

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA (MSDM)

Imamul Khaira¹, Evi Susilawati², Ahmad Fikri Iskandar²

¹Manajemen, STIE Indonesia School Of Management

²Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Medan

³Universitas Amikom Jogjakarta

*evi.utnd@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Setia Budi Mandiri Medan tahun pelajaran 2017/2018. Teknik pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar mahasiswa. Adapun data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji one sample T-test. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar Mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Blended Learning, Hasil Belajar Mata Kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia

Abstract

The purpose of this study was to look at the effect of the Blended Learning Learning Model on the learning outcomes of Human Resources Management Subjects at the Management Studies Program at Setia Budi Mandiri University Medan in the academic year 2017/2018. The sampling technique in this study uses saturated samples. The data collection method in this study used a student learning achievement test. The data in this study were analyzed using the Independent T-Test. Hypothesis testing results indicate that the $t\text{-test} > t\text{-table}$ so it can be stated that there is an influence on the application of the Blended Learning Learning Model to the learning outcomes of Human Resource Management Courses

Keyword: Blended Learning Model, Learning Outcomes in Human Resource Management Courses

PENDAHULUAN

Mata kuliah Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) merupakan mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa yang memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang hubungan dan peranan sumber daya atau tenaga kerja yang dimiliki oleh mahasiswa yang kelak akan menjadi karyawan untuk bekerja secara efisien dan efektif sehingga tujuan perusahaan, karyawan, dan masyarakat dapat tercapai secara maksimal. Mata kuliah ini lebih mengutamakan pada proses pembelajaran yang melatih mahasiswa untuk mampu memahami, menjelaskan, dan menganalisis berbagai konsep, metode, dan teknik manajemen sumber daya manusia, serta kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikannya pada keputusan-keputusan manajerial. Saat ini kita berhadapan dengan Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia digital

dan telah mempengaruhi semua disiplin ilmu termasuk disiplin ilmu ekonomi. Keadaan ini berakibat pada perubahan kegiatan pembelajaran mata kuliah MSDM agar mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan termasuk pada perubahan digitalisasi. Dalam kaitan itulah, pembelajaran mata kuliah MSDM mampu membentuk kemampuan berkomunikasi, kemampuan beradaptasi, dan bekerja di dalam kelompok. Ketiga kemampuan tersebut penting untuk dimiliki mahasiswa sebagai pemilik sumber daya manusia Indonesia di masa depan dan menjadi indikator penilaian hasil belajar mata kuliah MSDM.

Hasil belajar diartikan diartikan sebagai perubahan perilaku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Fransisca & Ajisukmo, 2015: 213-214). Hasil belajar mata kuliah MSDM yang diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan indicator pada kemampuan berkomunikasi, kemampuan beradaptasi, dan bekerja di dalam kelompok tersebut tentunya harus diimbangi dengan perubahan perilaku mengajar dosen. Kegiatan pembelajaran mata kuliah MSDM harus mampu beradaptasi dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 yang berbasis digital. Para pendidik di era digital ini harus menjadi pendidik di abad ke-21 dan harus mampu mempelajari berbagai model pembelajaran, memiliki literasi digital, terus mempelajari hal-hal baru, dan harus dapat memanfaatkannya peluang yang disediakan oleh Revolusi Industri 4.0 untuk kegiatan pembelajaran yang lebih baik (Afrianto, 2018:1). Ada banyak model pembelajaran digital yang direkomendasikan dalam kegiatan pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 ini salah satunya adalah Model Pembelajaran *Blended Learning*.

Model Pembelajaran *Blended Learning* dimaknai sebagai sistem pembelajaran campuran menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran yang dimediasi computer (Graham, 2006:3). Selanjutnya Hew & Cheung (2014:123) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran *Blended Learning* menekankan pada pemberian materi mata kuliah dengan kegiatan pembelajaran yang disampaikan secara *online* dan secara tatap muka di mana mahasiswa didorong untuk menggunakan internet. Kemudian Watson & Murin (2014: 124) memberikan batasan Model Pembelajaran *Blended Learning* sebagai model pembelajaran di pendidikan formal di mana mahasiswa belajar sebagian melalui pembelajaran online dengan kendali dari dosen kepada mahasiswanya terhadap waktu, tempat, jalur, dan / atau kecepatan tertentu dengan modalitas belajar mahasiswa dalam waktu dan kecepatan tertentu untuk memberikan pengalaman belajar yang terintegrasi. Merujuk pada pemaparan-pemaparan para ahli di atas dapat dimaknai bahwa Model Pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap dan pembelajaran online yang mana baik kedua bentuk pembelajaran tersebut merupakan sebuah sistem yang saling berkorelasi secara konstan dalam keseluruhan pembelajaran yang utuh.

