



Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis Media Sosial yang Berwawasan Lingkungan

Henny Prasetyani¹⁾✉, Nely Zulfa²⁾, dan Muhammad Syifa Prasetyo Aziz¹⁾

¹⁾Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ivet, Indonesia

²⁾Program Studi Ilmu Lingkungan, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ivet, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: November

2022

Direvisi: Januari 2023

Disetujui: Januari 2023

Keywords:

Berwawasan Lingkungan,
Blended Learning, Media
Sosial

Abstrak

Pembelajaran secara *blended learning* memiliki masalah yaitu ketika pembelajaran sedang berlangsung mahasiswa menyepelekan terutama ketika pelaksanaan yang dilakukan secara online dan kesadaran mahasiswa terhadap lingkungan sekitar masih kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan media sosial yang berwawasan lingkungan. Pengembangan ADDIE merupakan suatu model pengembangan yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa instrumen yang terdiri dari instrumen media dan instrumen materi, kemudian dari hasil tersebut dilakukan analisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil yang diperoleh yaitu instrumen dari pengembangan model pembelajaran secara *blended learning* berbasis media sosial yang berwawasan lingkungan menunjukkan hasil valid dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil angket respon dari mahasiswa menunjukkan hasil sebesar 81,07% (masuk kategori sangat kuat). Sehingga model pembelajaran *blended learning* yang menggunakan aplikasi media sosial dengan konten yang berwawasan lingkungan bisa untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Abstract

Blended learning has a problem, namely when learning is in progress students underestimate it, especially when the implementation is carried out online and students' awareness of the surrounding environment is still lacking. This study aims to develop a blended learning model by utilizing environmentally sound social media. ADDIE development is a development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation which are the stages carried out in this research. The technique used in data collection was in the form of instruments consisting of instrument media and instrument materials, then the results were analyzed using descriptive statistics. The results obtained are the instruments from the development of social media-based blended learning models that are environmentally sound, which show valid results and can be applied in the learning process. Then the results of the student response questionnaire showed a result of 81.07% (in the very strong category). So that the blended learning model that uses social media applications with environmentally sound content can be applied in the learning process.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ivet
Gedung C Lantai 3, F. Saintek
Bendan Dhuwur, Gajahmungkur, Kota Semarang, 50235
E-mail: prasetyani.hp@gmail.com

ISSN 2252-6811

E-ISSN 2599-297X

PENDAHULUAN

Siring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan internet saat ini juga di fokuskan ke proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan pemanfaatan internet yaitu proses Pembelajaran *Blended Learning*. *Blended learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang menggabungkan sistem tradisional (secara *offline*) dengan sistem modern (secara *online*), sehingga terdapat interaksi antara peserta didik dan pengajar walaupun di tempat berbeda (Budiyono, 2020). Ditambah lagi para mahasiswa selama proses pembelajaran secara *online* kurang aktif dan cenderung melakukan hal lain dengan *gadget* mereka seperti membuka media sosial sehingga pembelajaran kurang optimal. Alasan pembelajaran *blended learning* perlu untuk dilakukan karena situasi sekarang yang sudah mulai normal pasca pandemi covid-19. Pembelajaran ini merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh yang memiliki salah satu prinsip yaitu pengajaran sebagai interaksi sehingga pembelajaran saling tergantung antar peserta didik di dalam lingkungan belajar dalam jaringan (Budiyono, 2020).

Blended learning sendiri merupakan campuran kombinasi dari tatap muka dan pembelajaran online (GrGurović, 2011). Hal ini sejalan pernyataan yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan berbasis internet (Matukhin & Zhitkova, 2015). Kemudian *blended learning* dari segi *online* untuk proses pengumpulan tugas mahasiswa sangat bisa untuk dilakukan, karena perubahan pengelolaan data dari kertas menjadi digital karena tuntutan di lingkungan teknologi yang semakin berkembang (Seinsiani et al., 2020).

