

---

# Implementasi Perkuliahan Secara Blended Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Adelina Mariani<sup>a,\*</sup>

*a Program Doctoral Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia*

*\* Alamat Surel: adelmariani80@gmail.com*

---

## Abstrak

Universitas Bina Insani menciptakan E-Campus dan sistem pembelajaran campuran untuk mempersiapkan Industri 4.0. Pengamatan awal menunjukkan bahwa sistem tidak meningkatkan kualitas pembelajaran di Program Studi Akuntansi Universitas Bina Insani. Implementasi dalam penelitian ini merupakan kombinasi pembelajaran online dan tatap muka dengan waktu yang ditentukan. Dosen didorong untuk membuat bahan ajar, tugas, dan evaluasi sedemikian rupa sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengaksesnya di e-kampus. Data dalam penelitian kualitatif ini berupa dokumen hasil wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Data yang diurutkan dan diatur dalam bentuk naratif untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Ada dua tahap observasi, sebelum dan sesudah penerapan sistem blended learning. Sebagian besar mahasiswa merasa nyaman menggunakan e-campus sebagai media pembelajaran dan merasakan peningkatan kualitas pembelajaran. Dosen merasa penggunaan e-campus lebih efektif dalam hal pemberian materi dan penilaian.

---

## Kata kunci:

*Blended Learning, Online Learning, Revolusi Industri 4.0*

© 2020 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

---

---

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran yang menjadikan mahasiswa sebagai orientasi dilakukan dengan membentuk sistem pembelajaran yang belajar lebih interaktif, menarik, dan bervariasi (Rizky1 & Ajisukmo2, 2019). Mahasiswa perlu memiliki kompetensi yang dapat digunakan di masa depannya, seiring dengan perkembangan dunia teknologi. Peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran dapat dikerjakan dengan memanfaatkan teknologi serta mengkombinasikan dengan pertemuan tatap muka langsung atau blended learning (Karim, 2020; Siregar, 2018).

Blended learning adalah salah satu sistem yang dapat memfasilitasi belajar mahasiswa dengan lebih fleksibel, bervariasi, dan pemahaman tinggi. Mahasiswa dapat belajar dimana dan kapan saja tanpa dibatasi jarak, ruang dan waktu melalui sistem tersebut. Materi perkuliahan menjadi lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi tampilan lebih bervariasi seperti visual, audio dan gerak (Elyas, 2018).

Oliver dan Trigwell mengartikan blended learning adalah sebuah kombinasi teknologi berbasis web untuk mencapai tujuan pembelajaran; kombinasi dari pembelajaran face-toface dengan pembelajaran menggunakan teknologi; kombinasi dari berbagai pendekatan pedagogik, keluaran dengan atau tanpa pengajaran teknologi;

---

*To cite this article:*

Adelia Mariani (2020). Pengembangan Model Manajemen Penjaminan Mutu Pembelajaran *Blended Learning* Pada Program Studi Akuntansi di Universitas Bina Insani Bekasi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*

kombinasi pengajaran teknologi dengan pemberian tugas. Tiga pengertian terkait blended learning yaitu integrasi dari gabungan perkuliahan tradisional dengan perkuliahan secara online berbasis web; kombinasi dari beberapa pendekatan pedagogik, dan kombinasi dari media dengan tools dalam sebuah pembelajaran online learning; (Oliver & Trigwell, 2005).

Disisi lain, mahasiswa juga merasa khawatir terhadap jaminan mutu pendidikan dengan perkuliahan secara online learning ini. Seharusnya terdapat jaminan ataupun akreditasi dari pemerintah terhadap perkuliahan secara online yang telah dilaksanakan di beberapa kampus di Indonesia. Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) ialah sebuah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui berbagai media komunikasi. PJJ memberikan layanan Pendidikan Tinggi kepada masyarakat yang tidak dapat kuliah secara tatap muka langsung atau regular. Selain itu, PJJ juga mempermudah dan meluaskan akses layanan Pendidikan Tinggi. PJJ diselenggarakan dengan sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Kemendikbud, 2013; President of the Republic of Indonesia, 2012).

