

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DENGAN MEDIA SWAY PADA MATERI PETA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ILMU SOSIAL 1 SMA NEGERI 3 JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh:

Juli Murtini¹⁾, Wiwik Sri Utami²⁾, Eko Budiyanto³⁾

Universitas Negeri Surabaya
juli.17071315005@mhs.unesa.ac.id
wiwikutami@unesa.ac.id
ekobudiyanto@unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional dapat tercapai. Kurikulum 2013 memiliki tuntutan diantaranya pendidikan karakter, tuntutan revolusi industry 4.0, literasi dengan pembelajaran konstruktivistik yang menuntut kompetensi dari aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Proses pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional dan hasil belajar masih rendah. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian apakah Penerapan model pembelajaran blended learning dengan media Sway Pada Materi Peta dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah Penerapan model pembelajaran blended learning dengan media Sway pada materi peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan tiga siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* yang memiliki langkah mulai dari *seeking of information, acquisition of information, dan synthesizing of knowledge*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang dengan data yang diperoleh berupa hasil uji kompetensi dan lembar kerja observasi kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu peningkatan ketuntasan belajar siklus I (67,74%) dan siklus II (87%), 96,7% pada siklus III. Sedangkan peningkatan rata-rata uji kompetensi pada siklus I 74,67, pada siklus II 81,45 dan pada siklus III 90,81 sehingga dapat disimpulkan Penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan media Sway Pada Materi Peta dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun pelajaran 2018/2019 dan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran mata pelajaran geografi.

Kata kunci : hasrat molar, tetralogi *Dangdut*, skizoanalisis

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru dapat tercapai dengan indicator berupa daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan dan Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah dicapai siswa. Untuk mengetahui tercapai atau tidak tujuan tersebut, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu satuan bahasan atau setidaknya mengadakan post tes. (Uzer Usman dan Lilis Setyawati,1993).

Dalam perkembangannya, Indonesia mengalami perubahan kurikulum seiring dengan tuntutan perkembangan jaman yang menuntut manusia beradaptasi. Kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang terbaru memiliki berbagai tuntutan sebagai bentuk realisasi dari berbagai tuntutan perubahan jaman saat ini diantaranya pendidikan karakter, tuntutan revolusi industry 4.0, literasi dan lain sebagainya. Tuntutan kurikulum 2013 menghendaki kualitas pembelajaran yang

dapat menjadikan sikap siswa kreatif, mandiri, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi dan kecakapan hidup guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Tuntutan kurikulum 2013 harus terjabarkan dalam kegiatan pembelajaran yang menghendaki suatu proses pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Potensi yang terkait dengan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Aspek-aspek tersebut dikembangkan agar dapat bermakna dalam kehidupannya dalam bermasyarakat, berbangsa, demi kesejahteraan kehidupan umat manusia. Pembelajaran kurikulum 2013 menghendaki pembelajaran yang mengarah pada pemberdayaan semua potensi siswa agar menjadi manusia yang memiliki kompetensi dalam kehidupan.

Pembelajaran Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghadirkan kualitas-kualitas siswa antara

lain agar (1) setiap individu (siswa) mampu menjadi pembelajar mandiri sepanjang hayat artinya proses-proses belajar di kelas mampu membentuk siswa yang bersangkutan menjadi pribadi yang memiliki kemampuan untuk membelajarkan dirinya pada situasi dan konteks yang berkembang di kemudian hari. Kualitas lain yang harus dikembangkan melalui Pembelajaran Kurikulum 2013 dan harus terealisasikan dalam proses pembelajaran antara lain (2) kreativitas, (3) kemandirian, (4) kerja sama, (5) solidaritas, (6) kepemimpinan, (7) empati, (8) toleransi dan (9) kecakapan hidup siswa. (Permendiknas, 2016)

Prinsip Pembelajaran Kurikulum 2013 meliputi (1) peserta didik difasilitasi untuk mencari tahu; (2) peserta didik belajar dari berbagai sumber belajar; (3) proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah; (4) pembelajaran berbasis kompetensi; (5) pembelajaran terpadu; (6) pembelajaran yang menekankan pada jawaban divergen yang memiliki kebenaran multi dimensi; (7) pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif; (8) peningkatan keseimbangan, kesinambungan, dan keterkaitan antara hard-skills dan soft-skills; (9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat; (10) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani); (11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat; (12) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; (13) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik; (14) suasana belajar menyenangkan dan menantang. (Permendiknas, 2016)

Hasil penelitian terbaru berjudul "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS. Penggunaan media sosial dan digital menjadi bagian yang menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Penelitian ini sesuai dengan kenyataan di lapangan dimana untuk siswa SMA Negeri 3 Jombang dari satu kelas 90% menggunakan android dan internet. Aktivitas siswa tidak lepas dari internet baik untuk bersosialisasi ataupun mencari informasi tertentu.

