

STRATEGI MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI MELALUI
METODE *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO SOCIAL NETWORKING*

Dani Sriwartini, Siswandari, Nurhasan Hamidi*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email korespondensi: danisriwartini@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi melalui metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* bagi siswa SMA. Penelitian ini melibatkan sampel sebanyak 36 siswa yang ada di SMA Negeri I Mojolaban. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, tes, dokumentasi. Validitas isi dan validitas dialog digunakan untuk menguji validitas data yang dihasilkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi pada ranah afektif dan kognitif yang merupakan fokus dari penelitian ini. Dilihat dari ketuntasan hasil belajar mereka, untuk ranah afektif secara empiris meningkat 41% (dari 38% menjadi 79%). Sementara pada ranah kognitif meningkat 36% (dari 50% menjadi 86%). Jika dilihat dari skor rata-rata, hasil belajar siswa meningkat sebanyak 16 point (dari 68 menjadi 84). Peningkatan ini signifikan secara statistik karena $t_{hitung} = 5,846 > t_{tabel} = 2,032$ pada $\alpha = 0,05$.

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the learning achievement in Accounting through the use of the Edmodo social networking-based blended learning method for the State Senior Secondary School students. Thirty six students of State Senior Secondary School 1 of Mojolaban were drawn as a sample. The data of research were collected through observation, in-depth interview, test, and documentation technique. They were validated by using the content validity and dialogic validity and analyzed by using descriptive and comparative analysis. The result of research shows that the application of the Edmodo social networking-based blended learning method can improve the learning achievement in Accounting. It is indicated by the improvement of the learning achievement on the affective and cognitive aspects, which became the focus of this research. The learning achievement on the former aspect, improved 41% (from 38% to 79%). The learning achievement on the latter aspect, improved 36% (from 50% to 86%). Based on students's average score, the learning achievement improve 16 point (from 68 to 84). This improvement is statistically significant as indicated by the value of $t_{count} = 5.846$ which was greater than that of $t_{table} = 2.032$ at $\alpha = 0,05$.

Kata kunci: *Blended Learning, Edmodo social networking, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi sangat maju pesat. Banyak kemudahan-kemudahan yang ditawarkan teknologi dalam memenuhi kebutuhan manusia, tak terkecuali untuk dunia pendidikan. Norris, Soloway, & Sullivan (2002) menyatakan

bahwa teknologi telah menjadi bagian dari pendidikan selama beberapa dekade dan teknologi pun telah berubah secara drastis, hal ini ditandai pada tahun 1983 ada lebih sedikit dari 50.000 komputer di sekolah Amerika dan pada tahun 2002 ada lebih dari 6 juta komputer di sekolah Amerika (dalam Santrock, J.W, 2011). Salah satu perkembangan teknologi yang memiliki peran penting adalah internet. Internet adalah sebuah sistem jaringan komputer yang beroperasi di seluruh dunia (Santrock, J.W, 2011:177). Dengan adanya internet memberikan kemudahan bagi manusia dalam berkomunikasi dengan sesama dan menghubungkan seluruh manusia di dunia ini.

Salah satu fasilitas internet yang banyak bermunculan saat ini adalah *social network*. *Social network* atau jaringan sosial ini banyak bermunculan beberapa tahun belakangan ini, yang di antaranya adalah *Friendster*, *Facebook*, *Twitter* dan lain-lain. Bahkan *Facebook* yang dibuat oleh Mark Zuckerberg yang diluncurkan pada tahun 4 Februari 2004 benar-benar menarik perhatian individu di dunia baik dari kalangan muda maupun kalangan tua yang membuat individu tersebut semakin aktif dalam melakukan *social networking*. Tak terkecuali untuk kalangan siswa pun juga turut menggunakan *social network* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh *Pew Internet and American Life Project* pada kalangan remaja yang berusia 12-17 tahun yang menyatakan bahwa 93% siswa pada usia 12-17 tahun tersebut menghabiskan 14 jam dalam seminggu untuk belajar dan sosialisasi secara online atau *socializing online* (Lenhard, Hitlin, & Madden, 2005). Selain itu menurut Rideout, Foehr, & Roberts (2010) melalui penelitian yang dilakukan oleh *Kaiser Family Foundation* menyatakan bahwa hampir tiga-empat siswa kelas 7 sampai dengan kelas 12 minimal memiliki satu profil *social network* dan menghabiskan banyak waktu untuk melakukan komunikasi menggunakan situs *social network* yang mereka miliki dibandingkan dengan bermain permainan atau menonton video secara *online*. Selain itu menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 88,1 juta penduduk dengan usia yang berkisar antara 18-25 tahun. Proporsi peringkat penggunaan internet pada peringkat pertama adalah aplikasi atau konten jejaring sosial (*social network*) sebesar 87,4%, kedua adalah *searching* 68,7%, ketiga *instant messaging* 59,9, keempat mencari berita terkini 59,7%, kelima *download* dan *upload* video 27,3% (Pangarepan : 2015).