Karakteristik dari Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat dilihat sebagai berikut: (1) melibatkan beberapa kombinasi lingkungan virtual, lingkungan fisik dengan daya dukung teknologi (Launer, 2016:9); (2) adanya setting kombinasi pengaturan kegiatan pembelajaran yang mandiri (Krasnova, 2015: 399). Bryan & Volchenkova (2018: 25) membagi Model Pembelajaran *Blended Learning* kepada 6 (enam) model yaitu: (1) model berbasis tatap muka, di mana pembelajaran dilakukan di kelas yang dilengkapi dengan pembelajaran online; (2) model rotasi, di mana mahasiswa saling berotasi antara belajar online dan belajar berbasis; (3) model fleksibel, di mana mahasiswa belajar secara online sesuai dengan jadwal yang disesuaikan secara individual, dan pembelajaran tatap muka dilakukan oleh dosen sesuai kebutuhan; (4) model laboratorium online, di mana mahasiswa melengkapi pembelajaran mereka secara tatap muka dengan tambahan

keajiban dimana mahasiswa dapat mengambil kursus online; (5) model campuran, di mana mahasiswa melengkapi kegiatan pembelajaran mereka dengan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online secara proporsional; (6) model virtual yang diperkaya dengan tatap muka, di mana pembelajaran dikhususkan secara online dengan pertemuan tatap muka sesekali dan manakala tatap muka tersebut hanya diperlukan saja. Berdasarkan pada model-model pembelajaran *blended learning* di atas, model pembelajaran *Blended Learning* yang digunakan dalam penelitian adalah model campuran dengan komposisi pelaksanaan pembelajaran, 50% tatap muka, dan 50% online. Pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi edmodo, komposisi tersebut diterapkan dengan mempertimbangkan karakteristik mahasiswa dan juga dosen yang belum pernah menerapkan model pembelajaran ini sebelumnya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif karena dalam penelitian ini mendeskripsikan keadaan yang terjadi pada saat sekarang secara sistematis dan faktual dengan tujuan untuk memaparkan serta penyelesaian dari masalah yang diteliti. Penelitian ini menegaskan adanya hubungan kausal antara variabel-variabel yang diteliti oleh karenanya metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan fakta-fakta penyebab dan fakta-fakta akibat pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar mata kuliah MSDM. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel secara jenuh dengan uji hipotesa menggunakan uji Independent t-test. Digunakannya uji Independent t-test untuk memberikan asumsi bahwa pengaruh hasil belajar mata kuliah MSDM adalah benar-benar berasal dari Model Pembelajaran *Blended Learning* yang digunakan.

Sebelum dilaksanakan kegiatan eksperimen, dari sampel yang diperoleh terlebih dahulu diberikan pre tes untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa. Selanjutnya, mahasiswa diberikan perlakuan Model Pembelajaran *Blended Learning*. Demikian juga setelah dilaksanakan perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* dilakukan pos tes. Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada mata kuliah MSDM dilihat pada Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Perlakuan Pembelajaran *Blended Learning* pada mata kuliah MSDM