Lalu media sosial merupakan hal yang tidak terpisahkan di kehidupan sekarang, terutama bagi generasi yang hidup di jaman milenial seperti ini. Hampir setiap hari mereka akan membuka media sosial dengan *gadget* mereka. Media sosial sendiri merupakan teknologi yang memfasilitasi interaksi sosial, memungkinkan suatu kolaborasi, dan memungkinkan musyawarah dalam lintas pemangku kepentingan. Teknologi ini termasuk blog, wiki, media (audio, foto, video, teks) alat berbagi, platform jaringan (termasuk Facebook), dan lainnya (Chen & Bryer, 2012). Hal ini dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran *blended learning*. Sehingga pembelajaran secara daring (penggunaan internet) yang dilakukan secara jarak jauh dapat dimaksimalkan ke arah yang lebih positif dengan mengelolanya agar penggunaannya dapat terarah dengan baik dan

sesuai dengan proses pembelajaran (Nurgoho, 2012). Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* yang berbasis edmodo layak diterapkan sebagai media pembelajaran materi redoks dan tata nama senyawa (Fadloli, 2019). Penelitian lain juga memiliki hasil bahwa *blended learning* memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di tengah pandemi (Budiyono, 2020) . Penggunaan media sosial dengan media *smartphone* juga sangat bisa di terapkan di proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan penelitian yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* sangat layak untuk untuk digunakan dan dikembangkan dalam dalam pembelajaran (Hamdan et al., 2021).

Hal ini yang mendasari perlu memanfaatkan media sosial dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih senang dan nyaman dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa mahasiswa era sekarang memiliki mobilitas tinggi di bidang informasi teknologi khususnya penggunaan media sosial untuk melakukan berinteraksi, belajar, dan mengoptimalkan ide-ide kreatif melalui media sosial (Wijaya & Arismunandar, 2018).

Lingkungan saat ini juga mengalami penurunan kualitas, generasi milenial lebih suka membuka media sosial dibanding dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar. Sehingga pemanfaatan media sosial dapat dilakukan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitar selama proses pembelajaran *blended learning* ini berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2022) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tari berwawasan peduli lingkungan di sekolah dasar menunjukkan hasil sangat layak dan sangat baik untuk digunakan. Kemudian penelitian lain dari (Munarto & Mulyani, 2016) mengembangkan model sinetik terpimpin berwawasan lingkungan menulis puisi dalam pembentukan moral siswa, hasil yang diperoleh yaitu penelitian ini diperlukan bagi dosen/pengajar dalam pembentukan moral mahasiswa dan tampak dalam keberhasilan pada tes awal dan tes akhir.

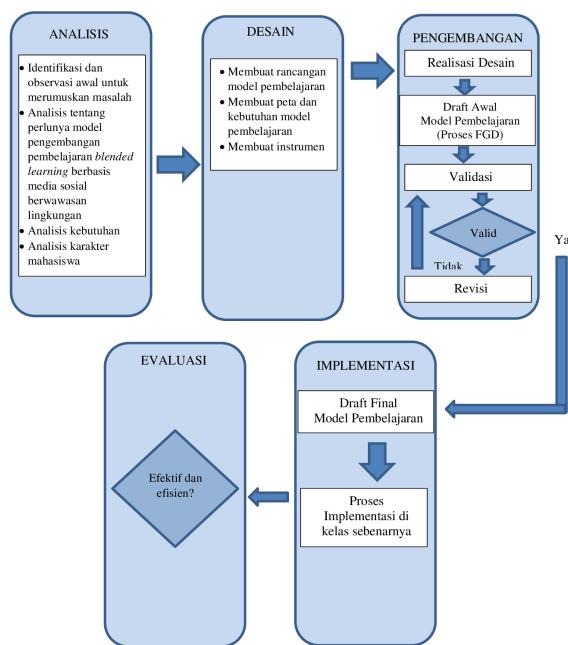
Media sosial yang berwawasan lingkungan dirasa sangat bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran *blended learning* karena pengajar atau dosen menggunakan media sosial yang disenangi oleh para mahasiswa sehingga lebih berpengaruh dalam proses pembelajaran. Di samping itu juga memanfaatkan berwawasan lingkungan agar para mahasiswa sadar akan