Bina Insani University, Bekasi, mengikuti tren perkembangan teknologi ini. Universitas ini telah menerapkan sebuah sistem pembelajaran yang disebut dengan E-campus. Pembelajaran dengan sistem online ini dipilih karena kesederhanaan struktur dan kemudahan akses sistem oleh semua pengguna. Sistem ini dikombinasikan dengan sistem pembelajaran tatap muka sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengakses materi perkuliahan dan mengurus administrasi. Keberhasilan sistem ini sangat tergantung kepada pengguna sistem yaitu Mahasiswa dan Dosen.

Namun pada pelaksanaannya, sistem ini tidak digunakan sebagaimana mestinya dikarenakan kurangnya dorongan bagi mahasiswa dan dosen pengajar untuk menggunakan program ini. Mahasiswa pada program studi ini sebagian besar adalah pekerja, sehingga memiliki waktu yang terbatas untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka.

Realitas paktek di lapangan sangat berbeda dengan penjelasan di atas. E-Campus hanya sebagai ajang dosen untuk memberikan tugas bagi mahasiswa, sehingga bukan kuliah online yang terjadi tapi tugas online. Banyak mahasiswa yang mengeluhkan dan menyayangkan hal tersebut. Palsanya banyak kendala yang mereka temui pada saat menggunakan sistem perkuliahan secara online ini. Salah satu yang menjadi persoalan utama yaitu terkait kendala jaringan yang dialami mahasiswa dan kurangnya materi yang diperoleh dari sistem yang telah disediakan. Lulusan dan angka passing grade program studi ini belum menunjukkan hasil yang maksimal. Tingkat kelulusan masih di angka 73 persen dan nilai passing grade masih dibawah angka 75. Atas dasar keadaan mahasiswa tersebut, dirasakan sangat efektif jika sistem penjaminan mutu blended learning ini diaplikasikan pada program studi ini.

---

## 2. Metode

Metode analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan analisis data kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan pada hasil lembar wawancara, catatan lapangan dan observasi aktivitas dosen dan mahasiswa. Data dalam penelitian ini berupa dokumen

hasil wawancara, hasil lembar observasi, dan catatan lapangan. Sumber data dalam penelitian ini adalah Program Studi Akuntansi Bina Insani University Bekasi. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

Analisis data melalui 3 langkah, yaitu reduksi data, penyajian data (display data), penarikan kesimpulan (verifikasi data). Reduksi data dalam penelitian ini adalah penyeleksian data kualitatif yang diperoleh selama penelitian. Data yang telah diperoleh oleh peneliti diringkas dengan menggunakan kalimat yang jelas sehingga lebih mudah untuk dipahami. Penyajian data (display data) dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk naratif, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan data dari hasil reduksi data dalam bentuk naratif atau bentuk lain yang memungkinkan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Verifikasi data merupakan kegiatan memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang dapat mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal sudah didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Memverifikasi hasil kesimpulan merupakan kegiatan menguji kebenaran dan kecocokan makna dari data yang diperoleh dari lapangan untuk memperoleh kesimpulan yang valid. Kriteria yang dirujuk peneliti digunakan untuk penarikan kesimpulan tentang data hasil lembar observasi aktivitas dosen dan mahasiswa. Pada penelitian ini dilakukan observasi dan penilaian dilapangan pada dua tahap, yaitu pada saat awal penelitian dimana fasilitas belajar blended learning yang disediakan oleh kampus belum digunakan secara maksimal dan pada tahap kedua setelah dilaksanakan implementasi pada sistem pembelajaran blended learning pada program studi Akutansi, Bina Insani University, Bekasi.

---

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### *3.1. Temuan pada Pengamatan Pendahuluan*

Terdapat beberapa macam proses pembelajaran blended learning yakni (1) Pembelajaran konvensional dimana lebih banyak pertemuan tatap muka. Pembelajaran diselingi media interaktif komputer melalui internet atau menggunakan grafik interaktif. (2) Metode campuran, yakni sebagian besar pembelajaran dilakukan melewati komputer, namun tetap menggunakan face to face meeting saat tutorial atau berdiskusi. (3) Metode pembelajaran sepenuhnya online learning, tanpa menggunakan face to face meeting (Hartanto, 2016).

