



MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMAHAMAN MAHASISWA PADA MATA KULIAH PERPAJAKAN

Rossa Ayuni[✉], Meti Herlina²

Article Information

Article History:

Accepted May 2021

Approved June 2021

Published July 2021

Keywords:

Blended Learning, Google Classroom, Understanding

How to Cite:

Rossa Ayuni, dan Meti Herlina (2021). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Mahasiswa pada Mata Kuliah Perpajakan: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 2: Juli 2021: Halaman 100 - 106.

Abstrak

Model pembelajaran berbasis *Blended Learning* bukanlah model pembelajaran baru dalam dunia pendidikan melainkan model pembelajaran ini merupakan kombinasi atau perpaduan antara model pembelajaran tatap muka dan model pembelajaran *offline/online*. Masing-masing model pembelajaran ini memiliki kelebihan tersendiri sehingga gabungan dari kelebihan pembelajaran tatap muka dan kelebihan pembelajaran online menghasilkan model pembelajaran *Blended Learning*. Model pembelajaran ini berpeluang menjadi solusi untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman mahasiswa dengan saling menutupi kekurangan pada masing-masing pembelajaran baik itu tatap muka ataupun pembelajaran *online*. Sistem pembelajaran yang dapat digunakan pada Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* ini adalah *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan sebuah manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak, salah satunya adalah *Google Classroom*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan pembelajaran berbasis *Blended Learning* dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah perpajakan. Jenis penelitian ini R & D (Research & Development). Model pembelajaran yang akan dikembangkan adalah pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *online/offline learning* yang disusun sedemikian rupa. Strategi penyampaian pembelajaran ini dilakukan dengan tatap muka 50% dan *online/offline learning* 50%.

Abstract

Blended learning-based learning model is not a new learning model in the world of education, but this learning model is a combination or blend of face-to-face learning models and offline/online learning models. Each of these learning models has its own advantages so that the combination of the advantages of face-to-face learning and the advantages of online learning produces a Blended Learning learning model. This learning model has the opportunity to be a solution to facilitate students' understanding abilities by covering each other's shortcomings in each learning, be it face-to-face or online learning. The learning system that can be used in this Blended Learning-Based Learning Model is the Learning Management System (LMS). LMS is a learning management that is prepared to do learning through software, one of which is Google Classroom. This study aims to determine whether Blended Learning-based learning can facilitate students' understanding of taxation subjects. This type of research is R & D (Research & Development). The learning model that will be developed is Blended Learning-based learning that combines face-to-face learning with online/offline learning that is structured in such a way. This learning delivery strategy is carried out with 50% face-to-face and 50% online/offline learning.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan sekarang yang serba digital mengharuskan sumber belajar dosen terintegrasi dengan teknologi. Proses pemanfaatan teknologi pada pembelajaran biasa disebut *e-learning*. Akan tetapi, menurut Wardani, Toenlioe dan Wedi (2018) proses pembelajaran yang bertumpu pada pemanfaatan teknologi saja atau yang hanya menerapkan *e-learning* saja itu tidak dapat sepenuhnya dikatakan berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar tiap peserta didik berbeda-beda. Sehingga saat ini dikenal istilah *Blended Learning* yang menyempurnakan metode *e-learning*.

Menurut Ismail, Shahdan dan Yulia (2019) mengatakan bahwa *Blended Learning is not a new technology but rather is combination of two existing technologies in learning something*. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitzpatrick, Jamey (2011) *Blended Learning* merupakan kombinasi atau perpaduan pembelajaran yang berbasis online dengan pembelajaran dengan cara tatap muka (*face to face*) di kelas (konvensional). Tujuan utama *Blended Learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar atau peserta didik agar dapat belajar mandiri, berkelanjutan dan berkembang sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien dan menarik (Dwiyogo, 2016).

Sistem pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Learning Management System*. LMS merupakan sebuah manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak, salah satunya adalah *Google Classroom*.

