesuai dengan arahan rektor Unimed agar dosen mampu melaksanakan pembelajaran *blended learning* sesuai dengan kompetensi inti pada era revolusi industri 4.0 ini. Selain itu, kegiatan ini sesuai dengan salah satu misi Unimed yakni mengembangkan rekayasa industri dan teknologi yang kreatif. Penggunaan *elearning* ini juga sebagai upaya adaptasi mahasiswa dan pembiasaan penggunaan teknologi. Hal ini sehubungan dengan masih ada mahasiswa yang umumnya berasal dari wilayah pedesaan yang belum mampu menguasai IPTEK. Oleh karenanya, melalui penggunaan SIPDA-UNIMED, penulis berharap mahasiswa mulai terbiasa dengan memanfaatkan IT sebagai bagian dari proses belajarnya

2. Melakukan sosialisasi Penggunaan SIPDA – UNIMED kepada mahasiswa

Rangkaian kegiatan yang penulis lakukan ialah (1) menyusun mekanisme proses penggunaan konten pada SIPDA-UNIMED untuk sosialisasi kepada mahasiswa, (2) Menyampaikan langsung pelaksanaan sosialisasi penggunaan SIPDA – Unimed kepada *team teaching*, (3) Melakukan sosialisasi penggunaan SIPDA – UNIMED kepada mahasiswa.

Sosialisasi ini bermanfaat bagi mahasiswa untuk mampu memahami cara penggunaan aplikasi SIPDA – UNIMED ini sehingga ketika penggunaan konten semisal pelaksanaan ujian dan pengumpulan tugas, mahasiswa tidak mendapati kesulitan yang berarti. Selain itu, manfaat bagi Unimed yang dalam hal ini Prodi Pendidikan Antropologi ialah berjalannya tujuan prodi yakni adanya upaya optimalisasi pembelajaran yang senada dengan misi prodi yakni menghasilkan inovasi di bidang pendidikan dan penelitian antropologi sesuai dengan kemajuan teknologi. Kegiatan ini pula menguatkan nilai profesional, unggul, santun, dan inovatif bagi para dosen dan mahasiswa. Profesional mengacu pada pengasahan kemampuan yang semakin meningkat baik oleh dosen maupun mahasiswanya dalam penguasaan sistem pembelajaran yang berlaku di Unimed. Unggul berarti Unimed sebagai universitas negeri senantiasa mengikuti arah perubahan zaman yang saat ini tengah berfokus pada kemampuan penerapan teknologi 4.0. Nilai santun berarti mendukung para dosen dan mahasiswa untuk menyampaikan pendapat dengan kata-kata yang santun dan sikap yang sopan. Nilai inovatif berarti dosen berupaya menciptakan sistem pembelajaran yang tidak hanya tatap muka, tetapi juga *online learning* melalui pemanfaatan *elearning* Unimed. Dikatakan inovatif sebab di Prodi Pendidikan Antropologi, hanya penulis yang intens menggunakan SIPDA Unimed sejak awal 2019 sebagai *learning management system* yang resmi dirilis Unimed pada akhir 2018 lalu.

3. Merancang Pembuatan Konten pada SIPDA – UNIMED

Kegiatan ini dilalui dengan beberapa langkah diantaranya: (1) mempersiapkan perangkat pembelajaran (RPS) *daring*, (2) mencari sumber bahan bacaan, (3) mencari rujukan/link bahan bacaan, (3) mempersiapkan materi perkuliahan, (4) mencari video pembelajaran terkait, (4) Melakukan pengisian konten RPS, sumber bahan bacaan, rujukan/link bahan bacaan, materi perkuliahan, video pembelajaran, penugasan dan hasil penilaian, (5) Melakukan proses *checking* hasil *upload*an.

