

**PENERAPAN *BLENDED LEARNING MODEL FLIPPED CLASSROOM*
PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN KEJURUAN
(Kasus pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif
di Masa Pandemi Covid-19)**

Wahyudin, Mansyur, Rusyadi, dan Jumadin

**Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar
Tahun 2021**

Email: wahyudintamrin@gmail.com

ABSTRAK

Wahyudin. 1523041010. Penerapan *Blended Learning Model Flipped Classroom* pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Kejuruan (Kasus pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif di Masa Pandemi Covid-19). Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, 2021. Pembimbing: Mansyur dan Rusyadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran *blended learning model flipped classroom*, hasil belajar, dan tanggapan mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan mengambil subjek mahasiswa aktif Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM yang sedang memprogram mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket. Teknik analisis data berupa statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran secara keseluruhan sebesar 92,06% atau berada pada kategori tinggi, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa berada pada angka 73,19 atau kategori tinggi, dan tanggapan mahasiswa berada pada kategori sangat baik yang menunjukkan nilai rata-rata 5,96.

Kata kunci: *Blended Learning, Flipped Classroom.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di penghujung tahun 2019 hingga sekarang, warga dunia digemparkan dengan wabah virus corona. Virus ini bermula di Wuhan dan menyebar ke seluruh dunia. Penyebarannya sangat cepat dan telah menyebabkan ribuan orang meninggal dunia.

Pada bulan Januari, *World Health Organization* (WHO) menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus corona (cnbcindonesia.com, 2020). *Coronavirus disease 2019* (Covid-19) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru yaitu Sars-CoV-2, yang dilaporkan pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 31 Desember 2019 (kemkes.go.id, 2020).

Di Indonesia, kasus Covid-19 pertama kali dilaporkan pada tanggal 2 Maret 2020 dengan jumlah dua kasus (Amoro, 2020: 91). Untuk mencegah penyebaran secara meluas di Indonesia, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar masyarakat melakukan *social distancing*. Kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah perlu terus digencarkan untuk mengurangi penyebaran Covid-19 (Kompas.com, 2020).

Merebaknya pandemi Covid-19 di seluruh dunia khususnya Indonesia memberikan dampak besar terhadap aktivitas kehidupan manusia. Banyak perusahaan yang tutup dan karyawan bekerja di rumah masing-masing tak terkecuali dunia pendidikan juga terkena dampaknya. Seluruh sekolah dan perguruan tinggi ditutup dan sistem pembelajaran juga dilakukan di rumah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia menindaklanjuti pandemi Covid-19 ini dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Pembelajaran kemudian dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud.go.id, 2020). Rektor UNM juga mengeluarkan Surat Edaran untuk mencegah penyebarannya dengan menerapkan sistem pembelajaran daring dengan metode *blended learning* (unm.ac.id, 2020).

Blended learning merupakan pembelajaran yang menggunakan sintak-sintak model pembelajaran tatap muka dengan mengintegrasikan aplikasi daring dalam setiap sintak-sintak model yang digunakan dalam pembelajaran. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring.

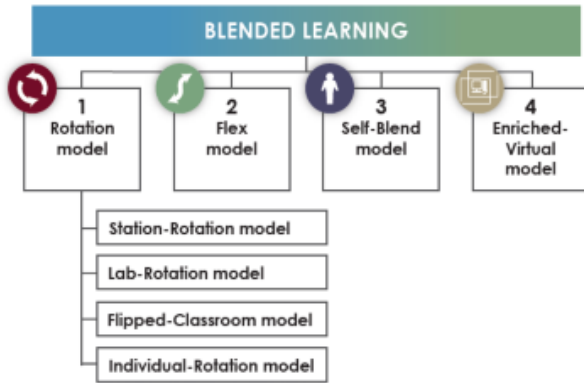
Rusman (2015) menyebutkan secara etimologi istilah *blended learning* terdiri atas dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blend* berarti campuran, dan *learning* yaitu belajar. Dengan demikian, *blended learning* mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya.

Istiningsih (2015) *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Amin (2017) *blended learning* adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan atau mengombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan media TIK, seperti komputer (daring maupun luring), multimedia, kelas virtual, internet dan sebagainya.