Bina Insani University menggunakan metode yang kedua atau lebih dikenal dengan blended learning dalam sebuah aplikasi e-campus. Karakteristik dari pembelajaran blended learning itu sendiri harus memenuhi kriteria. Berikut kriteria tersebut: (1) materi pembelajaran terpadu, (2) waktu pembelajaran terjadwal/ tetap, (3) ada supervise guru, (4) pembelajaran searah / linier, (5) bahan ajar telah dipilah dan diedit,

(6) ada referensi bahan ajar, (7) perangkat keras pembelajaran sudah umum digunakan (Horvitz, 2007).

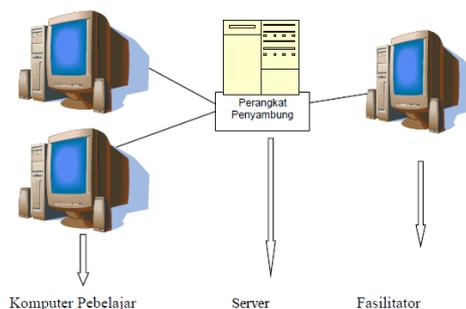
Dari karakteristik pembelajaran blended learning, observasi awal penelitian menunjukkan bahwa Mahasiswa Program Studi Akuntansi sudah menggunakan fasilitas e-campus untuk mendapatkan materi dari Dosen berkenaan dengan pembelajaran pada pertemuan tertentu namun tidak terdapat waktu pembelajaran yang pasti dengan pembelajaran blended learning ini. Dari segi Dosen juga tidak mengetahui apakah semua mahasiswanya menggunakan e-campus untuk mendapatkan materi yang telah diberikan atau tidak, sehingga tidak ada control dari instruktur untuk pelaksanaan pembelajaran blended learning ini. Disamping itu, media yang telah disediakan oleh kampus juga tidak dipergunakan oleh dosen sebagai media pemberian materi searah dari dosen kepada mahasiswa.

Materi yang diberikan oleh dosen pada pembelajaran blended learning ini kebanyakan berasal dari link internet yang belum dilakukan penyaringan sehingga mahasiswa kurang efektif dalam mempelajari materi-materi yang diberikan tersebut. Media e-campus ini merupakan sarana pembelajaran yang telah disediakan oleh Kampus untuk setiap program studi. Mahasiswa program studi Akuntansi sudah mengenal e-campus sebagai sarana pembelajaran tetapi masih pasif menggunakan fasilitas tersebut. Media tersebut hanya sebagai pelengkap untuk mendapatkan materi dari dosen. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari observasi awal ini pembelajaran blended learning melalui e-campus tidak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di program studi Akuntansi Bina Insani University.

### 3.2. Tahap Tindakan

Hasil pada pengamatan pendahuluan penelitian ini digunakan untuk menyusun perencanaan aksi untuk mengetahui apakah pembelajaran blended learning dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran melalui sistem blended learning mencakup empat hal penting. Keempat hal tersebut adalah: 1) bahan ajar relevan dengan tujuan khusus pembelajaran, 2) menggunakan contoh dan latihan soal untuk membantu siswa, 3) penyajian isi dan metode menggunakan media seperti gambar dan kata-kata, dan 4) mengembangkan dan membangun pengetahuan dan keterampilan baru sesuai dengan tujuan individu dan peningkatan organisasi. (Clark & Mayer, 2016)



Gambar 1. Sistem jaringan Belajar blended learning Clark & Mayer (2016)

Secara singkat definisi di atas, mencakup tiga hal penting, yaitu: apa, bagaimana, dan mengapa blended learning. Hal apa (What) berkaitan dengan isi (yaitu informasi atau

pesan) dan metode pembelajaran (yaitu, teknik-teknik) yang membantu mahasiswa mempelajari bahan ajar. Hal bagaimana (How) adalah cara bahan ajar mata kuliah blended learning itu disajikan melalui komputer dalam bentuk kata-kata/ teks dan gambar-gambar seperti ilustrasi, foto, animasi, dan video. Hal mengapa (Why) dalam blended learning yaitu bagaimana tugas dan proses pembelajaran dapat meningkatkan tujuan utama proses belajar mengajar atau pendidikan secara khusus dan tujuan lembaga secara umum.