Perubahan kurikulum menuntut beberapa perubahan sistem yang berlaku dalam dunia

pendidikan. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswanya, tetapi siswa sendiri yang membangun pengetahuan dalam benaknya sendiri. Proses pembelajaran hendaknya tidak seluruhnya terpusat pada guru (*teacher-centered*), akan tetapi lebih terpusat pada siswanya (*student centered*). Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator (Nurhadi, 2004).

Pembelajaran yang terpusat pada guru kurang dapat membangkitkan motivasi belajar karena siswa tidak terlibat secara maksimal dalam pembelajaran. Motivasi merupakan faktor penentu keberhasilan siswa. Jika tidak ada motivasi maka siswa tidak akan merasa tertarik untuk memperhatikan gurunya di kelas. Hasil observasi menunjukkan siswa kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi, siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, dan siswa kurang dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan tidak bertanggung jawab terhadap tugasnya. Masalah lainnya adalah hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai harapan yang ingin dicapai. Ketidaktuntasan belajar siswa ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh siswa pada saat dilaksanakan evaluasi untuk materi yang diajarkan sebelum tindakan, yaitu Komponen-komponen Peta. Hanya sekitar 32,2% siswa saja yang mendapatkan nilai tuntas dalam materi tersebut, sedangkan persentase ketuntasan belajar secara klasikal harus mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 75% (Standar Ketuntasan Minimal). Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010), "tingkat keberhasilan pembelajaran dikatakan baik atau optimal apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pembelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa."

Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya diantaranya guru yang kreatif sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik dan dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Dari pernyataan tersebut maka model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru yakni menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan dipelajari oleh siswa sehingga diharapkan dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar geografi. Maka model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai proses

pembelajaran yang aktif, sebab siswa akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan (constructing) dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran (Rusman, 2016).

Blended Learning atau pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran cooperative yang mendukung pengembangan keterampilan digital peserta didik memanfaatkan teknologi IT lewat media video conference, phone conference, atau chatting online. Blended learning adalah "model baru yang berpusat pada siswa, sangat personal untuk setiap pelajar, dan lebih produktif, karena memberikan hasil yang secara dramatis" (Horn and Staker:2011). Blended learning adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara training konvensional di mana trainer dan trainee bertemu langsung dengan training online yang bisa diakses kapan saja, di mana saja 24 jam sehari, 7 hari seminggu.

Blended Learning atau pembelajaran campuran atau pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran dengan jenis kegiatan meliputi tatap muka maupun seperti LMS (*Learning Manajemen Sistem*) yang menggunakan moda daring (dalam jaringan) dimana segala konten yang harus dikuasai sudah tersedia secara on line. Menurut Bonk, blended learning adalah kombinasi beberapa cara belajar atau penyampaian menggunakan media teknologi. Menurut Graham memberikan pengertian blended learning yaitu mengkombinasikan berbagai instruksi pembelajaran tatap muka yang disampaikan menggunakan media berbasis computer. Sedangkan, Josh Bersin menyatakan blended learning merupakan pembelajaran secara tradisional yang dilengkapi media elektronik/media teknologi. Marsh, Drexler dan Willet menegaskan bahwa, blended learning merupakan model pembelajaran terintegrasi menggunakan teknologi seperti email, media streaming, dan internet, yang dikombinasikan dengan pembelajaran tradisional. Oliver dan Tighwell memberikan pengertian blended learning sebagai kombinasi kegiatan pembelajaran menggunakan bantuan teknologi berbasis web dengan kegiatan instruksional pembelajaran secara tatap muka. Mayadas dan Picciano yang mendefinisikan blended learning pada hakikatnya sebagai kombinasi pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka. Dziuban, Hartman and Moskal menyebutkan blended learning dipandang sebagai pendekatan proses belajar yang dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran aktif menggunakan teknologi di lingkungan online. blended learning adalah kombinasi pembelajaran tatap muka dan aktifitas pembelajaran online menggunakan media teknologi berbasis internet. (Wiryanto, 2018)

Kress dan Bezewr dalam Diah Fakhmawati (2016) mengatakan Sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan model presentasi lain, dimana dengan sway presentator dalam presentasi dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang dapat dikombinasikan dengan gambar dan bentuk tertentu. Sway termasuk kategori software sehingga dapat digunakan untuk membuat sebuah produk. Sway merupakan aplikasi dari Microsoft Office yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memformat, berbagi ide, cerita, dan presentasi di kanvas interaktif berbasis web (BPTIKP, 2016).