Menindaklanjuti Surat Edaran Mendikbud dan Rektor UNM tentang pencegahan penyebaran Covid-19, Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif telah melaksanakan pembelajaran daring dengan metode *blended learning* di masa pandemi.

Pembelajaran dilakukan secara *blended* dengan model *flipped classroom*. Pembelajaran di masa pandemi ini menggabungkan *shynchronous learning* dan *asynchronous learning*.

Muhtadi (2019) menyebutkan ada banyak model yang dapat digunakan pendidik untuk mengaplikasikan aktifitas pembelajaran *blended learning*. Clayton Christensen Institut telah mengidentifikasi beberapa model yang cukup sering digunakan. Beberapa model *blended learning* tersebut dapat diilustrasikan pada gambar di bawah ini..



Ilustrasi Model Pembelajaran *Blended Learning* (Muhtadi, 2019)

Muhtadi (2019) model pembelajaran *flipped classroom* membalik siklus yang biasanya terjadi. Sebelum peserta didik memulai kelas, mereka akan mendapatkan pengajaran secara langsung melalui video secara daring. Sehingga ketika kelas dimulai, peserta didik dapat mulai mengerjakan dan menyelesaikan tugasnya serta dapat meminta bantuan melalui kegiatan diskusi di kelas.

Beranjak dari realita tersebutlah, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian pada mahasiswa Jurusan PTO FT UNM di masa pandemi Covid-19. Judul penelitian ini adalah “**Penerapan *Blended Learning Model Flipped Classroom* pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Kejuruan (Kasus pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif di Masa Pandemi Covid-19)**”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya Parangtambung, Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif mulai angkatan 2014 sampai 2018 yang telah atau sedang memprogram mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan dan sampel penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2018 yang sedang memprogram mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan. Variabel penelitian ini adalah pembelajaran *blended learning model flipped classroom* dan hasil belajar mahasiswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya, (1) observasi keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning model flipped classroom*, (2) Angket respon mahasiswa setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran *blended learning model flipped classroom* pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan,

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan angket respon mahasiswa. Lembar observasi terdiri dari mengapersepsi proses belajar mengajar, mengorganisasi proses belajar mengajar, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Angket respon mahasiswa terdiri dari minat, kesadaran belajar, dan motivasi. Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan proses belajar mengajar, hasil belajar, dan tanggapan mahasiswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Analisis ini meliputi nilai mean, median, modus, nilai maksimum, nilai minimum, dan tabel distribusi frekuensi.

3. Hasil Penelitian

3.1 Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak sembilan kali pertemuan dengan rincian enam kali melalui *google classroom* dan tiga kali *google meet*. Hasil proses pembelajaran dalam penelitian ini berupa data keterlaksanaan proses pembelajaran. Data ini didapatkan dari pengisian lembar observasi oleh observer selama pembelajaran.

Setelah mengolah data tersebut menggunakan SPSS, diperoleh statistik proses pembelajaran dengan nilai mean 12,89; nilai median 13; nilai modus 14; nilai standar deviasi 1,167; nilai minimum 11; dan nilai maksimum 14. Tabel statistik olah data menggunakan SPSS sebagai berikut.

Statistik				
		Proses Pembelajaran	Hasil Belajar	Tanggapan Mahasiswa
N	Valid	9	26	26
	Missing	0	0	0
Mean		12.89	73.942	5.96
Median		13.00	70.000	6.00
Mode		14	65.0	7
Std. Deviation		1.167	110.719	1.216
Minimum		11	62.5	3
Maximum		14	95.0	7

Proses Pembelajaran					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	11.1	11.1	11.1
	12	3	33.3	33.3	44.4
	13	1	11.1	11.1	55.6
	14	4	44.4	44.4	100.0
	Total	9	100.0	100.0	

Keterlaksanaan kegiatan pada setiap pembelajaran daring melalui *google classroom* secara berturut-turut adalah 100%; 85,71%; 100%; 78,57%; 92,85%; dan 85,71%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran *asynchronous* secara berturut-turut berada pada kategori sangat tinggi, tinggi, sangat tinggi, tinggi, tinggi, dan tinggi. Keterlaksanaan kegiatan pada setiap pembelajaran *synchronous* dengan cara tatap maya melalui *google meet* secara berturut-turut adalah 100%; 100%; dan 85,7%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tatap maya secara berturut-turut berada pada kategori sangat tinggi, sangat tinggi, dan tinggi. Tabel kategori proses pembelajaran sebagai berikut.