Model pembelajaran berbasis *Blended Learning* ini akan direncanakan akan diterapkan pada mata kuliah Perpajakan. Mata kuliah Perpajakan ini merupakan Mata Kuliah Bidang Keahlian yang harus ditempuh oleh mahasiswa. Mata kuliah ini berisi tentang peraturan-peraturan perpajakan yang membutuhkan pemahaman. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang bisa memfasilitasi kebutuhan mahasiswa tersebut. Menurut penelitian Khoiroh, Munoto dan Anifah (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan

model pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran secara langsung sedangkan hasil penelitian lain menunjukkan bahwa mahasiswa berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran dengan model *Blended Learning* dan sebagian besar mahasiswa merasa puas terhadap pembelajaran model *Blended Learning* karena *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang terlibat aktif dalam kegiatan atau pembelajaran (Fitriana, 2017).

Maka dari itulah sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Perpajakan”.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Blended Learning memiliki beberapa definisi, tetapi secara umum *Blended Learning* dikenal dengan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka (Fitzpatrick, Jamey : 2011). Sistem pembelajaran pada *Blended Learning* bersifat fleksibel karena mahasiswa dapat mengontrol aktivitas belajar mereka sendiri.

Menurut Oktaria, Budiningsih dan Risdianto (2018) unsur kontrol pada pada model *Blended Learning* yaitu waktu (*time*), tempat (*place*), jalur (*path*) dan kecepatan (*pace*). Unsur waktu (*time*) bermaksud belajar tidak lagi terbatas dengan hari sekolah, mereka bisa belajar sesuai dengan waktu yang mereka miliki, unsur tempat (*place*) bermaksud, belajar tidak dibatasi pada pembelajaran di kelas saja. Mereka bisa belajar dimana saja seperti rumah, perpustakaan, dll.

Unsur jalur (*path*) bermaksud, belajar tidak lagi terbatas pada pembelajaran di kelas oleh dosen. Tetapi pemanfaatan perangkat lunak interaktif dan adaptif memungkinkan pembelajar untuk belajar (dalam metode yang ada disesuaikan dengan kebutuhan mereka). Unsur kecepatan (*pace*) bermaksud, belajar disesuaikan berdasarkan kecepatan mereka sendiri, mereka bisa menggunakan lebih

banyak waktu bila dibutuhkan untuk proses pembelajaran.

Hal yang penting untuk dicermati dalam desain *Blended Learning* perlu memperhatikan keseimbangan antara pembelajaran online dan tatap muka (Akkoyunlu & Soylu, 2008:184) dalam (Fardhany, 2016). Komposisi *blended* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran online berbasis komputer (online dan offline) (Dwiyoogo, 2010:2) dalam (Fardhany, 2016).

Menurut Ronsen, David dan Stewart, Carmine (2015) dalam Oktaria dkk (2018) membagi model pembelajaran secara umum menjadi empat kelompok yaitu Tradisional, *Web Facilitated*, *Blended Learning* dan *Online Learning/e-learning*. Pembagian tipe pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1 : Tipe Pembelajaran Berdasarkan Proporsi Isi yang Disampaikan Secara Online

Proporsi Isi Yang Disampaikan Secara Online	Tipe Pembelajaran	Deskripsi
0%	Tradisional	Pembelajaran tradisional yang dimaksud disini adalah tanpa memanfaatkan fasilitas online, karena pembelajaran hanya berbasis tatap muka atau <i>face to face</i> di kelas.
1 – 29%	<i>Web Facilitated</i>	Pembelajaran yang menggunakan <i>web facilitated</i> adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis web untuk memfasilitasi pembelajaran secara tatap muka
30 – 79%	<i>Blended Learning</i>	Pembelajaran <i>blended learning</i> yang dimaksud

		disini adalah yang menggambarkan model campuran (hibrida) yang benar-benar dicampur, memadukan proses pembelajaran secara <i>online</i> menggunakan <i>e-learning</i> atau web dan tatap muka
80 – 100%	<i>Online Learning atau e-learning</i>	Pembelajaran <i>online learning</i> atau <i>e-learning</i> yang dimaksud disini yaitu pembelajaran yang dilakukan secara online atau jarak jauh dimana sebagian besar atau semua konten dikirimkan secara <i>online</i> dan tidak ada pertemuan secara tatap muka

Berdasarkan tabel di atas, pembelajaran dalam penelitian ini memadukan proses pembelajaran secara online menggunakan *e-learning* atau Web dan tatap muka dengan persentase sebesar 50% sehingga termasuk *Blended Learning*.