keadaan sekitar dan akan membentuk moral lebih baik lagi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berwawasan lingkungan sangat diharapkan dapat membentuk nilai-nilai luhur dari para mahasiswa karena nilai-nilai luhur ini bersumber dari lingkungan dan menjadi dasar pembentukan perilaku yang selanjutnya disebut nilai moral (Munarto & Mulyani, 2016). Diharapkan dengan melakukan hal ini pembelajaran *blended learning* dapat berlangsung secara optimal dan pemahaman mahasiswa dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Berdasar dari beberapa penelitian sebelumnya belum ada pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan penggunaan media sosial yang dibarengi dengan konten yang berwawasan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE. ADDIE singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Berikut skema dari model pengembangan ADDIE yang dilakukan dari penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Skema model pengembangan

Model ADDIE dikembangkan oleh (Dick & Carey, 1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Tahapan penelitian ini meliputi:

A. Analysis

Di tahapan ini melakukan identifikasi dan observasi awal untuk menemukan masalah yang akan diselesaikan pada Mata Kuliah Sistem dan Arsitektur Komputer Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi. Masalah yang ditemukan dari hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa dan ditemukan permasalahan antara lain: (1) mahasiswa cenderung sibuk dengan *gadget* mereka terutama membuka media sosial, dan (2) masih kurangnya kesadaran mereka dengan keadaan lingkungan sekitar. Berdasarkan masalah ini, maka perlu model pembelajaran *blended learning* yang cocok tersebut yaitu dengan memanfaatkan aplikasi media sosial yang berwawasan lingkungan.

B. Design

Di tahapan ini membuat rancangan model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi media sosial yang berwawasan lingkungan yang akan diterapkan untuk pembelajaran *blended learning*. Kemudian membuat peta dan kebutuhan dari model pembelajaran. Perancangan model pembelajaran tahap desain berupa instrumen yang nanti akan dilakukan proses pengembangan di tahap berikutnya.

C. Development

Di tahap pengembangan terdiri dari FGD (*Forum Group Discussion*) dan validasi dari instrumen model pembelajaran. Instrumen yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian dilakukan proses FGD oleh 3 orang ahli dan 2 orang mahasiswa. Dari hasil FGD ini kemudian instrumen di revisi. Kemudian pelaksanaan validasi instrumen dari model pembelajaran yang telah dilakukan pengembangan dilakukan oleh 3 orang validator untuk melakukan validasi media dan validasi metri. Kemudian masukan dari proses validasi dilakukan perbaikan untuk dapat kemudian diimplementasi pada perkuliahan yang sesungguhnya.

D. Implementation

Di tahap implementasi ini merupakan penerapan dari instrumen pengembangan model pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi media sosial yang berwawasan lingkungan di situasi yang sebenarnya di kelas. Selama proses implementasi diterapkan pada situasi sebenarnya yaitu pada mata kuliah Sistem dan Arsitektur Komputer di Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi. Proses implementasi ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan jumlah 15 mahasiswa.

E. Evaluation

Di tahap evaluasi ini menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilaksanakan di setiap akhir tatap muka (mingguan). Kemudian di akhir proses penelitian

juga diberikan angkat respon mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pada tahap evaluasi bahwa pengembangan model pembelajaran yang telah disusun dan diterapkan sudah efektif dan efisien ataukah masih belum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menunjukkan hasil pengembangan dari model pembelajaran secara *blended learning* menggunakan aplikasi media sosial yang berwawasan lingkungan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran yang telah dikembangkan dengan melakukan pemanfaatan teknologi lebih memudahkan bagi para peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang sesuai (Muruganantham, 2015). Dalam prosedur dan proses pengembangan melakukan adaptasi dari model ADDIE yang memiliki 5 tahap, sebagai berikut.

A. Analysis

Pada tahap analisis menunjukkan hasil ketika pembelajaran dilakukan secara campuran, maka pembelajaran secara online perlu untuk diperhatikan. Mahasiswa sering menggunakan media sosial, hal ini yang menjadikan dasar perlu untuk memanfaatkan media sosial untuk proses pembelajaran. Kemudian kesadaran tentang lingkungan sekitar masih kurang dimiliki oleh para mahasiswa sehingga perlu konten yang berwawasan lingkungan. Hal tersebut diperoleh ketika melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa.