Perubahan pembelajaran blended learning yang di implimentasikan pada e-campus adalah diadakannya pembelajaran linier oleh Dosen kepada Mahasiswa dengan waktu yang tetap dan dikombinasikan dengan pertemuan tatap muka Dosen dan Mahasiswa. Serta pemberian tugas dan penilaian tugas kepada mahasiswa melalui media online yang dapat merangsang mahasiswa untuk menggunakan media e-campus. Serta dokumentasi materi yang diberikan oleh dosen disusun sedemikian rupa dan sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi tersebut serta menambahkan sumber-sumber referensi lainnya pada setiap pembelajaran berlangsung, sehingga memberikan fasilitas sebagai berikut:

- 1) Membuat mata kuliah online, baik dengan mode sederhana atau terbaru; dengan pilihan format mingguan, topik, ataupun sosial; dan dengan berisi bahan ajar maupun penugasan.
- 2) Menonjolkan aktivitas sosial, yakni dengan mengetahui siapa saja yang sedang online dan dapat langsung berkomunikasi, dengan melakukan chatting, berdiskusi melalui forum, membuat refleksi melalui jurnal, dan melakukan kerjasama melalui wiki.
- 3) Mengawasi aktivitas mahasiswa, yakni dengan melihat riwayat logs mahasiswa, mengetahui laporan aktivitas semua mahasiswa, dan mengetahui statistik aktivitas.
- 4) Melakukan pemberian dan pengiriman tugas terintegrasi dengan pemberian tugas online, tugas offline, atau upload file. Mengontrol pengiriman tugas mahasiswa, mereview dan langsung memberikan feedback terhadap setiap tugas yang terkirim. Membuat berbagai macam kuis, baik pilihan ganda, benar-salah, isian dan mencocokkan.

### 3.3. *Evaluasi*

Hasil analisis data observasi menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dan dosen dalam menggunakan media e-campus termasuk kategori sangat baik. Adanya interaksi dan dorongan dari mahasiswa untuk menggunakan media e-campus sangat terlihat jelas. Hasil wawancara dan observasi dari mahasiswa menunjukkan bahwas sebagian besar merasa nyaman dengan menggunakan e-campus sebagai media pembelajaran dan merasakan peningkatan kualitas belajar mengajar karena dapat berinteraksi langsung dengan mahasiswa lainnya, selain materi yang diberikan oleh Dosen.

Hal yang sama juga dirasakan oleh pengajar, dosen merasakan penggunaan e-campus lebih efektif dibandingkan dengan metode tatap muka dan efisien karena dapat memberikan penilaian yang actual kepada mahasiswa secara real time sehingga mahasiswa dapat melakukan perbaikan dengan mencari informasi lain diluar dari materi yang telah diberikan.

### 3.4. Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini tidak dapat dibendung lagi dalam sisi kehidupan manusia di abad ke-21. Cepatnya pergerakan TIK ini terlihat dengan jelas pada bidang bisnis, ekonomi, pemerintahan dan juga pendidikan dengan munculnya konsep dan aplikasi berupa e-government, ecommerce, e-community dan blended learning. Fenomena tersebut telah menjadi tren dan secara perlahan menggantikan metode konvensional.

Kampus- kampus saat ini banyak menawarkan sistem informasi sebagai daya tarik untuk calon mahasiswa. Dengan mengembangkan sistem informasi, kampus memperoleh manfaat seperti: laporan-laporan yang tertata rapi, memperoleh data yang akurat dan valid untuk evaluasi, dan sistem pembelajaran blended learning. Namun tidak sedikit juga kampus- kampus yang menggunakan blended learning hanya sebagai slogan untuk menarik minat calon mahasiswa seperti pada program studi Akuntansi Bina Insani University yang belum mengoptimalkan fasilitas yang disediakan oleh kampus dalam kegiatan belajar mengajarnya.

