

BLENDED LEARNING: OBAT MUJARAB DIMASA NEW NORMAL**MILAWATI**

milawati@ikipgrikaltim.ac.id

ABSTRAK

Wabah mematikan dan menular Virus Corona yang juga dikenal sebagai *COVID-19* telah mempengaruhi perekonomian juga mengguncang sektor pendidikan secara global. Situasi ini mendesak dunia pendidikan untuk melaksanakan belajar dari rumah selama lebih dari satu tahun yang mengakibatkan kebosanan para pembelajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan implementasi *blended learning* demi melepaskan kebosanan pembelajar selama *e-learning* di masa pandemi *COVID-19* dan analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, & Challenges (SWOC)* dari *blended learning* di masa *new normal*. Metode penelitian ini bersifat deskriptif berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Hasil menunjukkan bahwa solusi yang memadai untuk mengembangkan rasa komunitas yang kuat pada pembelajaran yang merasa terisolasi dan kebosanan dalam pembelajaran *online* sepenuhnya adalah dengan menawarkan pembelajaran tanpa kehilangan kontak tatap muka sepenuhnya. Untuk mengatasinya *blended learning* menjadi solusi efektif atau obat mujarab di masa *new normal*.

Kata Kunci: *Blended Learning, COVID-19, E-learning, New normal*

A. PENDAHULUAN

Wabah mematikan dan menular virus *Corona* yang juga dikenal sebagai *COVID-19* telah mempengaruhi perekonomian juga mengguncang sektor pendidikan secara global. Wabah *COVID-19* memaksa banyak sekolah dan perguruan tinggi menghentikan pembelajaran tatap muka. Unit pendidikan sedang berjuang menemukan pilihan untuk menghadapi situasi yang menantang ini. Keadaan tersebut membuat kita menyadari bahwa perencanaan pembelajaran merupakan kebutuhan yang mendesak bagi institusi pendidikan (Rieley, 2020). Ini adalah situasi yang menuntut kerjasama yang tinggi. Ada kebutuhan mendesak untuk melindungi dan menyelamatkan siswa, mahasiswa, pendidik dan tenaga kependidikan, komunitas, masyarakat, dan bangsa kita secara keseluruhan.

Pada kondisi mendesak tahun 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan “Belajar Dari Rumah” dalam masa darurat Penyebaran *COVID-19*. Tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat *COVID-19*, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk *COVID-19*, mencegah penyebaran dan penularan *COVID-19* di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua. Hal ini dilakukan untuk memutus mata rantai *COVID-19* dengan kondisi yang ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi layanan pendidikan.

Pada kondisi demikian, *e-learning* menjadi satu-satunya pilihan. Aksesibilitas, keterjangkauan, fleksibilitas, dan belajar sepanjang hayat adalah beberapa argumen yang terkait dengan *e-Learning*. Dikatakan bahwa model *e-learning* mudah diakses bahkan dapat menjangkau hingga ke pelosok dan pelosok, dianggap sebagai moda pendidikan yang relatif lebih murah dalam hal biaya transportasi, akomodasi, dan keseluruhan biaya pembelajaran berbasis institusi. Fleksibilitas adalah aspek menarik lainnya dari *e-learning* dimana seorang pelajar dapat menjadwalkan atau merencanakan waktu mereka untuk menyelesaikan tugas yang tersedia secara *online*. Para pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun, dengan demikian mengembangkan keterampilan baru dalam proses yang mengarah pada pembelajaran seumur hidup (Dhawan, 2020). Kementerian Pendidikan juga menyadari *e-learning* menjadi satu-satunya pembelajaran yang efektif digunakan di masa pandemi *COVID-19*.