B. Design

Pada tahap desain merupakan kelanjutan dari proses tahap analisis. Tahap ini membuat suatu rancangan dari pengembangan model pembelajaran berupa suatu instrumen. Instrumen ini terdiri dari latar belakang, tujuan, jenis instrumen, dan lampiran. Di latar belakang berisi tentang alasan untuk dilakukan proses pengembangan model pembelajaran ini. Di tujuan berisi sesuatu yang akan diharapkan pada penelitian ini. Di instrument berisi jenis instrumen yang kemudian dipakai untuk melihat nilai dari mahasiswa dan juga keefektifan dari pengembangan model pembelajaran. Kemudian di lampiran terdiri dari: (1) Aplikasi Sosial Media yang digunakan Mahasiswa; (2) Konten yang Berwawasan Lingkungan; (3) Materi Mata Kuliah Sistem dan Arsitektur Komputer; dan (4) Rencana Pelaksanaan Perkuliahan.

C. Development

Pada tahap pengembangan kemudian dilakukan proses FGD dan juga proses validasi

instrument. Hasil dari FGD kemudian digunakan untuk perbaikan instrumen yang telah didesain sebelumnya. Hasil dari FGD ini antara lain: perlu ada penambahan penggunaan aplikasi media sosial yaitu TikTok dan Twitter. Kemudian perlu ada *review* tugas terlebih dahulu oleh dosen pengampu mata kuliah sebelum di upload. Lalu langkah berikutnya yaitu melakukan validasi instrumen, validator yang melakukan proses validasi terdiri dari 3 orang. Validator melakukan validasi materi dan juga validasi media. Saran dari validator yaitu perlu dilakukan perbaikan antara lain: penyusunan bahan ajar yang masih belum sesuai dan perlu penambahan fokus kesadaran lingkungan pada efisien dalam penggunaan energi/konservasi. Kemudian hasil dari rekap validasi materi dan validasi media menggunakan skala 4.

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	V1	V2	V3	Rata-rata
1	Komponen Kelayakan Isi	4	3,5	3,4	3,67
2	Komponen Keefektifan Media	4	3,5	3	3,50
3	Komponen Kualitas Media	3	3,5	3,2	3,20
Rata-rata					3,46

Dari hasil pada Tabel 1, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata sebesar 3,46 sehingga nilai ini masuk ke dalam kategori nilai valid (indikator valid yaitu: $2,5 \leq 3,5$). Sehingga dapat dikatakan bahwa media yang berupa sosial media yang berwawasan lingkungan dapat digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	V1	V2	V3	Rata-rata
1	Komponen Kelayakan Isi	3,6	3	3	3,2
2	Komponen Penyajian	3,67	3	2,83	3,17
Rata-rata					3,18

Dari hasil pada Tabel 2, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata sebesar 3,18 sehingga nilai ini masuk ke dalam kategori nilai valid (indikator valid yaitu: $2,5 \leq 3,5$). Maka dapat dikatakan bahwa materi dapat digunakan.