Kegiatan ini mendukung misi Unimed untuk mampu mengembangkan UNIMED menjadi *teaching and research institution* yang unggul. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya perangkat pembelajaran yang dapat diakses mahasiswa dan menampilkan beragam sumber belajar agar mahasiswa Unimed semakin unggul. Kegiatan ini mendukung dua nilai-nilai organisasi (Unimed) yakni inovatif melalui penciptaan konten mata kuliah KKLBSU pada *elearning* Unimed dan tangguh dalam mencari berbagai sumber bacaan/ literatur di internet dan mengunggahnya melalui SIPDA - UNIMED.

4. Menilai Tugas secara *online* melalui SIPDA – UNIMED

Pada salah satu konten yang dibuat yakni penugasan, tentulah harus melalui fase penilaian oleh dosen, oleh karenanya berikut ini langkah-langkah yang telah dilakukan dalam tahap melakukan penilaian yakni (1) melakukan pengecekan tugas yang telah *diupload* mahasiswa berdasarkan kategorisasi tugas, (2) merekapitulasi hasil tugas mahasiswa berdasarkan kategorisasi tugas, (3) melakukan proses penilaian tugas (memberi nilai dan catatan komentar hasil penugasan), dan (4) merekapitulasi nilai penugasan mahasiswa.

Kegiatan ini Mendukung misi Universitas Negeri Medan yakni menghasilkan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/ atau seni untuk mewujudkan tridharma perguruan tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan adanya upaya penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan melalui teknologi agar salah satu tridharma perguruan tinggi (pendidikan) dalam berjalan dengan maksimal. Kegiatan ini mendukung dua nilai-nilai organisasi (Unimed) yakni inovatif melalui penciptaan konten mata kuliah KKLBSU pada *elearning* Unimed. Tangguh dalam mengunggah berbagai konten mata kuliah melalui *elearning* Unimed. Kendala yang timbul dalam kegiatan ini ialah tidak adanya panduan yang jelas dan lengkap untuk menjelaskan berbagai tampilan *tools* yang ada di *elearning* ini. Adapun strategi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala tersebut ialah dengan belajar mandiri dan membuka satu persatu *tools* yang tersedia untuk mengetahui fungsi atau cara penggunaannya dengan jelas meskipun dengan keterbatasan waktu penulis.

5. Melakukan evaluasi hasil penilaian Penugasan

Setelah melakukan penilaian hasil penugasan mahasiswa, langkah selanjutnya ialah melakukan evaluasi hasil penilaian penugasan yang dilakukan dalam ruang kelas (tatap muka). Adapun alur kegiatan dimulai dari (1) membuat instrumen evaluasi penilaian tugas melalui SIPDA – UNIMED, (2) memberikan hasil akhir penilaian kepada mahasiswa, (3) melakukan diskusi dengan team teaching dan mahasiswa terkait evaluasi hasil penilaian tugas dan efisiensi pemanfaatan SIPDA – UNIMED, dan (4) melaporkan hasil penilaian dan diskusi kepada ketua Prodi untuk perbaikan selanjutnya.

Kontribusi dari kegiatan ini bermanfaat bagi mahasiswa agar dapat menerima hasil kerja yang dilakukan lebih awal daripada harus menunggu nilai yang muncul di KHS. Mahasiswa sudah mampu menakar kemampuannya, sehingga ketika nilai yang diperoleh masih kurang untuk mencapai tingkat nilai tertentu yang sudah ditargetkannya, maka ia masih dapat meningkatkannya dalam Ujian Akhir Semester (UAS). Hal ini mengingat bahwa porsi nilai untuk UAS adalah 65% yang tentunya dapat mengubah posisi sementara nilai yang diperoleh. Sedangkan manfaat untuk universitas ialah dengan menggunakan SIPDA UNIMED ini, penulis dapat memberikan masukan yang membangun untuk perbaikan konten/ *tools* yang masih terdapat kekurangan pada laman elearning Unimed ini, seperti menambah penjelasan pedoman pengisian nilai di panduan penggunaan e-learning Unimed dan keluhan mahasiswa tentang server yang *error/ down* secara tiba-tiba.