Blended learning membuat pembelajaran lebih efektif karena membantu peserta didik menjadi mandiri. Peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dan pendidik cukup menjadi fasilitator. Pembelajaran dapat dilakukan dalam jarak dan waktu yang berbeda. Namun kendala terdapat pada dana, infrastruktur, dan juga kemampuan teknis pengguna. Semua lembaga pendidikan mulai dari yang terendah sampai tertinggi harus bekerja sama membangun infrastruktur dan pembelajaran blended learning untuk menciptakan pembelajaran efektif menggunakan blended learning (Elyas, 2018; Hartanto, 2016; Muafa, 2019; Siregar, 2018).

PJJ bertujuan untuk memberikan layanan pendidikan tinggi kepada kelompok masyarakat yang kesulitan mengikuti pembelajaran tatap muka dengan memperluas akses serta mempermudah layanan pendidikan tinggi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa PJJ adalah suatu sistem pendidikan yang memiliki karakteristik terbuka, belajar mandiri, dan belajar tuntas dengan menggunakan teknologi dan berbentuk pembelajaran terpadu (Kemendikbud, 2013).

Kualitas pendidikan pada pembelajaran online menjadi kekhawairan mahasiswa. Seharusnya ada sebuah penjaminan mutu terhadap kualitas pembelajaran online sebagai jawaban dari kekhawatiran tersebut. Suatu pembelajaran tanpa jaminan mutu bisa berdampak pada minat belajar mahasiswa. Hal ini tercermin dari mahasiswa program studi Akuntansi, Bina Insani University yang masih merasa enggan untuk menggunakan fasilitas e-campus yang telah disediakan oleh kampus Bina Insani.

Tidak hanya faktor mahasiswa, keberhasilan blended learning juga harus diikuti dengan kemauan pengajar dalam penerapannya dari sisi pengajar. Blended learning dapat berguna jika guru/dosen/ instruktur dapat: (1) lebih mudah melakukan pengembangan bahan ajar sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) mengembangkan diri dengan melakukan penelitian agar wawasan bertambah karena lebih banyak waktu luangnya, (3) mengawasi kegiatan belajar peserta didik. Dosen dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) memeriksa penugasan para peserta didik setelah mempelajari topik tertentu, dan (5) penilaian tugas dan

penyerahan hasil kepada mahasiswa.(Budhianto, 2020; Wagimin; et al., 2014; Yulita, 2017)

Ada baiknya dosen dan mahasiswa belajar memanfaatkan lingkungan belajar virtual secara optimal untuk meningkatkan proses pembelajaran. Masalah seperti manajemen perubahan, aksesibilitas, pendekatan yang berpusat pada peserta didik, dan akses dan keandalan teknologi berdampak pada kualitas peluang pembelajaran yang didukung blended learning (Andrianto Pangondian et al., 2019). Peran ini yang telah dilaksanakan dalam tahap tindakan pada penelitian ini perubahan yang mendasar baik dari sisi minset dan budaya dalam menerapkan sistem pembelajaran yang berkembang dalam perubahan era industri 4.0 ini harus dapat diikuti oleh dunia pendidikan termasuk dalam sistem pembelajaran di kampus.

Terdapat peningkatan yang sangat signifikan dalam kualitas pembelajaran. Mahasiswa merasa nyaman dengan menggunakan fasilitas e-campus dalam proses belajar mengajar. Dosen juga merasakan peningkatan efektifitas dalam penyampaian materi dan penilaian mahasiswa. Pembelajaran blended learning lebih fleksibel dan interaktif jika dibandingkan dengan model pembelajaran traditional. Materi pembelajaran blended learning dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, selain itu dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dan lebih mudah diperbarui pengajar. Blended learning juga dapat menyelenggarakan pembelajaran secara langsung atau tidak langsung dan menggunakan visualisasi lengkap (multimedia) sehingga lebih interaktif.

Pada dasarnya blended learning dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme sosial yang dikembangkan. Proses belajar bagi mahasiswa dilakukan dalam interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar dan interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Lingkungan pembelajaran konstruktivisme adalah: (1) Memberi pengalaman dalam proses pembelajaran; (2) Memberi pengalaman dan apresiasi pada beragam perspektif; (3) Pembelajaran yang realistis dan relevan; (4) Mendorong opini dan diskusi dalam proses belajar; (5) Mengambil pembelajaran dari pengalaman sosial; (6) Menggunakan banyak jenis representasi; dan (7) Mendorong kepekaan diri dalam proses pembangunan ilmu pengetahuan (Moore, 2011).