Pertemuan ke-	Jenis Pembelajaran	Banyaknya Kegiatan Pembelajaran Yang Terlaksana	Banyaknya Kegiatan Pembelajaran yang Diamati	Persentase Keterlaksanaan
1	Classroom	14	14	100%
2	Classroom	12	14	85,71%
3	Classroom	14	14	100%
4	Classroom	11	14	78,57%
5	Classroom	13	14	92,85%
6	Classroom	12	14	85,71%
7	Tatap Maya	14	14	100%
8	Tatap Maya	14	14	100%
9	Tatap Maya	12	14	85,71%
Total keseluruhan		116	126	92,06%

Berdasarkan hasil analisis, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan adalah sebesar 92,06%. Dari persentase tersebut dan dengan merujuk pada pengelompokan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran berada pada kategori tinggi.

3.2 Hasil Belajar

Data hasil belajar mahasiswa diperoleh dari dosen pengampuh mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan setelah melaksanakan ujian tengah semester. Hasil tersebut merupakan penilaian keseluruhan pembelajaran yang diterapkan secara *blended learning* menggunakan model *flipped classroom*. Jumlah mahasiswa yang program mata kuliah ini sebanyak 26 orang.

Setelah mengolah data tersebut menggunakan SPSS, diperoleh statistik hasil belajar dengan nilai mean 73,942; nilai median 70; nilai modus 65; nilai standar deviasi 110,719; nilai minimum 62,5; dan nilai maksimum 95. Tabel statistik olah data menggunakan SPSS sebagai berikut.

Statistik				
		Proses Pembelajaran	Hasil Belajar	Tanggapan Mahasiswa
N	Valid	9	26	26
	Missing	0	0	0
Mean		12.89	73.942	5.96
Median		13.00	70.000	6.00
Mode		14	65.0	7
Std. Deviation		1.167	110.719	1.216
Minimum		11	62.5	3
Maximum		14	95.0	7

Hasil Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62.5	5	19.2	19.2	19.2
	65.0	7	26.9	26.9	46.2
	70.0	2	7.7	7.7	53.8
	75.0	2	7.7	7.7	61.5
	77.5	1	3.8	3.8	65.4
	82.5	2	7.7	7.7	73.1
	85.0	2	7.7	7.7	80.8
	87.5	2	7.7	7.7	88.5
	90.0	1	3.8	3.8	92.3
	92.5	1	3.8	3.8	96.2
	95.0	1	3.8	3.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Gambaran hasil belajar yakni mahasiswa yang mendapat indeks nilai C yakni skor nilai antara 61-65, frekuensi sebanyak 12 dan persentase 46,15%; indeks C⁺ pada rentan nilai 66-70, frekuensi sebanyak 2 dan persentase 7,6%; indeks B⁻ pada rentan nilai 71-75, frekuensi 2 dan persentase 7,6%; indeks B pada rentan nilai 76-80, frekuensi 1 dan persentase 3,84%; indeks B⁺ pada rentan nilai 81-85, frekuensi 4 dan persentase 15,38%; indeks A⁻ pada rentan nilai 86-90, frekuensi 3 dan persentase 11,53%; indeks A pada rentan nilai 91-100, frekuensi 2 dan persentase 7,6%. Tabel distribusi hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut.

Indeks	Skor Nilai	Xi	Fi	Fi xi	Persentase	Kategori
A	91-100	95,5	2	191	7,6%	Lulus
A-	86-90	88	3	264	11,53%	Lulus
B+	81-85	83	4	332	15,38%	Lulus
B	76-80	78	1	78	3,84%	Lulus
B-	71-75	73	2	146	7,6%	Lulus
C+	66-70	68	2	136	7,6%	Lulus
C	61-65	63	12	756	46,15%	Lulus
C-	56-60	0	0	0	0%	Fidak Lulus
D+	51-55	0	0	0	0%	Fidak Lulus
D	46-50	0	0	0	0%	Fidak Lulus
D-	41-45	0	0	0	0%	Fidak Lulus
E	0-40	0	0	0	0%	Fidak Lulus
JUMLAH			26	1.903	100%	

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa adalah 73,19. Dari hasil tersebut dan dengan merujuk pada pengelompokan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar berada pada kategori tinggi.