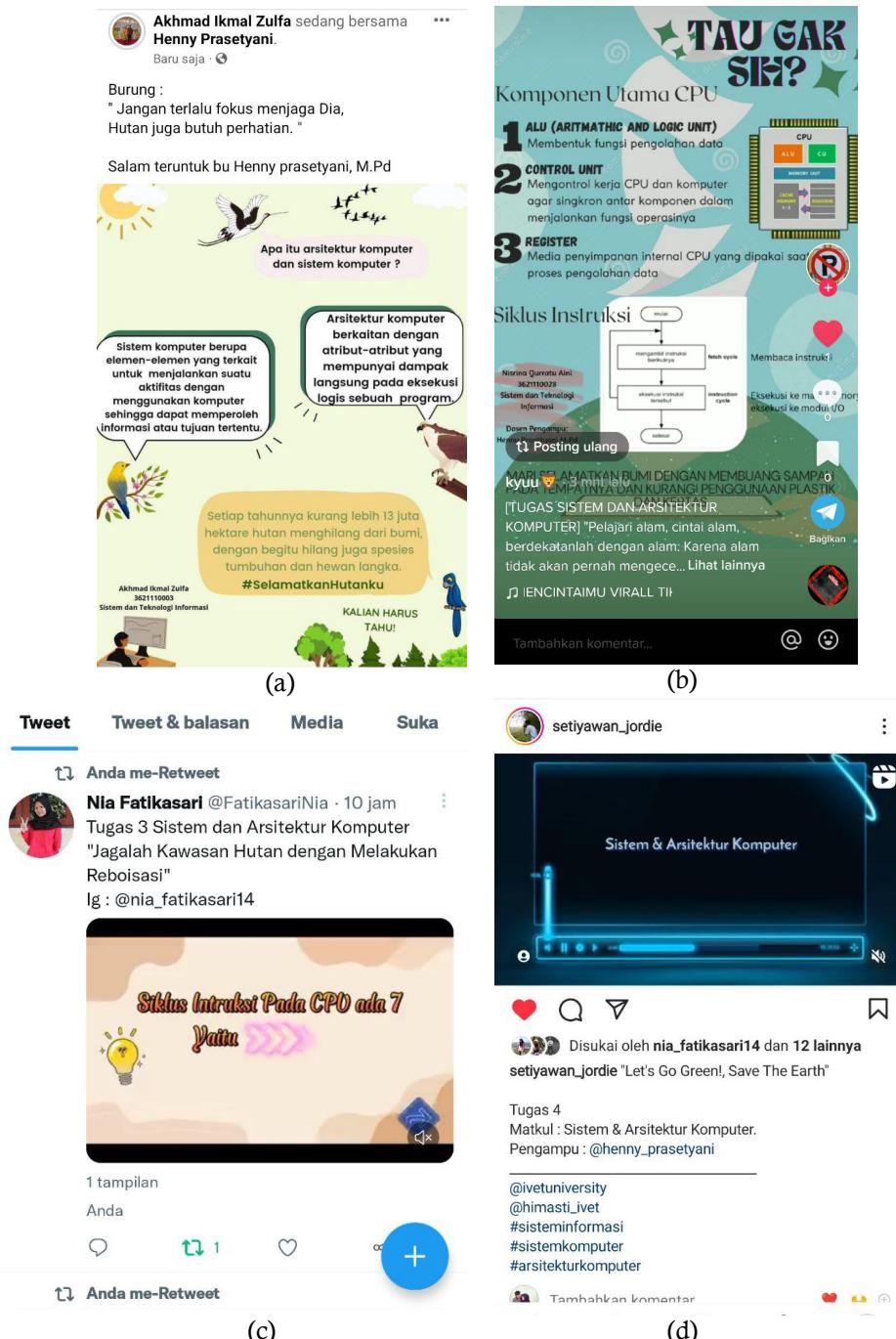
D. Implementation

Pada tahap implementasi merupakan hasil dari tahap pengembangan. Hasil dari rancangan yang telah dilakukan proses revisi. Penerapan pengembangan model pembelajaran *blended learning* ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan

pada Mata Kuliah Sistem dan Arsitektur Komputer dengan jumlah mahasiswa 15 orang di Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Ivet pada angkatan tahun 2021.

Perlu untuk diketahui proses pembelajaran secara offline dilakukan secara tatap muka dikelas dengan menjelaskan materi pembelajaran, kemudian di setiap akhir perkuliahan mahasiswa diberikan tugas sesuai dengan ketentuan.

Gambar 2 menunjukkan beberapa tampilan tugas mahasiswa di setiap sosial media. Gambar 2a menunjukkan tugas 1 menggunakan aplikasi media sosial Facebook berupa poster. Gambar 2b menunjukkan tugas 2 menggunakan aplikasi media sosial TikTok berupa poster. Gambar 2c menunjukkan tugas 3 pada aplikasi media sosial Twitter berupa video. Sedangkan Gambar 2d menunjukkan tugas 4 pada aplikasi media sosial Instagram berupa video.