Akan tetapi, *e-learning* memiliki kelemahan tertentu yaitu dapat menghambat komunikasi antara pembelajar dan pendidik, yaitu terputusnya komunikasi langsung dan sentuhan manusia. Pengguna dapat menghadapi banyak kesulitan teknis yang menghambat dan memperlambat proses belajar-mengajar (Favale et al., 2020). Fleksibilitas waktu dan lokasi, meskipun merupakan kekuatan *e-learning*, aspek-aspek ini rapuh dan menimbulkan masalah. Perilaku siswa yang tidak serius dalam hal waktu dan fleksibilitas dapat menimbulkan banyak masalah. Semua siswa dan peserta didik tidaklah sama, mereka berbeda

dalam kemampuan dan tingkat kepercayaan diri mereka. Beberapa pembelajar merasa tidak nyaman saat belajar *online*, yang menyebabkan bertambahnya frustrasi dan kebingungan. Kompatibilitas yang tidak memadai antara desain teknologi dan komponen psikologi yang dibutuhkan oleh proses pembelajaran; dan penyesuaian proses pembelajaran yang tidak memadai dapat menghambat proses pengajaran dan menciptakan ketidakseimbangan.

Awal tahun 2021, Kemendikbud berdasarkan surat keputusan bersama 4 menteri telah mengambil keputusan untuk pembelajaran tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan dan sejalan dengan vaksinasi bagi guru, dosen dan tenaga kependidikan lainnya. Keputusan ini membuat kita menyadari bahwa proses *e-learning* secara penuh akan berkurang, maka *blended learning* dapat berfungsi sebagai obat mujarab di masa *new normal*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaksimalkan implementasi *blended learning* untuk melepaskan kebosanan siswa selama *e-learning* di masa pandemi *COVID-19* dan analisis *Strengths, Weaknesses, Opportunities, & Challenges (SWOC)* dari *blended learning* di masa *new normal*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. E-learning

Perkembangan teknologi yang pesat membuat pendidikan jarak jauh menjadi mudah (McBrien et al., 2009). Istilah *e-learning*, pembelajaran terbuka, pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran yang dimediasi computer m-learning, dan lainnya memiliki kesamaan kemampuan dalam menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan, yang menawarkan kemungkinan untuk belajar dari mana saja, kapan saja, dalam ritme apapun, dengan cara apapun (Cojocariu et al., 2014). *E-learning* dapat diistilahkan sebagai alat yang dapat membuat proses belajar-mengajar lebih berpusat pada siswa, lebih inovatif, dan bahkan lebih fleksibel. *E-learning* didefinisikan sebagai pembelajaran dalam lingkungan sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (misalnya, ponsel, laptop, dan lainnya.) dengan akses internet. Dalam lingkungan ini, siswa dapat berada di mana saja untuk belajar dan berinteraksi dengan pengajar dan siswa lainnya (Singh & Thurman, 2019). Lingkungan pembelajaran sinkron terstruktur adalah siswa belajar secara langsung, terdapat interaksi *real-time* antara pendidik dan peserta didik, dan terdapat kemungkinan umpan balik secara langsung, sedangkan lingkungan pembelajaran asinkron tidak terstruktur dengan baik. Dalam lingkungan belajar seperti itu, materi pembelajaran tidak tersedia dalam bentuk kelas langsung melainkan tersedia di berbagai sistem dan forum pembelajaran. Tanggapan langsung tidak mungkin dilakukan dalam lingkungan seperti itu (Little field, 2018). Pembelajaran sinkron dapat memberikan banyak kesempatan untuk interaksi sosial (McBrien et al., 2009). Di tengah penyebaran virus mematikan ini diperlukan *platform online* seperti (a) konferensi video dengan setidaknya 40 hingga 50 siswa dimungkinkan, (b)

diskusi dengan siswa dapat dilakukan untuk menjaga agar kelas tetap kondusif, (c) koneksi internet yang baik, (d) materi dapat diakses di ponsel juga dan tidak hanya laptop, (e) dapat menonton materi yang sudah direkam, dan (f) tanggapan langsung dari siswa dapat dicapai dan tugas dapat diambil (Basilaia et al., 2020). *E-learning* pada tahun 2020 di Indonesia bukan lagi sebuah pilihan, melainkan sebuah kebutuhan.