No	Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	Aktivitas Dosen
1	Menentukan kegiatan pembelajaran <i>Blended Learning</i> pada Mata Kuliah MSDM	Dosen membuat kontrak bersama mahasiswa terkait pertemuan pembelajaran <i>Blended Learning</i> mata kuliah MSDM baik dengan tatap muka maupun menggunakan <i>e-learning</i>
2	Perlakuan Yang Menggunakan Pembelajaran Tatap Muka	
	a. Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen mengajak mahasiswa berdoa sebelum belajar 2. Melakukan tugas rutin dengan mengabsensi mahasiswa 3. Bersama mahasiswa melakukan kegiatan a persepsi dan memberikan motivasi

	b. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan ceramah, dosen memberikan informasi tentang materi mata kuliah MSDM 2. Selanjutnya dosen melakukan diskusi kelompok untuk melihat aktivitas siswa dalam kelompok kecil dan kelompok besar 3. Dosen melakukan tindak lanjut dengan mengecek kemampuan yang dimiliki siswa dan memberikan umpan balik
	c. Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen melakukan evaluasi hasil belajar mata kuliah MSDM 2. Dosen memberikan tugas rumah 3. Sebelum pulang, dosen mengajak mahasiswa untuk berdoa bersama
3	Perlakuan Yang Menggunakan Pembelajaran <i>Online</i>	
	a. Kegiatan Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum memulai pembelajaran mata kuliah MSDM, terlebih dahulu dosen harus mempersiapkan perlengkapan pembelajaran seperti : komputer atau laptop, dan atau smart phone 2. Dosen mengharuskan mahasiswa untuk memiliki alat pembelajaran seperti: komputer atau laptop, dan atau smart phone 3. Alat pembelajaran mahasiswa harus terinstal aplikasi Edmodo 4. Sebelum memulai pembelajaran, mahasiswa dan dosen terkoneksi dengan jaringan internet 5. Mahasiswa dan dosen mempunyai email yang masih aktif
	b. Kegiatan Pembelajaran <i>Online</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk membuka aplikasi web browser dan mencari website Edmodo di website http://www.edmodo.com. 2. Dosen menginstruksikan mahasiswa untuk membuka tampilan Edmodo dan pada halaman utama guru menginstruksikan untuk meng klik I'm teacher 3. Dosen menginstruksikan untuk mengisi email yang masih aktif dan password pada tampilan Edmodo untuk kemudian instruksikan mahasiswa untuk meng klik Sign up for Free. 4. Langkah selanjutnya dosen menginstruksikan mahasiswa untuk meng klik panggilan dosen dengan nama MSDM SMT 3 lalu mahasiswa terhubung dengan kelas Edmodo 5. Mahasiswa dan dosen terhubung dalam pembelajaran online dengan kelas Edmodo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar mata kuliah MSDM. Tes hasil belajar mata kuliah MSDM berbentuk pilihan berganda dengan 4 (empat) option pilihan. Sebelum

penelitian yang sesungguhnya dilakukan, maka harus diyakinkan dulu bahwa tes hasil belajar mata kuliah MSDM yang digunakan valid dan reliabel. Uji validitas butir tes hasil belajar mata kuliah MSDM menggunakan SPSS Versi 24.0. Jika koefisien korelasi Pearson antara skor butir dengan skor total variabel atau dimensi $>0,30$ maka butir soal layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 2. di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar Mata Kuliah MSDM

Item	Rxy	Rtabel	Hasil	Item	Rxy	Rtabel	Hasil
Item 1	0,5332	0,4124	Valid	Item 22	-0,198	0,4124	Tidak Valid
Item 2	0,4161	0,4124	Valid	Item 23	0,5247	0,4124	Valid
Item 3	0,5236	0,4124	Valid	Item 24	0,6043	0,4124	Valid
Item 4	0,4624	0,4124	Valid	Item 25	0,5779	0,4124	Valid
Item 5	0,4882	0,4124	Valid	Item 26	0,4339	0,4124	Valid
Item 6	0,5474	0,4124	Valid	Item 27	0,4602	0,4124	Valid
Item 7	0,6082	0,4124	Valid	Item 28	0,5005	0,4124	Valid
Item 8	0,4989	0,4124	Valid	Item 29	0,4787	0,4124	Valid
Item 9	0,605	0,4124	Valid	Item 30	0,5231	0,4124	Valid
Item 10	0,4692	0,4124	Valid	Item 31	0,4285	0,4124	Valid
Item 11	0,486	0,4124	Valid	Item 32	0,6141	0,4124	Valid
Item 12	0,6082	0,4124	Valid	Item 33	0,5961	0,4124	Valid
Item 13	0,4692	0,4124	Valid	Item 34	0,4542	0,4124	Valid
Item 14	0,6043	0,4124	Valid	Item 35	0,4464	0,4124	Valid
Item 15	-0,314	0,4124	Tidak Valid	Item 36	0,6408	0,4124	Valid
Item 16	0,4638	0,4124	Valid	Item 37	0,4301	0,4124	Valid
Item 17	0,5337	0,4124	Valid	Item 38	0,5005	0,4124	Valid
Item 18	-0,34	0,4124	Tidak Valid	Item 39	0,5624	0,4124	Valid
Item 19	0,4882	0,4124	Valid	Item 40	0,4692	0,4124	Valid
Item 20	0,4557	0,4124	Valid	Item 41	0,4298	0,4124	Valid
Item 21	0,525	0,4124	Valid	Item 42	0,5984	0,4124	Valid
				Item 43	0,5005	0,4124	Valid