Pembelajaran *Blended Learning* memiliki beberapa manfaat, menurut Ronsen, David dan Stewart, Carmine (2015) dalam Oktaria dkk (2018) manfaat *Blended Learning*, yaitu 1). Lebih efektif daripada hanya belajar tatap muka atau hanya belajar secara online, 2). Meningkatkan hasil belajar, 3). Cara yang tepat untuk memperpanjang waktu belajar, 4). Memungkinkan mahasiswa memperoleh literasi digital, 5). Cara yang tepat menutupi pembelajaran yang tidak dapat dihadiri secara tatap muka, 6). Memuat tugas menjadi lebih menarik dan fleksibel dan 6). Memantau kemajuan mahasiswa jadi lebih mudah.

Menurut Dwiyoogo (2016) peran pengajar dalam pembelajaran berbasis *Blended Learning* sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Yang pasti pengajar harus melek informasi. Di samping memiliki

keterampilan mengajar dalam menyampaikan isi pembelajaran tatap muka, pengajar juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer dan keterampilan untuk mengakses internet, kemudian dapat menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran tersebut.

Google Classroom

Google Classroom adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa (Wikipedia, 2014).

Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom* menurut Wikipedia (2014) adalah *Assignment* (tugas), *Grading* (pengukuran), *Communication* (komunikasi), *Time-Cost* (hemat waktu), *Archive Course* (arsip program), *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam) dan *Privacy* (privasi).

Kemampuan Pemahaman Mahasiswa

Pemahaman diartikan sebagai proses berpikir dan belajar karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami sesuatu. Menurut Sudjana (2011) dalam Karunia dan Mulyono (2016) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan tingkat hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui untuk dapat memahami sesuatu. Menurut Minggu (2010) dalam Rijal (2016) mengemukakan bahwa pemahaman adalah salah satu aspek dalam belajar yang digunakan sebagai dasar mengembangkan model pembelajaran dengan memperhatikan indikator dari pemahaman itu sendiri.

Menurut Sudjana (2011) dalam Karunia dan Mulyono (2016) i hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu 1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam (6) aspek

yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima (5) aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi, 3) ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Susanti (2013) pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut, yaitu *Translasi* (*kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain*), *Interpretasi* (*kemampuan menjelaskan materi*) dan *Ekstrapolasi* (*kemampuan memperluas arti*).

Kata kerja operasional level 2 yaitu C2 terdiri dari antara lain : memperkirakan, menjelaskan, mengategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum dan menjabarkan (Susanti, 2013).

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D (Research & Development). *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017). Penelitian ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan adalah pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggabungkan atau mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan online/offline learning yang disusun sedemikian rupa. Strategi penyampaian pembelajaran ini dilakukan dengan tatap muka 50% dan pembelajaran online 50%.

Pembelajaran secara tatap muka (*face to face*)

Orientasi Awal

Pada pertemuan pertama dosen akan memberikan orientasi untuk menyepakati tugas serta langka-langkah di dalam pembelajaran. Dosen mengkomunikasikan capaian pembelajaran apa saja yang ingin dicapai, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran dan sistem pembelajaran di kelas dan secara online yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*.

- Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat atau saran tentang langkah atau cara kerja serta hasil akhir yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran ini.
- Dosen memberikan informasi mengenai cara registrasi akun *e-learning* untuk masuk kedalam *course* atau kuliah yang akan diikuti mahasiswa.
- Mahasiswa mendengarkan topik materi yang akan dibahas serta prosedur pembelajaran dengan menggunakan fasilitas *e-learnig*.

Pembelajaran secara online (*e-learning*)

Belajar mandiri secara online

Mahasiswa mempelajari materi yang sudah disusun oleh dosen atau yang sudah dishare oleh dosen melalui *e-learning* sebagai pengetahuan awal mahasiswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang ada di kelas.