Hadirnya internet dan kecenderungan untuk melakukan *social networking* ini dapat dijadikan sebagai salah satu fasilitas pembelajaran yaitu dengan menghadirkan teknologi di dalam kelas. Hal ini juga didukung oleh Martha Stone Wiske yang berusaha untuk menciptakan berbagai cara untuk menggabungkan teknologi ke dalam konteks kelas yang dapat mengubah pembelajaran siswa dan menggunakan teknologi untuk membantu siswa mengembangkan pemikiran dan pemahaman mereka dengan cara yang tidak pernah mereka lakukan sebelumnya (Santrock, J.W, 2011).

Di sisi lain terdapat fakta yang berhasil diobservasi di SMA N 1 Mojolaban yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat kepada guru. Kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan cara guru menerangkan dan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya. Masih jarang sekali siswa memberikan respon kepada guru, hanya satu dua orang siswa yang mau bertanya kepada guru, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi pasif. Permasalahan lainnya adalah terdapat siswa yang tidak antusias pada saat proses pembelajaran dan menyebabkan pembelajaran tidak kondusif. Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas XI IPS 2 tersebut mengakibatkan rata-rata hasil belajar afektif siswa hanya sebesar 38,19% sedangkan hasil belajar kognitif siswa memiliki persentase ketuntasan yang rendah yaitu sebesar 50%. KKM untuk mata pelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban adalah 75, sementara rata-rata hasil belajar ranah kognitif masih berada pada angka 67.67. Selain itu waktu tatap muka untuk mata pelajaran akuntansi sering terpakai untuk acara sekolah, sehingga banyak waktu tatap muka yang hilang.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SMA N 1 Mojolaban terutama pada kelas XI IPS 2 adalah dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo social networking (BL ESN)*. Metode pembelajaran *blended learning* tersebut akan menggabungkan antara pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran *online* berbasis *edmodo social networking*.

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas terutama dalam hal variasi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar bagi guru. Selain juga diharapkan agar siswa lebih memiliki semangat dalam menjalani proses pembelajaran akuntansi, dapat meningkatkan hasil belajar dan sebagai

alat menambah pengalaman pengalaman siswa dalam menjalani proses pembelajaran akuntansi.

Metode *blended learning* merupakan perpaduan antara kata “*blended*” yang artinya adalah campuran atau kombinasi dan “*learning*” yang artinya pembelajaran . Sehingga dengan adanya penjelasan dari arti kata maka dapat dikatakan bahwa *blended learning* merupakan pencampuran pembelajaran. Pencampuran pembelajaran yang dimaksud adalah campuran pembelajaran antara pembelajaran tatap muka di kelas dengan pembelajaran secara *online*. Hal ini dipertegas dengan pendapat dari Rahayu & Nuryata (2010) bahwa pembelajaran *blended* mengkombinasikan metode pendidikan konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran yang ditunjang dengan adanya teknologi. Selain itu (Jesse , 2012; Vaughe et al, 2013) juga menyatakan hal yang sama mengenai pengertian dari *blended learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memadukan antara kegiatan perkuliahan tatap muka (*in-class session*) dengan pembelajaran secara *online* sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dari kedua jenis metode yang digunakan. Bonk and Graham (2006) berpendapat, “*Blended Learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning; traditional face-to-face learning system and distributed learning system . It also emphasize the central role of computer –based technologies in blended learning*” (hlm. 5).