Gambar 2. Tugas mahasiswa di setiap sosial media

E. Evaluation

Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap pertemuan (Widyastuti & Susiana, 2019). Di setiap akhir pertemuan mahasiswa diberikan soal berupa penugasan.

Pada akhir pertemuan, kemudian mahasiswa diberikan suatu angket untuk melihat respon terhadap model pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan. Angket respon siswa yang disusun berdasar dari penelitian (Lijina et al., 2018) menggunakan aspek tanggapan yaitu format dan relevansi, kemudian aspek reaksi terdiri dari ketertarikan, kepuasan, dan percaya diri. Aspek ini kemudian digunakan untuk membuat angket respon mahasiswa yang terdiri dari 8 aspek. Data dari respon mahasiswa kemudian dilakukan analisis dengan memakai statistik deskriptif, lalu dinyatakan dalam persentase. Hal ini berdasar dari (Lijina et al., 2018; Riduwan, 2008) yang menyatakan respon siswa sangat kuat apabila hasil angket respon berkisar antara 81% - 100% dan kuat berkisar antara 61% - 80%, terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Mahasiswa

No.	Aspek	Presentase	Ket
1	Tampilan aplikasi Sosial Media yang digunakan	82,35%	Sangat Kuat
2	Kemudahan aplikasi Sosial Media yang digunakan	80,88%	Kuat
3	Penyajian soal dan ketentuan upload	77,94%	Kuat
4	Semangat dalam belajar	82,35%	Sangat Kuat
5	Dorongan untuk mempelajari materi	79,41%	Kuat
6	Menyenangkan dan tidak membosankan	80,88%	Kuat
7	Lebih mudah untuk mengingat materi	79,41%	Kuat
8	Perlu untuk diterapkan kembali	85,29%	Sangat Kuat
Rata-rata		81,07%	

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa pengembangan dari model pembelajaran *blended learning* berbasis media sosial yang berwawasan lingkungan rata-rata pada tiap aspek memiliki nilai sangat kuat dan kuat. Kemudian di keseluruhan aspek, besar persentase rata-rata dari respon mahasiswa adalah 81,07% (respon sangat kuat), maka dapat dikatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis media sosial yang berwawasan lingkungan efektif untuk dilakukan.

Hasil dari evaluasi angket yang diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi media sosial yang berwawasan lingkungan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena memiliki respon kuat.

Pada tahapan analisis dilakukan proses analisis kebutuhan dengan melakukan proses observasi dan wawancara, hasil menyatakan bahwa mahasiswa sering menggunakan media sosial dan kesadaran lingkungan yang masih kurang. Maka perlu suatu model pembelajaran *blended learning* yang dapat menggabungkan aspek pemanfaatan media sosial disertai aspek kesadaran lingkungan berupa konten yang berwawasan lingkungan. Selanjutnya, di tahap desain dilakukan proses membuat rancangan pengembangan model pembelajaran *blended learning* berupa instrumen pengembangan model pembelajaran dengan memanfaatkan media sosial yang sering dipakai oleh mahasiswa antara lain: facebook, instagram, twitter, dan tiktok. Kemudian memasukkan dan menyisipkan konten yang berwawasan lingkungan.

Pada tahap pengembangan kemudian dilakukan validasi instrumen pengembangan model *blended learning* dengan media sosial yang berwawasan lingkungan. Validasi ini terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil dari proses validasi ini menyatakan hasil valid sehingga instrumen dapat digunakan untuk dapat di implementasi. Kemudian pada tahap implementasi berupa proses implementasi di situasi di kelas sebenarnya yang dilakukan sebanyak 4 pertemuan di Mata Kuliah Sistem dan Arsitektur Komputer. Pada akhir pertemuan mahasiswa diberikan angket untuk melihat respon dari mahasiswa terhadap pengembangan model pembelajaran dan hasil menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran ini sudah efektif.