Quiz (Pre-Test)

- Setelah selesai membaca materi yang ada di *e-learning* mahasiswa akan mengerjakan quiz yang sudah disiapkan untuk mengambil nilai pre-test. Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mahasiswa sebelum mengikuti pembelajaran.
- Sebelum mengerjakan *pre-test* mahasiswa menerima informasi password atau kode dari dosen untuk masuk ke dalam quiz di aktivitas *course*.

Pembelajaran secara tatap muka (*face to face learning*)

Presentasi

Setiap kelompok melakukan presentasi yang sudah ditentukan setiap pertemuannya atau berdasarkan kesepakatan awal perkuliahan. Pada fase ini mahasiswa dapat menghubungkan pengetahuan awal yang sudah diperoleh saat pembelajaran online sebelumnya.

Diskusi

- Mahasiswa melanjutkan sesi diskusi terkait topik yang dipresentasikan. Jika ada yang belum tuntas dalam diskusi ini maka akan diperkuat oleh dosen.
- Setelah itu kelompok yang presentase memberikan kesimpulan mengenai topik yang dibahas.

Pembelajaran secara online (*e-learning*)

Diskusi secara online

- Mahasiswa melakukan diskusi *online* melalui *tool* komunikasi yang dibangun pada aktivitas *e-learning* dalam bentuk forum diskusi. Setiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk memberikan pertanyaan atau tanggapan pembelajaran yang berlangsung dengan cara membalas postingan di forum diskusi.
- Dosen memantau penuh aktivitas diskusi dan memberikan tanggapan pada pertanyaan yang belum tuntas sehingga mahasiswa menjadi paham.

Pengumpulan tugas (assignment)

Mahasiswa mengumpulkan tugas dengan mengupload pada aktivitas *assignment* yang sudah disiapkan di *e-learning*.

Quiz

Dosen memberikan password untuk mengerjakan quiz dalam bentuk *post-test* untuk melihat sejauh mana capaian pembelajaran mahasiswa. Setelah melakukan quiz maka dosen akan melakukan penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sugiyono (2011:298) adapun langkah-langkah penelitian pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi

produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Penelitian R & D (*Research & Development*) ini memiliki hasil akhir yaitu berupa desain produk baru didalam proses belajar mengajar mata kuliah perpajakan. Produk yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran berbasis Model Pembelajaran Blended Learning yang diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah perpajakan. Video pembelajaran ini baru bisa digunakan pada proses belajar mengajar apabila telah melewati proses validasi desain, dimana pada proses ini, peneliti melibatkan 3 (tiga) orang dosen yang ahli dalam bidang ini dan semuanya merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah dengan pembelajaran berbasis Blended Learning dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah perpajakan. Video pembelajaran yang disiapkan pada penelitian ini yaitu sebanyak 2 (dua) video pembelajaran yaitu mengenai PPN (Pajak Pertambahan Nilai) dan PPn BM (Pajak Penjualan Barang Mewah). Setelah melewati proses validasi desain, langkah selanjutnya yaitu revisi desain berdasarkan dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator agar dapat diketahui kelemahannya dan selanjutnya memperbaiki desain tersebut. Selanjutnya uji coba produk, disini peneliti melakukan uji coba produk kepada mahasiswa yang tengah mengambil mata kuliah Perpajakan yaitu semester VII (tujuh). Jumlah keseluruhan mahasiswa semester VII (tujuh) yaitu 38 Orang. Saat ini dikarenakan kondisi masa pandemi Covid-19 sehingga untuk melakukan uji coba kepada seluruh mahasiswa peneliti membagi kelompok menjadi 2 (dua) kelompok yaitu masing-masing sebanyak 19 Orang. Ujicoba ini dilakukan sebanyak 2 (dua) hari untuk melakukan ujicoba produk secara tatap muka karena model pembelajaran Blended Learning ini tidak bisa hanya dilakukan dengan pembelajaran online saja tetapi tatap muka juga diperlukan. Kegiatan tatap muka di kelas tidak lupa memperhatikan protokol kesehatan, salah satunya yaitu wajib menggunakan masker.