Pada kegiatan ini, penguatan nilai tangguh menjadi tolok ukur keseriusan seorang dosen dalam memeriksa dan menilai hasil tugas mahasiswanya. Selain itu, nilai jujur juga menjadi satu hal yang tak kalah pentingnya, sebab kenetralan, transparansi, dan yang terkait dengannya, dituntut untuk dapat dilaksanakan dengan baik oleh para dosen pengguna *e-learning* ini. Pada akhirnya kegiatan ini berkontribusi pada adanya upaya optimalisasi pembelajaran sesuai dengan misi program studi yakni “Menghasilkan inovasi di bidang pendidikan dan penelitian Antropologi sesuai dengan kemajuan teknologi”

PENUTUP

Pembuatan konten pembelajaran daring menjadi salah satu langkah inovatif dalam pengembangan pembelajaran *blended learning*. Dosen dan mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sehingga mampu menghasilkan kualitas belajar yang semakin meningkat dan menyenangkan. Apalagi pada era teknologi ini, bila pendidikan tidak mengikuti perkembangan zaman, tentu akan terjadi ketertinggalan yang akan mempengaruhi ke berbagai lini kehidupan manusia karena rendahnya sumber daya manusianya.

Kemajuan teknologi yang menuntut dunia pendidikan juga harus bergegas dan bergerak maju, membuat berbagai perguruan tinggi berlomba-lomba dalam melakukan inovasi pembelajaran. Hal ini juga didukung dengan era revolusi industri 4.0 yang mengarahkan pendidik dan peserta didik untuk mampu menguasai kemajuan teknologi. Hal ini dilihat dari adanya inovasi program pembelajaran yang tidak hanya tatap muka. Oleh karena itu, Universitas Negeri Medan sebagai salah satu perguruan tinggi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran *e-learning*, memberikan kesempatan dan ruang kepada pendidik untuk menginovasi metode pembelajaran dengan memanfaatkan Sistem Pembelajaran *Daring* (SIPDA).

Melalui kegiatan ini, optimalisasi penilaian tugas mahasiswa juga secara umum berjalan dengan lancar. Mahasiswa menerima nilai dan umpan balik dengan lebih mudah. Komunikasi yang humanis, membuat mahasiswa merasa puas dengan pelayanan akademik dari dosennya. Kegiatan ini juga melatih mahasiswa semakin cakap dalam menggunakan produk kemajuan teknologi, mengingat masih ada mahasiswa yang belum terlatih dalam menggunakan perangkat komputer dan internet.

REFERENSI

- Adhe, Kartika Rinakit. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1 (1), (26-31)
- Clark, R. C. & Mayer, R. E. (2003). *E-learning and the science of instruction*. San Francisco: Jossey –Bass/Pfeiffer.
- Dewi, Laksmi. (2017). Rancangan Program Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Pada Mata Kuliah Kurikulum Pembelajaran Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edutech*, 16 (2), (205-221)
- Febryani, Ayu (2018). Penggunaan Aplikasi Learning Management System pada Model Pembelajaran Hybrid/ Blended Learning sebagai Strategi Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di Prodi Pendidikan Antropologi UNIMED. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan 2018*, 1
- Ghirardini, B. (2011). *E-learning Methodologies*. Germany: Federal Ministry of Food, Agriculture and Consumer Protection.
- Hassenburg, A. 2009. Distance Education Versus the Traditional Classroom: Comparing the Traditional Classroom to the Virtual One, Does Being Physically Present in School Make a Difference? *Berkeley Scientific Journal Technology and Human Interaction*. Vol. 13 Issue 1. Hal: 7-10.
- Kuntarto, Eko. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education Literature*, 3(1) (99-110)
- Siahaan, S.M., (2002). Analisis Motif Mengajar Guru dalam Membangun Pemahaman Instrumental dan Pemahaman Relasional Siswa dengan Menggunakan Skema Pemecahan Masalah Berdasarkan Model Argumentasi Toulmin. Bandung: SPs.UPI.
- Tantri, Niki Raga. (2018). Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Terbukan dan Jarak Jauh*, 19 (1) (19-30)

Yuhdi, dkk. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Jurnal Basastra*, 7 (1), (14-22)