

MEMILIH SISTEM *BLENDED LEARNING* UNTUK PENGUATAN KARAKTER BELAJAR MAHASISWA

Sihkabuden, Eka Pramono Adi, Arafah Husna

Universitas Negeri Malang, Jalan Semarang 5 Malang 65145

Email: sihkabuden.fip@um.ac.id

Abstrak: Kesadaran bahwa pemilihan *blended learning* merupakan cara signifikan meningkatkan pengalaman belajar. Mempertanyakan keunggulan *blended learning* dibanding perkuliahan konvensional merupakan kemunduran berpikir. *Blended learning* telah mendapatkan pengakuan atas potensi dalam membantu mengkonstruksi pengalaman belajar dengan cara memandirikan mahasiswa. *Blended learning* dapat mengatasi cita-cita dan nilai inti pembelajaran di Perguruan Tinggi dalam hal menciptakan dan mempertahankan komunitas inkuiri. Tantangan yang dihadapi oleh Perguruan Tinggi. Universitas Negeri Malang telah mampu menggabungkan pendekatan dan sifat pembelajaran tatap muka dan online yang berbeda.

Kata kunci: *blended learning*, pengalaman belajar, komunitas inkuiri

Pembelajaran online dengan tatap muka dapat dipadukan melalui sistem *blended learning*. Potensi tersebut mampu menggambarkan esensi dari pendekatan era kekinian yang perlu muncul pada mata kuliah. Sebagai komunitas pengajar perlu membuat kerangka kerja yang memiliki nilai praktis dalam pengembangan *blended learning* dan menjelaskan tantangan dalam memahami dan menerapkan perubahan. Penerapan sistem *blended learning* memiliki potensi signifikan dalam Perguruan Tinggi.

Sebagai komunitas pengajar perlu berinovasi dalam pembelajaran untuk terus menerus membangun lingkungan belajar yang nyaman (Praherdhiono, 2016), sehingga para dosen di Perguruan Tinggi mampu mengoptimalkan untuk merenungkan kembali praktik terkini dan untuk secara aktif melibatkan pebelajar dalam pembelajaran mereka untuk memperoleh capaian pembelajaran yang lebih tinggi dari sesi pembelajaran yang hanya tatap muka saja. Optimalisasi capaian belajar menggunakan sistem *blended learning* yang sangat dibutuhkan di Perguruan Tinggi (Commission, 2001). Cara berpikir baru tentang desain mata kuliah diperlukan untuk mendamaikan nilai dan praktik pembelajaran tatap muka dengan kegiatan selancar pada dunia online sebagai harapan dan kemungkinan untuk bersahabat dengan teknologi yang terus berkembang.

MINAT PEBELAJAR DALAM *BLENDED LEARNING*

Beberapa penelitian telah mendokumentasikan minat yang kuat dan berkembang dalam *blended learning* (Bonk & Graham, 2006). Mereka menyimpulkan dalam sebuah survei baru-baru ini terhadap Universitas adalah menunjukkan responden (pebelajar) dengan jelas mengharapkan peningkatan capaian belajar secara dramatis dalam penggunaan pendekatan *blended learning* di tahun-tahun mendatang (Bonk, Kim & Zeng, 2006). Dalam survey lain, Arabasz dan Baker (2003) mengungkapkan bahwa 80% Universitas telah menawarkan matakuliah *blended learning*. Perguruan tinggi melalui penelitian diharapkan menjadi merupakan masyarakat intelektual yang fleksibel dalam membangun teknologi yang melayani belajar.

Kesadaran bahwa pendekatan dan desain *blended learning* dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar. Albrecht (2006) melaporkan kepuasan pebelajar yang tinggi dengan *blended learning*, dan yang lainnya melaporkan kepuasan beberapa Perguruan Tinggi yang telah menerapkannya (Vaughan & Garrison, 2006a). Hal ini ditegaskan oleh Marquis (2004) dalam sebuah survei yang menemukan bahwa 94 persen dosen percaya bahwa *blended learning* lebih efektif daripada pengajaran berbasis kelas saja. Studi oleh Bourne and Seaman (2005), Menemukan bahwa minat utama dalam *blended learning* adalah untuk memberi keuntungan pada proses pendidikan. Mereka melaporkan bahwa *blended learning* dianggap sebagai sarana untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online terbaik.