Kegiatan ujicoba ini dilengkapi dengan *pre-test* yaitu memberikan soal-soal untuk melihat sejauh mana model pembelajaran berbasis *Blended Learning* ini dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman pada pokok bahasan tersebut yaitu pokok bahasan mengenai PPN (Pajak Pertambahan Nilai). Disini juga mahasiswa bebas untuk bertanya secara langsung mengenai pokok bahasan yang dibahas sehingga *feedback* yang terjadi dapat memberikan hasil yang cukup baik dalam kegiatan proses belajar mengajar. Setelah dilakukan ujicoba produk ini peneliti dibantu dengan anggota peneliti melakukan kegiatan diskusi revisi produk video pembelajaran yang akan digunakan pada saat ujicoba pemakaian dan mengevaluasi hasil *pre-test* mahasiswa untuk mengukur sejauh mana mereka memahami pokok bahasan yang telah disampaikan. Hasil *pre-test* ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73,84.

Penggunaan video pembelajaran yang kedua yaitu pokok bahasan mengenai PPN BM (Pajak Penjualan Barang Mewah) dilakukan secara online yaitu menggunakan media *Google Classroom*. Sebelumnya dosen sudah menginformasikan kepada mahasiswa mengenai penggunaan *Google Classroom* baik secara tatap muka ataupun menggunakan WAG (*WhatsApp Group*).

Video pembelajaran yang kedua ini dishare melalui *Google Classroom* dan mahasiswa disuruh menyimak dan mempelajari materi yang sudah diposting melalui *Google Classroom* serta mahasiswa bisa mengali lebih banyak informasi lagi mengenai pokok bahasan tersebut dengan melakukan kegiatan penambahan *resources* baik itu mencari lewat google atau membaca buku dan lain-lain.

Untuk mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti memberikan *post-test* kepada mahasiswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka mengenai pokok bahasan ini, soal yang diberikan juga dishare melalui *Google Classroom*. Hasil *post-test* ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,23.

Selanjutnya, peneliti dan anggota peneliti melakukan kegiatan diskusi bersama untuk mendiskusikan kegiatan ini jika ada yang harus diperbaiki maka akan diperbaiki dan jika dianggap cukup maka video

pembelajaran ini bisa digunakan pada mata kuliah perpajakan untuk semester berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh sampai pada tahap ini, dapat peneliti simpulkan bahawa penggunaan video pembelajaran pada model pembelajaran Blended Learning ini valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, ini juga dapat digunakan pada mata kuliah perpajakan untuk semester berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwiyogo. (2016). Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*. <https://id.wikibooks.org/wiki/pembelajaran-berbasis-Blended-Learning>. Diakses 31 Juli 2019.
- Fardhany . (2016). Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis *Blended Learning* Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan.
- Fitriana. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal of Educational Innovation*, Vol.4 Nomor 1, Desember 2017, pg. 51-52.
- Fitzpatrick, Jamey. (2011). *Planning Guide for Online and Blended Learning*. The Michigan Virtual University : Michigan. (https://micourses.org/resources/pdf/toolkit/MVU_PlanningGuide.pdf).
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 4 Nomor 2, Desember 2017, pg. 130.
- Karunia dan Mulyono. (2016). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII Berdasarkan Gaya Belajar dalam Model Knisley. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang.
- Khoiroh, Munoto dan Anifah. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol 10 Nomor 2, September 2017, pg. 107-109.
- Oktaria, Budiningsih dan Risdianto. (2018). *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. Halaman Moeka Publishing. Bogor.
- Rijal. (2016). Pengertian Pemahaman Konsep. <https://www.rijal09.com/2016/04/pengertian-pemahaman-konsep.html>. Diakses tanggal 2 Agustus 2019.
- Susanti, Susi. (2013). Taksonomi Bloom Ranah Kognitif Afektif dan Psikomotor Serta Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. <https://santisusanti1995.wordpress.com/2013/12/10/taksonomi-bloom-ranah-kognitif-afektif-dan-psikomotor-serta-identifikasi-permasalahan-pendidikan-di-indonesia/>. Diakses tanggal 2 Agustus 2019.
- Wardani, Toenlio dan Wedi. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan *Blended Learning*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 1 Nomor 1, April 2018, pg. 13.
- Wikipedia. (2014). *Google Classroom*. Diakses 17 Juli 2020 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas._dst.