3.3 Tanggapan Mahasiswa

Data hasil tanggapan mahasiswa diperoleh berdasarkan pada angket yang telah diisi oleh 26 mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini.

Setelah mengolah data tersebut menggunakan SPSS, diperoleh statistik tanggapan mahasiswa dengan nilai mean 5,96; nilai median 6; nilai modus 7; nilai standar deviasi 1,216; nilai minimum 3; dan nilai maksimum 7. Tabel statistik olah data menggunakan SPSS sebagai berikut.

Statistik				
		Proses Pembelajaran	Hasil Belajar	Tanggapan Mahasiswa
N	Valid	9	26	26
	Missing	0	0	0
Mean		12.89	73.942	5.96
Median		13.00	70.000	6.00
Mode		14	65.0	7
Std. Deviation		1.167	110.719	1.216
Minimum		11	62.5	3
Maximum		14	95.0	7

Tanggapan Mahasiswa					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	2	7.7	7.7	7.7
	4	1	3.8	3.8	11.5
	5	4	15.4	15.4	26.9
	6	8	30.8	30.8	57.7
	7	11	42.3	42.3	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

Hasil angket menunjukkan tanggapan mahasiswa menjawab ya pernyataan nomor 1 sebanyak 24 (92,30%) nomor 2 sebanyak 22 (84,61%), nomor 3 sebanyak 21 (80,76%), nomor 4 sebanyak 19 (73,07%), nomor 5 sebanyak 24 (92,30%), nomor 6 sebanyak 23 (88,64%), dan nomor 7 sebanyak 22 (84,61%). Tabel distribusi tanggapan mahasiswa sebagai berikut.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Penerapan <i>blended learning</i> dalam pembelajaran mata kuliah strategi pembelajaran merupakan hal yang menarik bagi saya.	92,30%	7,69%
2.	Dengan adanya penerapan <i>blended learning</i> lebih mempermudah saya dalam memahami pelajaran mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan.	84,61%	15,38%
3.	Dengan adanya penerapan <i>blended learning</i> , waktu yang saya gunakan dalam belajar strategi pembelajaran kejuruan menjadi lebih banyak dan tidak dibatasi pada waktu belajar di kelas saja.	80,76%	19,23%
4.	Dengan adanya penerapan <i>blended learning</i> , saya dapat belajar strategi pembelajaran kejuruan dengan menyesuaikan kecepatan belajar saya.	73,07%	26,92%
5.	Dengan adanya penerapan <i>blended learning</i> , saya termotivasi untuk mempelajari strategi pembelajaran kejuruan.	92,30%	7,69%
6.	Penerapan <i>blended learning</i> berguna bagi saya dalam mempelajari strategi pembelajaran kejuruan.	88,46%	11,53%
7.	Saya setuju jika <i>blended learning</i> diterapkan di Jurusan PTO FT UNM.	84,61%	15,38%

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata tanggapan mahasiswa adalah 5,96. Dari hasil tersebut dan dengan merujuk pada pengelompokkan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran *blended learning* model *flipped classroom* berada pada kategori sangat baik.

4. Pembahasan

4.1 Proses Pembelajaran

Merujuk pada hasil analisis proses pembelajaran pada lampiran, maka diperoleh persentase keterlaksanaan proses pembelajaran yang direncanakan, baik untuk setiap pertemuan maupun secara keseluruhan pelaksanaan *blended learning* model *flipped classroom*. Keterlaksanaan kegiatan pada setiap pembelajaran daring melalui *google classrom* secara berturut-turut adalah 100%; 85,71%; 100%; 78,57%; 92,85%; dan 85,71%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran *asynchronous* secara berturut-turut berada pada kategori sangat tinggi, tinggi, sangat tinggi, tinggi, tinggi, dan tinggi. Keterlaksanaan kegiatan pada setiap pembelajaran *synchronous* dengan cara tatap maya melalui *google meet* secara berturut-turut adalah 100%; 100%; dan 85,7%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tatap maya secara berturut-turut berada pada kategori sangat tinggi, sangat tinggi, dan tinggi.