Selanjutnya Husamah (2014) menjelaskan bahwa karakteristik *blended learning* yaitu *pertama*, pembelajaran ini menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam sehingga dengan adanya penggabungan ini siswa mampu mendapatkan pengalaman belajar yang baru dibandingkan pembelajaran yang hanya dilakukan secara konvensional. *Kedua*, sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka, belajar mandiri, dan belajar via online, sehingga dengan adanya kombinasi dengan pembelajaran secara *online* ini akan menuntut siswa untuk belajar secara mandiri dan tentunya akan membuat siswa menjadi lebih aktif. *Ketiga*, pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. *Keempat*, pengajar dan orang tua siswa belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Graham (2002) menyatakan bahwa tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran mandiri dan tentunya untuk mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas (Husamah, 2014). Selain itu Shibley dkk (2011) juga berpendapat yang sama bahwa *blended learning* ini bertujuan untuk mengubah pembelajaran klasik agar dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga siswa bisa mempelajari materi di mana pun dan kapan pun (Husamah, 2014). Seidl (2005) mengungkapkan mengenai kelebihan *blended learning* yaitu :

- a) *Students are free to learn the subject material independently by utilizing the materials available online.*
- b) *Students are able to have a discussion with their lecturers or with other students outside the face-to-face hours.*
- c) *The learning activity conducted by students outside the face-to-face hours can be administered and controlled properly by teachers.*
- d) *Lecturers can add the richness materials through internet facility.*
- e) *Lecturers can ask students to read or to do the test conducted before the learning.*
- f) *Lecturers can hold the quiz, provide the feedbacks, and utilize the test result effectively.*
- g) *Students can mutually share the files with other students and there are still some other advantages in utilizing the superiority of the internet-based learning.*

Edmodo merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook*, tetapi sesungguhnya ada nilai lebih yang terdapat dalam aplikasi edukasi berbasis *e-learning* ini (Rismayanti : 2012). *Edmodo* merupakan jejaring sosial untuk pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS). *Edmodo* memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten dan aplikasi pembelajaran, pekerjaan rumah (PR) bagi siswa, diskusi dalam kelas bersama siswa dalam kegiatan pembelajaran ditambah fasilitas bagi orang tua bisa memantau semua aktifitas anaknya di *edmodo* asalkan punya *parent code* untuk anaknya (Mulyono, 2013).

Selanjutnya menurut Ena (2011) , kelebihan dari jejaring *edmodo* adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat.
- 2) Meringankan tugas guru untuk memberikan penilaian kepada siswa.
- 3) Memberikan kesempatan kepada orang tua atau wali siswa untuk memantau aktivitas belajar dan prestasi dari putra-putrinya.
- 4) Membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam hal pelajaran atau tugas.
- 5) Memfasilitasi kerja kelompok yang multidisiplin.
- 6) Mendorong lingkungan virtual kolaboratif yang membantu pembelajaran berbasis proses.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif komparatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban dengan peserta didik sejumlah 36 orang, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 26 orang perempuan, pada semester genap tahun ajaran 2014/ 2015. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi (menggunakan lembar observasi), wawancara (wawancara tak berstruktur), tes (essay), dokumentasi. Validitas isi dan validitas dialog digunakan untuk menguji validitas data yang dihasilkan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan komparatif dengan menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Blended Learning* Berbasis *Edmodo Social Networking*.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking*, pada hari-hari sebelumnya guru akan membuat akun di *edmodo*. Guru membuat akun *edmodo* dengan memilih *I'm a Teacher*, kemudian membuat grup kelas maya sesuai dengan mata pelajaran yang akan diberikan yaitu Akuntansi serta guru akan membagikan kode grup untuk kelas tersebut kepada siswa. Setelah kode dibagikan kepada siswa, siswa harus membuat akun di *edmodo* dengan memilih *I'm a Student* dan memasukkan kode yang telah diberikan oleh guru.

Guru memulai pembelajaran menggunakan metode *blended learning* dengan memberikan materi pelajaran terlebih dahulu di kelas secara tatap muka. Pada saat penyampaian materi secara tatap muka, guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang dijelaskan. Selanjutnya, untuk mengetahui pemahaman siswa atas materi yang dijelaskan, guru memberikan latihan soal kepada siswa mengenai materi pelajaran.

Pada akhir pelajaran, guru akan mengumumkan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan secara *online* pada waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan *edmodo* dan menerangkan secara singkat tata cara penggunaan *edmodo*. Ketika guru dan siswa sudah berkumpul semua di kelas maya, guru memberikan pertanyaan singkat sebagai bahan diskusi sesuai dengan materi pelajaran dengan menggunakan fitur *notes* pada *edmodo*. Siswa disuruh untuk mengomentari terhadap pertanyaan tersebut sehingga tercipta diskusi baik antar siswa maupun antara guru dan siswa. Selanjutnya, guru memberikan latihan soal singkat sebagai tugas pembelajaran *online* melalui fitur *quiz* dan memberikan batas waktu pengerjaan. Selain aktivitas tersebut, juga diberikan materi tambahan akuntansi melalui *edmodo*. Fitur yang digunakan dalam memberi tambahan materi ini adalah fitur *notes*.

Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Blended Learning* Berbasis *Edmodo Social Networking* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi.

Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan kondisi kelas akan memberikan dampak peningkatan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang berkembang pada saat ini sangat beraneka ragam. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah metode pembelajaran *blended learning*. Penggunaan metode *blended learning* dapat dikombinasikan dengan berbagai fasilitas *online* apapun, salah satunya adalah melalui *edmodo social networking*. Pada penelitian ini dilakukan penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* dan hasil dari penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* adalah sebagai berikut ini :

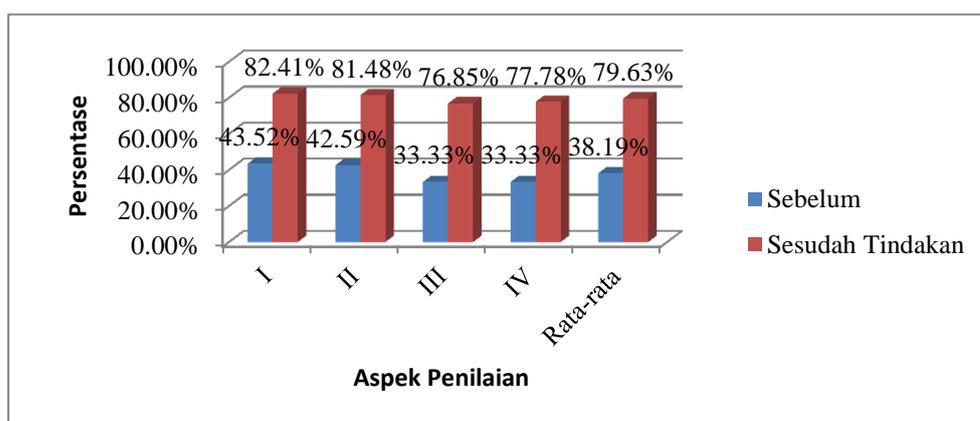
Rincian dari penilaian hasil ranah afektif dan kognitif antara sebelum dan sesudah penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* (BL ESN) dapat dilihat pada tabel 3.1 dan tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.1 Perbandingan Penilaian Afektif Sebelum dan Sesudah BL ESN

No	Kriteria	Keterangan	
		Sebelum	Sesudah
1	Aspek I	43,52%	82,41%
2	Aspek II	42,59%	81,48%
3	Aspek III	33,33%	76,85%
4	Aspek IV	33,33%	77,78%
5	Rata-rata	38,19%	79,63%

(Sumber : Data Primer, 2015)

Berdasarkan tabel 3.1 dapat dilihat lebih jelas rincian peningkatan hasil penilaian ranah afektif yang diperoleh kelas XI IPS 2 pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Perbandingan Penilaian Afektif Sebelum dan Sesudah BL ESN

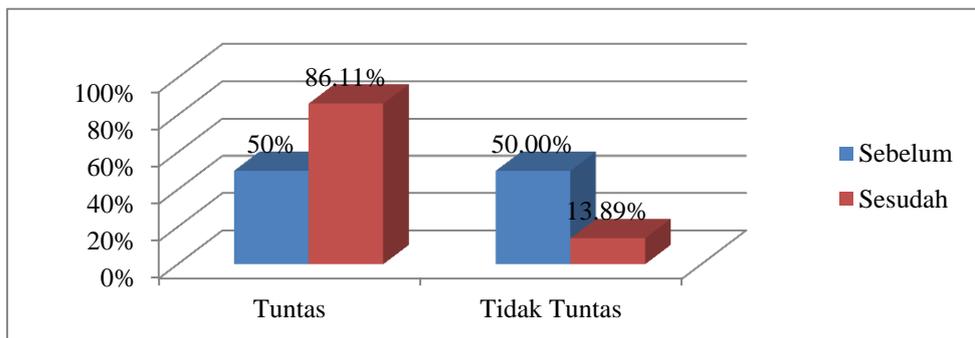
(Sumber : Data Primer, 2015)

Tabel 3.2 Perbandingan Nilai antara Sebelum dan Sesudah BL ESN

Kriteria	Keterangan	
	Sebelum	Sesudah
Rata-rata	67,67	84,36
Siswa Tuntas	18	31
Persentase Ketuntasan	50%	86,11%
Siswa Belum Tuntas	18	5
Persentase Siswa yang Belum Tuntas	50%	13,89%