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat dilihat dari 43 butir soal terdapat 3 (tiga) butir soal yang tidak valid butir item 15, butir 18, dan butir 22. Untuk butir soal yang tidak valid tidak diikut sertakan dalam data penelitian. Reliabilitas suatu instrumen adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya (Drost, 2015:105). Artinya, kapanpun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Reliabilitas untuk tes hasil belajar mata kuliah MSDM dianalisis berdasarkan rumus

Spearman Brown (Split Half) dengan bantuan program SPSS Versi 24.0. Pengujian reliabilitas dengan teknik *Split Half* dari *Spearman-Brown* dilakukan pada karena tes hasil belajar mata kuliah MSDM memiliki satu jawaban yang benar dengan menggunakan pilihan ganda dan yang lainnya hanya memiliki satu jawaban yang benar. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 2. Berikut di bawah ini: Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3. berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar Mata Kuliah MSDM

Responden	Jumlah Ganjil	Jumlah Genap
1	6	4
2	16	13
3	8	9
4	3	6
5	7	8
6	7	13
7	11	14
8	16	13
9	8	11
10	14	17
11	17	15
12	5	3
13	17	16
14	17	19
15	18	18
16	18	17
17	16	17
Rxy		0,88

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji realibilitas tes hasil belajar mata kuliah MSDM adalah 0,88, maka instrumen yang didapat dikatakan handal. Kriteria tersebut sesuai pendapat Fraenkel, Wallen, & Hyun (2012) yang menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan reliabel saat nilai koefisien reliabilitas *Spearman-Brown* lebih dari 0,70 ($r_i > 0,70$). Jika nilai koefisien reliabilitas *Spearman-Brown* kurang dari 0,70, maka jumlah soal ditambah dengan soal yang sesuai dengan aslinya.

Setelah data diuji validitas dan reliabilitasnya, data yang diperoleh dikaji untuk kemudian dianalisa dengan menggunakan statistik parametrik yang terlebih dahulu diuji dengan menggunakan uji normalitas. Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Lilliefors		
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Nilai
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83.9063
	Std. Deviation	7.96508
Most Extreme Differences	Absolute	.153
	Positive	.082
	Negative	-.153
Test Statistic		.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.055 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Merujuk pada Tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang menunjukkan itu berarti signifikansi nilainya sebesar 0,055 lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan data di atas berdistribusi Normal. Hal ini Nisfiannoor (2014:466) yang menyatakan bahwa pada uji Lilliefors yakni: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari sama dengan 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis penelitian. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan adalah: (1) Ha: Terdapat pengaruh penerapan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap hasil belajar mata kuliah MSDM, dan (2) Ho : Model Pembelajaran Blended Learning terhadap hasil belajar mata kuliah MSDM. Selanjutnya hipotesa statistik yang diajukan adalah (1) jika $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ maka Ho diterima, dan Ha di tolak, dan (2) jika $-t_{tabel} > t_{hitung}$ maka Ho ditolak, dan Ha diterima. Hasil uji hipotesis penelitian ini dilihat pada Tabel 5. di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Uji One Sample T-test)

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilai	59.591	31	.000	83.90625	81.0345	86.7780