Teknologi memberikan solusi inovatif dan tangguh pada saat pandemi untuk memerangi gangguan dan membantu siswa untuk berkomunikasi dan belajar secara virtual tanpa perlu interaksi tatap muka. *E-learning* umumnya memiliki banyak peluang yang tersedia, tetapi masa pandemi *COVID-19* memaksa penyelenggara pendidikan untuk melakukan *e-learning*. Sehingga pengajar yang terlalu nyaman dengan metode mengajar yang tradisional mau tidak mau beradaptasi. Pandemi *COVID-19* menjadi fase baru untuk pemanfaatan *e-learning* secara besar-besaran.

2. Blended Learning

Blended Learning adalah perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan *e-Learning* (Garrison & Kanuka, 2004). Bielawski dan Metcalf (2005) berpendapat bahwa *blended learning* bisa menjadi pengalaman yang jauh lebih kaya ketika lebih dari sekedar memindahkan ruang kelas secara *online* atau memanfaatkan kemajuan terbaru dalam teknologi rapat secara virtual (p.25). Dengan lebih banyak waktu di kelas yang dikhususkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, pengajar dapat mulai menggunakan berbagai jenis pembelajaran aktif seperti kolaboratif, interaktif (Rovai, 2002), pembelajaran otentik atau eksperimental (Kolb, 1984) dan pembelajaran berbasis masalah (Boud & Feletti, 1997). Penggabungan jenis pembelajaran aktif ini dapat memberikan pembelajaran campuran kekuatan terbesar, efektivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa (Garrison & Kanuka, 2004).

Peserta didik tidak hanya berbeda dalam kecerdasan, kecepatan belajar, pengalaman dan pengetahuan yang relevan, serta waktu yang tersedia untuk didedikasikan dalam pembelajaran, tetapi mereka juga memiliki preferensi gaya belajar yang berbeda seperti pendengaran, visual, aktif, intuitif (Kolb, 1994). Dengan demikian, tidak semua peserta didik yang belajar *online* mampu mengikuti pelajaran dengan baik. Pembelajaran campuran membebaskan pengajar untuk menggunakan spektrum yang luas dari strategi pengajaran. Seperti yang diharapkan, setiap strategi pengajaran memiliki pro dan kontra. Misalnya, pembelajaran tatap muka yang besar memberikan sedikit kesempatan untuk diskusi interaktif antara pengajar dan pembelajar, tetapi memiliki keuntungan untuk menyampaikan informasi kepada banyak banyak pembelajar bersamaan. Dengan menggunakan berbagai strategi pembelajaran, pengajar dapat memanfaatkan kekuatan dari berbagai strategi tersebut. Secara keseluruhan, ini menunjukkan bahwa

pendekatan pembelajaran campuran mungkin lebih efektif daripada pembelajaran yang bergantung sepenuhnya pada satu mode atau strategi (Carman, 2002).

Untuk mendukung pengalaman belajar yang otentik, aktivitas dan komponen *blended learning* harus realistis, luas, dan terperinci untuk mencerminkan informasi, alat, dan sumber daya yang dapat diakses pembelajar atau yang mereka temui saat memecahkan masalah (Ellis, Marcus, & Taylor, 2005). Perlunya forum untuk menjelaskan maksud dan mekanisme belajar yang akan dilalui bersama secara langsung dengan semua peserta didik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman peserta didik tentang, apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar, dan mengerjakan tugas akan berlangsung (Rusman, Kurniawan, dan Riyana, 2011:285).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif dan mencoba memahami peluang *blended learning* dimasa *new normal*. Masalah yang terkait dengan *blended learning* dan solusi yang mungkin juga diidentifikasi berdasarkan pada studi sebelumnya. Alat penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari berbagai sumber untuk penelitian ini adalah analisis isi dan metode penelitian deskriptif yang terkait sebelumnya. Penelitian ini sepenuhnya didasarkan pada data sekunder. Sumber data sekunder yang digunakan adalah (a) jurnal, (b) laporan, (c) mesin pencari, (d) situs web perusahaan dan artikel ilmiah, (e) makalah penelitian, dan publikasi akademis lainnya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Blended learning obat mujarab di masa new normal