Kemudian, jika dilihat dari persentase keterlaksanaan pembelajaran *asynchronous* melalui *google classroom* dan *synchronous* dengan cara tatap maya melalui *google meet* secara keseluruhan, maka dapat dikatakan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran *asynchronous* melalui *google classroom* lebih tinggi daripada pembelajaran *synchronous* dengan cara tatap maya melalui *google meet*. Setiap rencana pelaksanaan pembelajaran melalui *google classroom* maupun tatap maya melalui *google meet* yang dibuat memuat proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dosen dan mahasiswa.

Berdasarkan hasil analisis, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran secara keseluruhan adalah sebesar 92,06%. Dari persentase tersebut dan dengan merujuk pada

pengelompokkan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran *blended learning* model *flipped classroom* berbantuan *google classroom* dan *google meet* pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM pada semester ganjil 2020/2021 berada pada kategori tinggi.

4.2 Hasil Belajar

Merujuk hasil analisis data hasil belajar mahasiswa, rata-rata hasil belajar yang dapat dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan *blended learning* model *flipped classroom* di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM tahun ajaran 2020/2021 pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan menunjukkan angka 73,19. Angka tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori hasil belajar mahasiswa dengan merujuk pada pengelompokkan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran berada pada kategori tinggi.

4.3 Tanggapan Mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis data angket tanggapan mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* model *flipped classroom*, dapat diketahui bahwa persentase tanggapan mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* menunjukkan nilai rata-rata 5,96. Merujuk pada pengelompokkan kurva normal, maka dapat diketahui bahwa proses pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Setelah mengalami sesuatu, maka seseorang akan memiliki kesan terhadap apa yang dialaminya, termasuk semua mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran *blended learning* model *flipped classroom* berbantuan *google classroom* dan *google meet* ini. *Blended learning* merupakan metodologi baru dalam pembelajaran di abad 21 yakni menggabungkan pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*.

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran menggunakan *blended learning* model *flipped classroom* di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT

- UNM tahun ajaran 2020/2021 pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan berada pada kategori tinggi dengan angka 92,06%.
2. Hasil belajar mahasiswa setelah penerapan *blended learning* model *flipped classroom* di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM tahun ajaran 2020/2021 pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata 73,19.
 3. Tanggapan mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* model *flipped classroom* di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNM tahun ajaran 2020/2021 pada mata kuliah strategi pembelajaran kejuruan berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 5,96.

DAFTAR PUSTAKA

- Amboro. 2020. *Kontekstualisasi Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Sejarah*. Yupa. 3(2): 91-92.
- Amin. 2017. *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar*. Pendidikan Edutama. 4(2): 58-61.
- Cnbcindonesia.com. 2020. *Awas! WHO Akhirnya Tetapkan Corona Darurat Global*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200131060856-4-134146/awas-who-akhirnya-tetapkan-corona-darurat-global>.
- Istiningsih. 2015. *Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan*. Elemen. 1(1): 51-53.
- Kemdikbud.go.id. 2020. *SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>.
- Kemkes.go.id. 2020. *Hindari Lansia Dari Covid 19*. Diakses 10 Agustus 2020, <http://www.padk.kemkes.go.id/article/re>
- ad/2020/04/23/21/hindari-lansia-dari-covid-19.html.
- Kompas.com. 2020. *Jokowi: Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah di Rumah Perlu Digencarkan*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perlu-digencarkan?page=all>.
- Muhtadi. 2019. *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta.
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Unm.ac.id. 2020. *Surat Edaran UNM Tentang Pencegahan Penyebaran Covid 19*. Diakses 10 Agustus 2020, <https://unm.ac.id/2020/03/15/surat-edaran-unm-tentang-pencegahan-penyebaran-covid-19/>.