Kebutuhan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih melibatkan pebelajar adalah *blended learning*. Banyak Perguruan Tinggi mulai mempertanyakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran pasif seperti ceramah. Ceramahnya adalah metode penyebaran informasi yang muncul sebelum kemunculan mesin cetak. Ceramahnya tidak terlalu efektif dalam melibatkan pebelajar dalam penyaringan dan memahami informasi yang sekarang kita hadapi. Topik yang kompleks membutuhkan keterlibatan yang lebih mendalam bagi pebelajar untuk membangun makna daripada apa yang mungkin dilakukan dalam ceramah saja. Dalam hal ini, Palloff dan Pratt (2005) berpendapat bahwa pengalaman belajar interaktif dan kolaboratif lebih sesuai dengan pencapaian hasil belajar tingkat tinggi.

Pengakuan akan pentingnya pengalaman belajar interaktif dan terlibat adalah perkembangan potensi teknologi internet dan komunikasi untuk menghubungkan pembelajar. Minat terhadap *blended learning* juga dapat dikaitkan dengan kemajuan teknologi komunikasi di sebagian besar segmen masyarakat (Garrison, 2008). Beberapa dosen masih kurang memahami cara terbaik menggunakan teknologi untuk memajukan tujuan Perguruan Tinggi dalam hal melibatkan pembelajar dalam pemikiran kritis dan berwacana.

Dalam pembelajaran sistem *blended learning*, bagaimana mengeksplorasi dan mengevaluasi minat peserta didik sangat penting. Perlu kajian mendasar dalam mempelajari pemodelan minat mahasiswa dilandasi dari perspektif *neuroscience* kognitif (Chen, 2016). perspektif *neuroscience* merupakan landasan teori kognitif emosional dan proses kognitif otak untuk menggambarkan bagaimana minat belajar secara situasional dijalankan. Dalam penelitian chen tersebut, untuk mengatasi masalah penilaian kuantitatif minat, perilaku kegiatan belajar sesi online oleh pembelajar diringkas melalui metode data mining, dan model regresi minat peserta didik dibangun. Hasil percobaan chen tersebut menunjukkan bahwa keakuratan model pendekatan pada perspektif *neuroscience* lebih dari 91% dan memiliki peningkatan minat yang lebih baik dalam pembelajaran sistem *blended*.

Ada dampak yang pasti dari pembelajaran berbasis penelitian dan pembelajaran aktif dalam penilaian formatif pada hasil belajar pembelajar karena semua faktor memiliki kecenderungan untuk mendorong, memotivasi, meningkatkan minat dan kinerja pembelajar dalam belajar, terutama jika didasarkan pada penggunaan metode pembelajaran *blended* (Chan, 2016). *Blended learning* (BL) metode. Mengingat hal ini, penelitian chan tersebut mencoba untuk mengidentifikasi pengaruh faktor-faktor penggunaan sistem *blended* terhadap hasil belajar pembelajar seperti *self interest*, *self efficacy* dan perkembangan kognitif. Penelitian chan menggunakan metode kuantitatif dan instrumen survei untuk mengukur respons pembelajar. Penilaian formatif pada pelaksanaan pembelajaran dengan metode *blended learning* ditemukan sebagai kontributor yang kuat terhadap varians dalam hasil belajar di pendidikan tinggi. Studi tersebut menunjukkan bahwa minat siswa, perkembangan kognitif dan *self efficacy* dipengaruhi oleh banyak faktor, namun memberi mereka kesempatan belajar aktif berbasis BL sangat bermanfaat. Selain itu, instruksi berbasis *inquiry* dan penilaian kinerja formatif dikenal sebagai metode yang beredar dalam

beberapa tahun terakhir yang telah menghasilkan pergeseran fokus perhatian siswa terutama untuk belajar di institusi tersier.