Teknologi saat ini menawarkan banyak aplikasi pengajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan teknologi tersebut membuka jalan bagi pengembangan *blended learning*, yaitu pendekatan pengajaran yang memanfaatkan perangkat aplikasi pengajaran tersebut. Salah satu alat tersebut adalah video yang memainkan peran penting dalam menggantikan pengajar saat tidak ada. Bagaimanapun, teknologi hanyalah sebuah alat. Untuk dapat menggunakan alat tersebut, seseorang harus memiliki pengetahuan dan motivasi untuk menggunakan alat tersebut. Muirhead dan Salmon (2002) menyatakan bahwa ada kebutuhan untuk memotivasi siswa dengan tingkat kemandirian yang rendah karena *e-learning* kurang interaksi tatap muka. Sebaliknya, interaksi sosial merupakan karakteristik yang melekat pada pengaturan pendekatan pengajaran konvensional. Untuk memiliki pendekatan *blended learning* yang efektif, seorang siswa harus memiliki ketertarikan pada materi yang diajarkan. Mampu menjadi pembelajar yang memotivasi diri sendiri, mandiri, menjadi pemikir kritis, menikmati dukungan keluarga, menerima umpan balik positif

dan tepat waktu, bertanggung jawab terhadap tugasnya, diorganisir dan memiliki pengetahuan praktis dalam penggunaan computer. kekurangan di salah satu faktor-faktor tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial yang buruk di antara komunitas siswa (Irizarry, 2002).

Dengan demikian, solusi yang memadai untuk mengembangkan rasa komunitas yang kuat pada pembelajar yang merasa terisolasi dan kebosanan dalam pembelajaran *online* sepenuhnya adalah dengan menawarkan pembelajaran tanpa kehilangan kontak tatap muka sepenuhnya. Karena itulah *blended learning* menjadi solusi efektif atau obat mujarab di masa *new normal*. Yaitu masa dimana perubahan perilaku atau kebiasaan untuk menjalankan aktivitas seperti biasa namun tetap mengikuti protokol kesehatan. Pembelajaran yang belum diterapkan sepenuhnya, sangat baik untuk tetap diimbangi dengan e-learning, demi meminimalisir kekurangan transfer pengetahuan dimasa *new normal*.

2. Analisis *Strenghts, Weeknesses, Opportunities & Challenges (SWOC)* dari *Blended Learning*

a. Kekuatan (*Strenghts*)

Model *blended learning* memiliki kekuatan (*Strenghts*) apabila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran dengan model ini akan sangat menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik lebih banyak mengingat materi pelajaran, serta menekan biaya operasional yang biasa dikeluarkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, contohnya, buku tulis untuk menjawab pertanyaan (Khotimah, 2019). Hal ini dikarenakan *blended learning* dengan rancangan yang sudah sistematis seperti penggunaan *google formulir* sudah terdapat lembar tugas untuk mengerjakan soal. Selain itu dengan model *blended learning* akan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dengan diberlakukannya terlebih dahulu *e-learning* yang akan menstimulus siswa untuk menanyakan materi pembelajaran atau isu terkait materi pembelajaran sebelum pembelajaran tatap muka. Manfaat lain yang akan diperoleh dengan model *blended learning* bagi pengajar adalah materi pembelajaran dapat diperbaharui secara lebih mudah. Selain itu dengan model *blended learning* akan memudahkan orang tua secara berkelanjutan dalam turut aktif dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Kelemahan (*Weeknesses*)

Model pembelajaran *blended learning* pada dasarnya juga memiliki kelemahan seperti: a) pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*; b) pengajar perlu menyiapkan waktu

untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan alat evaluasi, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik; c) pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital dengan pembelajaran tatap muka; d) tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi, dan e) diperlukan strategi pembelajaran untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

c. Peluang (*Opportunity*)

Perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0 menyebabkan peluang model *blended learning* dapat menjadi pilihan dalam pemilihan model pembelajaran. Didukung dengan kondisi yang tadinya belajar dari rumah akan berubah menjadi tatap muka tetapi tetap dengan protokol kesehatan dimana pembelajar yang berinteraksi terbatas dari kondisi sebelum pandemi *COVID-19*. Awalnya pembelajaran *e-learning* dilakukan secara penuh dan di era *new normal*, akan memungkinkan pembelajaran sebagian tatap muka sebagian lagi dengan jarak jauh. Untuk itu, peluang untuk memaksimalkan penerapan *blended learning* semakin terbuka.

Kim, Bonk, dan Teng (2009) memprediksikan bahwa *blended learning* akan menjadi pengajaran baru di masa depan. Penggunaan teknologi dapat dilihat sebagai tantangan inovatif untuk merestrukturisasi proses belajar-mengajar dan mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pekerjaan yang mandiri, kolaboratif, dan interaktif. Selain itu, pembelajar dengan *blended learning* lebih berhasil dalam mentransfer pengetahuan mereka ke dalam penugasan dibandingkan dengan kelompok tatap muka (Demirer & Sahin, 2013). Temuan ini mengimplikasikan bahwa pendekatan *blended learning* berpengaruh positif pada transfer pengetahuan. Bahan *blended learning* yang baik dapat memotivasi pembelajar yang baik untuk belajar. Hal ini dikarenakan pembelajar yang baik memiliki motivasi belajar yang tinggi (Lim & Morris, 2009). Salili, Chiu, dan Lai (2001) menemukan bahwa pembelajar, yang percaya diri dan termotivasi untuk belajar, menghabiskan lebih banyak waktu dan tenaga dan mencapai tingkat kinerja yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak percaya diri dan tidak termotivasi. Hal ini didukung oleh Sankaran dan Bui (2001) yang menemukan bahwa pembelajar yang kurang termotivasi tidak melakukan tes pengetahuan sebaik pembelajar yang termotivasi. Siswa yang kurang termotivasi ini tidak memiliki tingkat kegairahan yang sama terhadap materi pelajaran seperti pembelajar yang baik. Ini adalah permasalahan individu dari tantangan yang harus dihadapi pendidik saat menerapkan *blended learning*.

d. Tantangan (*Challenges*)

Ada beberapa tantangan dalam mengimplementasikan *blended learning* sebagai mode pengajaran. Khan, Shaik, Ali, dan Bebi (2012) menyebutkan cara efektif untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dukungan teknologi dan infrastruktur yang memadai. Tantangan terbesar dalam menerapkan *blended learning* adalah mengadopsi metode tersebut ke dalam sistem belajar mengajar. Sejalan dengan de Jong, Savin-Baden, Cunningham, dan Verstegen (2014). De Jong menyoroti enam masalah utama yang relevan dengan merancang sistem *blended learning*. Dua masalah utama adalah adaptasi budaya dan pengetahuan teknologi. Siswa harus mampu berubah untuk mengadopsi gaya belajar mengajar yang baru. Namun, perlu dicatat bahwa interaksi sosial dan komunikasi tidak boleh dibahayakan dengan mengorbankan penggunaan teknologi. Peran guru, pemilihan alat kolaborasi yang cermat, dan persiapan teknis merupakan pertimbangan penting saat merancang dan menerapkan pembelajaran campuran. Materi pengajaran yang disediakan online harus dipilih dengan cermat untuk membantu proses belajar mengajar yang sukses.

Penggunaan teknologi sebenarnya bukan masalah besar lagi untuk Indonesia secara umum, dikarenakan pandemi *COVID-19* yang telah melanda selama lebih dari satu tahun. Sehingga sebagian besar pengajar dan pembelajar sudah beradaptasi dengan teknologi tersebut. Beberapa yang belum beradaptasi dikarenakan luasnya wilayah Indonesia dan beberapa wilayah berada pada kondisi yang kesulitan internet. Hal inilah menjadi masalah penerapan *blended learning* sulit diterapkan di beberapa wilayah yang memiliki keterbatasan jangkauan internet.