---

#### **4. Simpulan**

Pada observasi awal penelitian bahwa Mahasiswa Program Studi Akuntansi sudah menggunakan fasilitas e-campus untuk mendapatkan materi dari Dosen berkenaan dengan pembelajaran pada pertemuan tertentu namun tidak terdapat waktu pembelajaran yang pasti dengan pembelajaran online ini. Sehingga temuan awal ini tidak dapat digunakan untuk mengetahui efektifitas kualitas pembelajaran dari implikasi online learning ini.

Dibutuhkan rencana aksi yang dapat merangsang baik mahasiswa dan dosen untuk mengimplementasikan online learning ini dalam sistem pembelajaran. Setelah dilaksanakan online learning ini, berdasarkan hasil analisis data observasi yang telah dilakukan oleh observer diketahui bahwa aktivitas mahasiswa dan dosen dalam menggunakan media e-campus termasuk kategori sangat baik. Adanya interaksi dan dorongan dari mahasiswa untuk menggunakan media e-campus sangat terlihat jelas. Dari hal ini maka hasil yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dari mahasiswa

sebagian besar merasa nyaman dengan menggunakan e-campus sebagai media pembelajaran dan merasakan peningkatan kualitas belajar mengajar. Dosen merasakan penggunaan e-campus lebih efektif dibandingkan dengan metode tatap muka dan efisien karena dapat memberikan penilaian yang actual kepada mahasiswa secara real time sehingga mahasiswa dapat melakukan perbaikan dengan mencari informasi lain diluar dari materi yang telah diberikan.

---

## Daftar Pustaka

- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60. <https://seminar-id.com/seminas-sainteks2019.html>
- Budhianto, B. (2020). Analisis perkembangan dan faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring (e-learning ). *Jurnal AgriWidya*, 1(1), 11–29.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley. <https://www.wiley.com/en-us/e+Learning+and+the+Science+of+Instruction%3A+Proven+Guidelines+for+Consumers+and+Designers+of+Multimedia+Learning%2C+4th+Edition-p-9781119239086>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(04), 1–11.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Horvitz, B. S. (2007). N. Dabbagh and B. Bannan-Ritland, *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. *Educational Technology Research and Development*, 55(6), 667–669. <https://doi.org/10.1007/s11423-007-9071-4>
- Karim, B. A. (2020). Pendidikan Perguruan Tinggi Era 4.0 Dalam Pandemi Covid-19 (Refleksi Sosiologis). *Education and Learning Journal*, 1(2), 102. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.54>
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No 109 Tahun2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi*.
- Moore, M. (2011). Vygotsky’s Cognitive Development Theory. In S. Goldstein & J. A. Naglieri (Eds.), *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (pp. 1549–1550). Springer US. [https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9\\_3054](https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9_3054)
- Muafa, A. (2019). Desain Pembelajaran Daring Mata Kuliah Rangkaian Digital Berbantuan Simulasi. *Teknika, Engineering and Sains Journal*, 3(1), 37–44. <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/teknika/article/view/298>
- Oliver, M., & Trigwell, K. (2005). Can ‘Blended Learning’ Be Redeemed? *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.17>
- President of the Republic of Indonesia. (2012). *UU RI No 12 tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*.
- Rizky1, A., & Ajiuksmo2, C. R. P. (2019). Pengaruh Orientasi Pembelajaran Dan Konsep Pertama. *Jurnal Psikologi Talenta*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/talenta.v5i1.8351> PENGARUH

- Siregar, A. dan I. M. (2018). Pendidikan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4 . 0 : Model Pembelajaran E-Learning Pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Jurnal Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah (APPPTMA)*, 978-623-90018-1-0, 116–124.
- Wagimin;, I., Patni Ninghardjanti;, & Kristiani. (2014). Model Kesuksesan Pembelajaran Dengan E-Learning Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 16(1), 23–35.
- Yulita, H. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efektifitas Dan Motivasi Mahasiswa Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran E-Learning. *Business Management Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.30813/bmj.v10i1.641>