(Sumber : Data Primer , 2015)

Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif antara sebelum dan sesudah BL ESN dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut ini :



Gambar 3.2 Perbandingan Persentase Ketuntasan antara Sebelum dan Sesudah BL ESN
(Sumber : Data Primer, 2015)

Peningkatan yang terjadi dikarenakan melalui *blended learning* siswa mendapatkan keunggulan dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Pada saat pembelajaran secara tatap muka siswa mendapatkan materi dan latihan soal. Latihan soal diberikan agar siswa bisa menerapkan materi yang diperoleh ke dalam penyelesaian soal, sedangkan pada saat pembelajaran *online* siswa diberikan soal diskusi yang menuntut siswa untuk mencari jawaban dari soal diskusi tersebut secara mandiri dengan memanfaatkan materi dan informasi yang tersedia di internet. Selain itu, pada saat pembelajaran *online* siswa dilatih untuk menyampaikan pendapatnya melalui tulisan, sehingga siswa yang masih malu dalam berpendapat secara lisan akan teratasi melalui diskusi secara *online* ini. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Husamah (2014) bahwa beberapa keunggulan dari metode *blended learning* ini adalah meningkatkan aksesibilitas siswa dalam mengakses materi pembelajaran, siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi yang tersedia secara *online*, dan juga siswa dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau siswa lain di luar jam tatap muka. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa mendapatkan materi dan kemudian dilatih pemahaman materinya dengan penyelesaian soal melalui pembelajaran secara tatap muka. Selanjutnya siswa diperdalam pemahaman materinya pada pembelajaran *online* melalui diskusi dan tentunya dilatih untuk mengemukakan pendapat melalui diskusi *online* tersebut sehingga hasil belajar siswa pun bisa meningkat.

Selain analisis data yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2 dapat dilihat tingkat perbedaan pada hasil sebelum dan sesudah tindakan melalui uji t sebagai berikut ini :

Tabel 3.3 Hasil Uji t

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Hasil Belajar Sebelum Tindakan	67.67	36	18.291	3.049
Hasil Belajar Setelah Tindakan	84.36	36	9.674	1.612

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Hasil Belajar Sebelum Tindakan - Hasil Belajar Setelah Tindakan	-16.694	17.133	2.856	-22.491	-10.897	-5.846	35	.000

(Sumber: Data Primer 2015)

a. *Descriptive Statistic*

Rata-rata hasil belajar untuk ranah kognitif sebelum diadakan adalah 67,67; dengan standar deviasi 18,291 dan rata-rata standar eror 3,049. Rata-rata hasil belajar untuk ranah kognitif setelah diadakan tindakan adalah 84,36 dengan standar eror 9,674 dan rata-rata standar eror 1,612. Dengan demikian jika dibandingkan sebelumnya, terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada siswa kelas XI IPS 2 setelah diadakan penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking*.

b. *Paired Sample t-test*

Berdasarkan data pada tabel 3.3 dapat dilihat bahwa hasil $t_{hitung} = 5,846$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,032$, pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan sebelum dan

setelah dilakukan penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking*.

SIMPULAN

Penerapan metode *blended learning* berbasis *edmodo social networking* mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi pada ranah afektif dan ranah kognitif yang merupakan fokus penelitian pada siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Mojolaban tahun ajaran 2014/2015.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonk, C.J, Graham , C.R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Frasisco : Pfeiffer
- Budi, T.P. (2006). *SPSS 13.0 Terapan : Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta : CV Andi Offset (Penerbit Andi).
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Maguth, B.M, Harshman, J.R. (2013). Social Networking and the Social for Citizenship Education. *Journal of the Research Center For Educational Technology (RCET)*, 9, (1), 192-201.
- Mulyono, B. (2013). Pemanfaatan Media Sosial Edmodo pada Pembelajaran Matematika bagi Guru-guru SMA di Kota Palembang. Dalam Ahmad, H.S, Wardarita, H., Indrawan (Ed). *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, hlm. 698-712. Palembang : Universitas PGRI Palembang .
- Pangarepan, S.A. (2015, 3 Maret). Pengguna Internet Indonesia Tahun 2014 Sebanyak 88,1 Juta (34,9%). *APJII*. Diperoleh 20 Agustus 2015, dari <http://www.apjii.or.id>
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Suryani, N. (2013). Improving Quality of Learning at University Through Application of Blended Learning : a Case Study at Sebelas Maret University, Solo, Indonesia. *International Journal of Education and Research*, 1, (6), 1-12.