Lim & Morris (2009) menyoroti empat kategori desain pembelajaran yang baik. Yaitu kualitas pengajar, kualitas kegiatan pembelajaran, fasilitas penunjang pembelajaran, dan beban kerja belajar. Tantangan implementasi *blended learning* yang disoroti oleh Ocak (2011) adalah kompleksitas pembelajaran, kurangnya perencanaan dan pengorganisasian, komunikasi yang efektif, dukungan kelembagaan, dan kurangnya sarana elektronik. Tantangan lain yang diidentifikasi oleh Butcher (2016) adalah memakan waktu, mengubah peran, kesulitan dalam mengadopsi teknologi baru, dan frustrasi dengan infrastruktur teknis dan gangguan pelajar individu. Ocak menunjukkan bahwa implementasi *blended learning* yang berhasil dapat dipengaruhi oleh pola pengajaran yang sangat kompleks dan berbeda.

Pendekatan *blended learning* memiliki kekuatan dan kelemahan yang melekat. Penggunaan teknologi tidak hanya menciptakan fleksibilitas dan asinkronitas (Albion & Redmond, 2006) untuk interaksi unik dengan pembelajar, tetapi *blended learning* juga memungkinkan pembelajar untuk merasa lebih terlibat (Vaughn, 2007) dan juga mengurangi biaya untuk institusi (Garrison & Kanuka, 2004). Namun, beberapa pembelajar

mungkin berjuang dengan tanggung jawab yang lebih tinggi dari *blended learning* (Rovai & Jordan, 2004). Selain itu, *blended learning* mungkin melibatkan sejumlah besar waktu institusi untuk membuat atau memperbarui pembelajaran (Albion & Redmond, 2006; Rovai & Jordan, 2004).

E. KESIMPULAN

Adanya pandemi *COVID-19* ini memaksa dunia pendidikan melangkah lebih cepat dalam hal inovasi pembelajaran. Sebelumnya dunia pendidikan dipaksa beradaptasi dengan teknologi dan saat ini guru dipaksa untuk berinovasi untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menghilangkan kebosanan siswa akibat pembelajaran online. *Blended learning* menjadi solusi yang direkomendasikan saat ini. Pandemi ini juga telah mengajarkan kepada kita bahwa pembelajar harus memiliki keterampilan tertentu seperti keterampilan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan yang terpenting kemampuan beradaptasi untuk bertahan dari situasi ini. Institusi pendidikan harus membangun ketahanan sistem untuk memastikan dan memprioritaskan kemunculan keterampilan tersebut pada pembelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Albion, P. R., & Redmond, P. (2006). Returning the favour: Using insights from online learning to enhance on-campus courses. Retrieved from http://eprints.usq.edu.au/archive/00000935/01/Albion_Redmond_Returning_the_favour.pdf.
- Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhanelidze, G. (2020). Replacing the classic learning form at universities as an immediate response to the COVID-19 virus infection in Georgia. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology*, 8(III).
- Bielawski, L., & Metcalf, D. (2005). *Blended elearning: Integrating knowledge, performance support, and online learning*. Amherst, MA: HRD Press.
- Boud, D., & Feletti, G. I. (1997). In, *The challenge of problem-based learning*. 2nd ed.). London: Kogan Page Limited.
- Butcher, J. (2016). Can tablet computers enhance learning in further education? *Journal of Further and Higher Education*, 40, 207- 226. doi:10.1080/0309877X.2014.938267.