Pada tahap terakhir yakni evaluasi sumatif di akhir setiap pertemuan berupa penugasan. Kemudian angket di akhir pertemuan ke-4 (proses penelitian). Hasil menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis media sosial yang berwawasan lingkungan efektif untuk dilakukan. Hal ini sejalan dengan (Prasetyani et al., 2022) yang menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran yang berwawasan lingkungan, penggunaan media sosial, dan *blended learning* dapat digunakan secara bersamaan dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa kendala yang dialami selama proses pengembangan dan pelaksanaan antara lain mahasiswa perlu lebih kreatif karena

konten berupa poster dan video memerlukan ilmu lebih di bidang multimedia.

Namun disisi lain mahasiswa senang selama pembelajaran berlangsung, karena belum ada pembelajaran yang memanfaatkan media sosial dalam proses pembelajaran yang juga menyisipkan hal yang berwawasan lingkungan. Hal ini yang menjadi salah satu keunggulan dari model pembelajaran yang telah dikembangkan ini.

SIMPULAN

Aplikasi sosial media seperti facebook, instagram, twitter, dan tiktok efektif untuk digunakan untuk proses pembelajaran *blended learning* dengan memasukkan dan menyisipkan konten yang berwawasan lingkungan berupa poster dan video. Media sosial yang digunakan familiar bagi para mahasiswa terutama untuk mengerjakan tugas yang dilakukan secara online. Kemudian kesadaran lingkungan juga semakin meningkat karena konten yang di upload di media sosial di sisipkan hal yang berwawasan lingkungan. Hal ini yang mendasari bahwa pengembangan model pembelajaran secara *blended learning* menggunakan media sosial dengan menyisipkan konten yang berwawasan lingkungan efektif untuk di terapkan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi untuk bantuan dana penelitian bagi penulis pada skema Penelitian Dosen Pemula (PDP). Kemudian ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini terutama dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono, F. (2020). Implementasi Blended Learning di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional 2020, September*, 1–12.
- Chen, B., & Bryer, T. (2012). Investigating instructional strategies for using social media in formal and informal learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 13(1), 87–104. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v13i1.1027>
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction (4th ed.)* (4th ed.). Harper Collins College Publishers.
- Fadloli, M. (2019). The Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Untuk Pembelajaran Kimia yang Efektif. *Chemistry in Education*, 8(1), 7–12.
- GrGurović, M. (2011). Blended Learning in an ESL Class: A Case Study. *CALICO Journal*, 29(1), 100–117.
- Hamdan, A., Suswanto, H., Hidayat, W. N., & Kirana, K. C. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Pendekatan Matematik Realistik Pada Mata Kuliah Decision Support System. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.51442>
- Lijina, Panjaitan, R. G. P., & Wahyuni, E. S. (2018). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Materi Ekologi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1–9.
- Matukhin, D., & Zhitkova, E. (2015). Implementing Blended Learning Technology in Higher Professional Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 206(November), 183–188. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.051>
- Munarto, & Mulyani, M. (2016). Pengembangan Model Sinektik Terpimpin Berwawasan Lingkungan Menulis Puisi Dalam Pembentukan Moral Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 12–20. file:///C:/Users/7/Downloads/12738-Article Text-25773-1-10-20160920.pdf
- Muruganantham, G. (2015). Developing Of E-Content Package By Using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52, p 52–54. <http://www.allresearchjournal.com/vol1isue3/PartB/pdf/67.1.pdf>
- Nurgoho, A. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Web. *Jurnal Transformatika*, 9(2), 72–78.
- Prasetyani, H., Zulfa, N., & Utami, N. F. (2022). Literature Review: Development of an Environmentally Insight through Social Media-based Blended Learning Models. *Proceeding The 2 International Conference Sociology, University Of Mataram*, 422–432.
- Riduwan. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabetika*.
- Seinsiani, I. G., Widagdo, S., & Pratama, P. (2020). Optimalisasi Directory System sebagai Upaya Peningkatan Manajemen Data Kerja Sama Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. *Edu Komputika Journal*, 7(2), 70–74.

- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Wijaya, H., & Arismunandar. (2018). The Development of STAD Type Cooperative Learning Model Based on Social Media. *Jurnal Jaffray*, Vol. 16(No. 2), 175–196.
- Wulandari, R., Zufriady, & Hermita, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Berwawasan Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 361–375.