Merujuk pada Tabel 5. di atas dapat dilihat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar MSDM pada mahasiswa yang diajar menggunakan Model Pembelajaran Blended Learning berbasis pada mata kuliah MSDM. Hal ini ditunjukkan dengan adanya angka signifikansi sebesar $59.591 > t\text{-tabel } 2.042$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil uji analisis pada penelitian ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* mengajak mahasiswa untuk aktif melakukan berbagai kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep menurut pemahamannya sendiri tentang hal-hal yang sedang dipelajari (Susilawati, 2018:171). Proses belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* telah terbukti membantu pembentukan pengetahuan yang dilakukan mahasiswa. Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* mampu membawa perubahan dalam kegiatan belajar mata kuliah MSDM sehingga dapat dijadikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran mata kuliah MSDM yang selama ini berpusat pada dosen. Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam mata kuliah MSDM membuat mahasiswa lebih aktif dan mampu memahami materi MSDM secara utuh. Hasil yang didapat dari penelitian ini telah mendukung penelitian yang relevan seperti penelitian Wichadee (2017: 144-147) yang menyebutkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mahasiswa antara sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*. Pada penelitian ini dibuktikan bahwa kualitas Model Pembelajaran *Blended Learning* menunjukkan kualifikasi sangat baik, sehingga penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Dari hasil penelitian yang didukung oleh pendapat ahli di atas tampak bahwa pentingnya pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kekinian yaitu Revolusi Industri 4.0 dalam kegiatan belajar mata kuliah MSDM karena penting kirannya mempersiapkan mahasiswa untuk menjadi karyawan yang siap bersaing dalam kancah perubahan global.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa semester III Prodi Manajemen Universitas Setia Budi Mandiri ini memberikan kesimpulan bahwa: terdapat perbedaan hasil belajar mata kuliah MSM yang menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning*. Hal ini dikarenakan Model Pembelajaran *Blended Learning* melibatkan mahasiswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga mahasiswa mampu memahami apa yang dipelajarinya secara utuh. Penggunaan model pembelajaran Model Pembelajaran *Blended Learning* memperoleh respon dan ditanggapi dengan antusias oleh mahasiswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mata kuliah MSDM.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto. (2018). Being a Professional Teacher in the Era of Industrial Revolution 4.0: Opportunities, Challenges and Strategies for Innovative Classroom Practices. English Language And Research. Vol 2, No.1 Desember 2018.1-13.
- Bryan, A. & Volchenkova, K.N. (2016). Blended Learning: Definition, Models, Implications for Higher Education. Educational Sciences. Vol.8.No 2.2016.24-30.

- Dessler, Gary. 2015. Human Resource Management. 14th Ed. Paramita Rahayu (Penerjemah). Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Indeks. (DG).
- Drost, Ellen A. (2015). Validity and Reliability in Social Sciences Research. *Education Research and Prespective Journal*, Volume 38, No 1, 2015.105.
- Fraenkel, J. L., Wallen, N. E., & Hyun, H. H.. (2012). How to Design and Evaluate Research in Education Eighth Edition. New York : Mc Graw Hill.
- Fransisca, Leonie. & Ajisukmo, Clara S.P. (2015). Keterkaitan Antara Moral Knowing, Moral Feeling, dan Moral Behaviour Pada Empat Kompetensi Guru. *Jurnal Kependidikan. Volume 45, Nomor 2, November 2015*. 213-214.
- Graham, CR.(2006). *Blended Learning System: Definition, Current Trends, and Future Directions*. San Francisco:Pfeiffer.
- Hew, K.F. & Cheung W.S. (2014). *Using Blended Learning: Evidence-Based Practices*. London: Springer Publishing.
- Krasnova T. A. (2015). Paradigm Shift: Blended Learning Integration in Russian Higher Education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. No. 166.399–403
- Launer R. (2016). *Five Assumptions on Blended Learning: What Is Important to Make Blended Learning a Successful Concept? Hybrid Learning*. Berlin: Springer Verlag Publishing.
- Nisfiannoor, M. (2014). *Pendekatan Statistika Modern Untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika..
- Susilawati, Evi. (2018). Pengarug Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edutech*, Tahun 17. Vol.17. No.2. Juni 2018. 160-175.
- Wichadee. Saovapa. (2017). A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation. *International Journal Of Emerging Technology in Learning*, Vol. 12, No. 2, 2017.137-154.