- Carman, J. M. (2002). Blended learning design: Five key ingredients. Knowledgenet. Retrieved Mei 21, 2021, from: http://knowledgenet.com/pdf/Blended%20Learning%20Design_1028.PDF.
- Cojocariu, V.-M., Lazar, I., Nedeff, V., & Lazar, G. (2014). SWOT analysis of e-learning educational services from the perspective of their beneficiaries. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 116, 1999–2003.
- De Jong, N., Savin-Baden, M., Cunningham, A. M., & Verstegen, D. M. L. (2014). Blended learning in health education: Three case studies. *Perspectives on Medical Education*, 3, 278-288. doi:10.1007/s40037-014-0108-1.
- Demirer, V., & Sahin, I. (2013). Effect of blended learning environment on transfer of learning: An experimental study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29, 518-529. doi:10.1111/jcal.12009.
- Dhawan, Shivangi. 2020. Online Learning: A Pancea in the Time of *COVID-19* Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, Vol. 49(I), pp. 5-22.
- Ellis, R. A., Marcus, G., & Taylor, R. (2005). Learning through inquiry: Student difficulties with online course-based material. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, 239–252.
- Favale, T., Soro, F., Trevisan, M., Drago, I., & Mellia, M. (2020). Campus traffic and e-Learning during COVID-19 pandemic. *Computer Networks*, 176, 107290.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7, 95-105.
- Irizarry, R. (2002). Self-efficacy and motivation effects on online psychology student retention. *Usdla Journal*, 16, 55–64.
- Khan, A. I., Shaik, M. S., Ali, A. M., & Bebi, C. V. (2012). Study of blended learning process in education context. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 4, 23-29.
- Khotimah, Sofiatul. 2019. MODEL BLENDED LEARNING : SOLUSI PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI Z. Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers. "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX, pp. 625-632.
- Kim, K.-J., Bonk, C. J., & Teng, Y.-T. (2009). The present state and future trends of blended learning in workplace learning settings across five countries.

- Asia Pacific Education Review, 10, 299- 308. doi:10.1007/s12564-009-9031-2.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. (1994). Learning styles and disciplinary differences. In K. Feldman & M. Paulson (Eds.), *Teaching and learning in the college classroom* (pp. 151–163). Needham Heights, MA: Ginn Press.
- Lim, D. H., & Morris, M. L. (2009). Learner and instructional factors influencing learning outcomes within a blended learning environment. *Educational Technology & Society*, 12, 282-293.
- Littlefield, J. (2018). The difference between synchronous and asynchronous distance learning. <https://www.thoughtco.com/synchronous-distance-learning-asynchronousdistance-learning-1097959>.
- McBrien, J. L., Cheng, R., & Jones, P. (2009). Virtual spaces: Employing a synchronous online classroom to facilitate student engagement in online learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3), 1–17.
- Muirhead, B., & Salmon, G. (2002). E-tivities: The key to active online learning
Reviewer: Salmon’s Five-Step Model. *Educational Technology & Society*, 5, 179-181. doi:10.1016/j.compedu.2003.10.001.
- Ocak, M. A. (2011). Why are faculty members not teaching blended courses? Insights from faculty members. *Computers and Education*, 56, 689-699. doi:10.1016/j.compedu.2010.10.011.
- Rieley, J. B. (2020). Corona Virus and its impact on higher education. Research Gate.
- Rovai, A. P. (2002). Development of an instrument to measure classroom community. *The Internet and Higher Education*, 5, 197-211.
- Rovai, A. P., & Jordan, H. M. (2004). Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. Retrieved from <http://www.irrodl.org/content/v5.2/rovai-jordan.html>.
- Rusman, Deni Kurniawan, & Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: . PT Rajagrafindo Persada.
- Salili, F., Chiu, C., & Lai, S. (2001). The influence of culture and context on students’ motivational orientation and performance. In F. Salili, C.-Y.

- Chiu, & Y.-Y. Hong (Eds.), *Student motivation: The culture and context of learning* (pp. 221-247). New York, NY: Kluwer.
- Sankaran, S. R., & Bui, T. (2001). Impact of learning strategies and motivation on performance: A study in web-based instruction. *Journal of Instructional Psychology*, 28, 191-198.
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306.
- Vaughn, N. (2007). Perspectives on blended learning in higher education. *International Journal of E-Learning*, 6(1), 81-94.