Lie (2004) mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa berkemampuan tinggi menjadi tempat bertanya bagi teman-temannya dan lebih banyak memberikan jawaban. Siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi dapat membantu temannya yang memiliki kemampuan akademik rendah, sehingga siswa yang berkemampuan akademik rendah akan termotivasi untuk belajar lebih giat karena ada tempat bertanya bila mengalami kesulitan. Sesuai dengan permasalahan di atas maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul " Penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan media Sway Pada Materi Peta dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ilmu Sosial 1 SMA Negeri 3 Jombang Tahun pelajaran 2018/2019".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dekriptif yang memperoleh data dalam bentuk angka dari sampel populasi penelitian dan dianalisis sesuai dengan metode statistik untuk kemudian digunakan dalam interpretasi. hasil penelitian. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam tiga siklus tindakan. Menurut Arikunto (2015) secara garis besar terdapat empat tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang semester I tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 31 siswa, yaitu 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dengan Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan metode beberapa metode dan teknik yang bisa dipakai dalam proses pengumpulan data, seperti observasi, self report, dokumentasi, wawancara dan tes. Tehnik analisis data pada penelitian ini data Kualitatif dianalisis secara kualitatif seperti hasil data kualitatif yang diperoleh dari catatan lapangan, observasi dan sedangkan data kuantitatif yang berupa data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan rata-rata prosentase data hasil belajar

siswa. Kriteria tingkat penguasaan minimal hasil belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini secara perorangan (individual), dianggap telah “tuntas belajar” apabila daya serap mencapai ≥ 75 dan secara klasikal, dianggap telah “tuntas belajar” apabila mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang mencapai daya serap minimal 75 dan keberhasilan tindakan dapat diketahui dengan membandingkan skor hasil belajar pada siklus I, siklus II dan siklus III.

Tabel. 3.1 Indikator Keberhasilan Tindakan

Elemen Yang diteliti	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Hasil belajar	HB _I	HB _{II} > HB _I	HB _{III} > HB _{II} > HB _I

Keterangan:

HB_I : Hasil belajar siklus I

HB_{II} : Hasil belajar siklus II

HB_{III} : Hasil belajar siklus III

Langkah-langkah penelitian ini terdiri dari a) Perencanaan meliputi kegiatan membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran, penentuan capaian pembelajaran yang akan digunakan, membuat instrumen penelitian yang terdiri dari soal pre tes, soal pos tes, kuisioner dan bahan ajar atau lembar kerja peserta didik dalam Sway. b) Pelaksanaan tindakan terdiri dari (1) *seeking of information*, (2) *acquisition of information*, dan (3) *synthesizing of knowledge* yang ketiganya terjabar dalam berbagai tahap pembelajaran secara elastis. Komponen dalam blended learning adalah (1) face to face Learning, (2) E-Learning offline, (3) E-Learning Online, (4) Mobile Learning (M-Learning). (Husamah, 2014) c) Observasi dengan melakukan kegiatan pengamatan yang dilakukan guru maupun siswa selama pembelajaran of line maupun on line. d) Refleksi dengan menindaklanjuti temuan-temuan dari penelitian guna mencapai pembelajaran yang maksimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan dengan tiga siklus ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan seperti yang terjabar pada tabel berikut:

Tabel. 5. 2 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

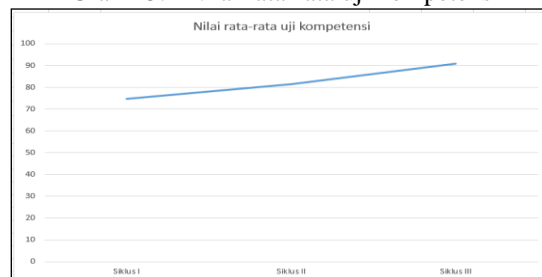
Uraian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai rata-rata uji kompetensi	74,67	81,45	90,81
Jumlah siswa yang tuntas belajar	21	27	30
Presentasi ketuntasan belajar	67,74%	87%	96,7%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa dari siklus I nilai rata-rata siswa 74, 67, Presentasi ketuntasan belajar 67,74% dan Siklus II nilai rata-rata siswa 81,45, Presentasi ketuntasan belajar 87% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 90,81, Presentasi ketuntasan belajar 96,7% sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan 6,78 dari siklus I ke siklus II, 9,6 dari siklus II ke siklus III sementara ketuntasan belajar mengalami

kenaikan 19,26% dari siklus I ke siklus II dan 9,7 dari siklus II ke Siklus III. Hal itu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Blended learning dengan media Sway* pada materi peta dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 3 Jombang kelas X Ilmu Sosial tahun pelajaran 2018/2019.

Peningkatan hasil belajar ini dapat di deskripsikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut:

Grafik 5.1 Nilai rata-rata uji kompetensi



Berdasarkan grafik diatas dapat di ketahui bahwa nilai rata-rata uji kompetensi dari siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan, dimana pada siklus I nilai rata-rata 74,67, pada siklus II meningkat menjadi 81,45 dan pada siklus III sebesar 90,81

Untuk peningkatan dalam jumlah siswa yang tuntas dalam satu kelas dapat dilihat pada grafik di bawah:

Grafik 5.2 Jumlah siswa yang tuntas belajar



Dari grafik diatas dapat dijelaskan jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan dari siklus I berjumlah 21 siswa mengalami peningkatan pada siklus II berjumlah 27 siswa dan untuk siklus III meningkat 30 siswa

Presentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan seperti terlihat pada grafik dibawah ini

Grafik 5.3 Presentasi ketuntasan belajar



Dari grafik diatas dapat dilihat prosentase ketuntasan belajar meningkat dari siklus I sebesar 67,74% menjadi 87% pada siklus II dan 96,7% pada siklus III.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan Blended learning dengan media Sway dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPS SMA Negeri 3 Jombang pada tahun pelajaran 2018/2019. Blended Learning sebagai salah satu model pembelajaran mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran online memiliki daya tarik tersendiri di era abad ke-21. Tuntutan dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pesat mengharuskan setiap orang di era revolusi industri 4.0 ikut berakselerasi meningkatkan daya saing. Penerapan Blended Learning akan mengajak peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dan informasi aktual sebagai bahan belajar. Penggunaan internet secara positif juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan mereka untuk berfikir kritis dan terbuka. Tujuan utama dari Blended Learning adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik peserta didik agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Blended learning pada kegiatan belajar mengajar menjadi suatu hal yang secara otomatis terjadi seiring dengan perkembangan teknologi. Tuntutan kurikulum yang menuntut siswa memiliki kemampuan abad 21 diantaranya penggunaan Informasi Komunikasi dan Teknologi (IKT) menjadi suatu keharusan dalam dunia pendidikan. Sentuhan teknologi dalam setiap kegiatan belajar mengajar mutlak dibutuhkan apalagi sesuatu hal yang baru cenderung menjadi suatu tantangan dan menarik perhatian siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2004). Cooperative Learning. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, s. Dkk. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke. Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Irna Dwi Destiana, Wiwik Endah Rahayu, Nurul Mukminah, Oyok Yudianto, 2019. Penerapan Model Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Agroindustri Politeknik Negeri Subang
Politeknik Negeri Subang

- Jean Piaget, 2002. Tingkat Perkembangan Kognitif. Jakarta, Gramedia.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Kemendikbud.(2016).Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta:kemendikbud.
- Kusumah.(2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Indeks
- Ni'matul Khoiroh, Munoto, dan Lilik Anifah, 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. Unesa
- Nurhadi, 2004. Pembelajaran Kooperatif. Jakarta. Rusman. (2016).Model-Model Pembelajaran.Jakarta: Rajawali press
- Sugiyanto. (2010). Model-Model Pembelajaran Inovatif(Cetakan Ke-2). Surakarta: Yuma.
- Usman, Muh. User, Lilis Setiawati. 1993. Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. (Bahan Kajian PKG, MGBS, MGMP). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Walib Abdullah, 2018. Model Blended Learning Dalam meningkatkan Efektifitas Pembelajaran .Institut Agama Islam (IAI) Al-Khairat Pamekasan