Waktunya telah tiba untuk menolak pemikiran dualistik yang tampaknya menuntut untuk memilih antara pembelajaran tatap muka dan melalui cara online, sebuah dualisme yang tidak dapat dipertahankan lagi, secara teoritis atau praktis. Ada pendekatan yang lebih baik. Dengan meningkatnya kesadaran dan adopsi teknologi Internet dan komunikasi untuk menghubungkan pebelajar, cara yang lebih masuk akal akan lebih memahami potensi teknologi jejaring dan bagaimana mereka dapat diintegrasikan dengan lingkungan belajar tatap muka terbaik. Tim Pengembang LP3 Universitas Negeri Malang dalam berbagai kesempatan pelatihan dan lokakarya menawarkan paradigma pendidikan baru yang memadukan kekuatan pembelajaran tatap muka dan online. *Blended learning* - sebuah pendekatan desain dimana pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dilakukan dengan lebih baik, Kehadiran sistem *blended learning* menawarkan kemungkinan untuk menangkap kembali nilai tradisional Perguruan Tinggi sambil memenuhi tuntutan dan kebutuhan abad ke dua puluh satu.

KONSTRUKSI *BLENDED LEARNING*

Blended learning adalah perpaduan antara pengalaman belajar tatap muka dan online secara bijaksana. Prinsip dasarnya adalah komunikasi tatap muka dan komunikasi tertulis secara langsung terintegrasi sedemikian rupa sehingga kekuatan masing-masing dicampur menjadi pengalaman belajar yang unik yang sesuai dengan konteks dan tujuan pendidikan yang diinginkan. Meskipun konsep *blended learning* mungkin secara intuitif terlihat dan sederhana, aplikasi praktis lebih kompleks. *Blended learning* bukan merupakan tambahan yang hanya membangun lapisan pendidikan dengan harga mahal. Ini merupakan restrukturisasi pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan untuk memperluas akses terhadap kesempatan belajar berbasis Internet. Hal yang paling penting, *blended learning* adalah perancangan ulang mendasar yang mengubah struktur, Dan pendekatan, pengajaran dan pembelajaran. Asumsi utama dari desain *blended learning* adalah: (1) hati-hati mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan online; (2) secara mendasar memikirkan kembali desain matakuliah untuk mengoptimalkan

keterlibatan pebelajar; dan (3) restrukturisasi pembelajaran di kelas yang dicampur dengan online.

Blended learning muncul dari pemahaman tentang kekuatan relatif baru dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online. Ini membuka berbagai kemungkinan untuk mendesain ulang pembelajaran sehingga melampaui hasil kuliah di kelas saja. Mencapai ambang *blended learning* artinya mengganti aspek pembelajaran tatap muka dengan pengalaman belajar online yang sesuai, seperti laboratorium, simulasi, tutorial, dan penilaian. *Blended learning* juga merupakan pendekatan baru dan perpaduan antara aktivitas kelas dan online yang konsisten dengan tujuan program atau program tertentu.

Blended learning harus didekati dengan kesadaran akan berbagai kemungkinan desain yang fleksibel dan tantangan untuk melakukan sesuatu secara berbeda. Ini harus didasarkan pada pemahaman yang baik tentang lingkungan belajar dengan berpikir tingkat tinggi, karakteristik komunikasi, persyaratan berbagai disiplin ilmu, dan sumber daya. *Blended learning* adalah katalisator; Itu berarti untuk secara fundamental merekonseptualisasikan dan merestrukturisasi transaksi pengajaran dan pembelajaran. Asumsinya yang mendasar adalah dengan membuka pikiran edukatif ke berbagai kemungkinan pembelajaran. *Blended learning* mempertimbangkan beragam pilihan yang memerlukan peninjauan kembali bagaimana pebelajar belajar dengan cara yang dalam dan bermakna.

Blended learning bukan lagi tentang membentuk kembali dan meningkatkan kelas tradisional menjadi *e-learning* agar lebih dapat diterima oleh pengajar. *Blended learning* menggabungkan sifat dan kemungkinan keduanya untuk melampaui kemampuan masing-masing secara terpisah. Hal ini sebagai upaya mengenali kekuatan untuk mengintegrasikan komunikasi verbal dan berbasis teks dan menciptakan perpaduan unik antara mode komunikasi sinkron dan asinkron, langsung dan dimediasi sehingga proporsi kegiatan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dapat sangat bervariasi.

Blended learning mengharuskan dosen mempertanyakan apa yang penting dan mempertimbangkan berapa banyak waktu yang harus dihabiskan di kelas. Beberapa kemungkinan *blended learning* mengalami kemunduran jika membiarkan pikiran kita masih memiliki paradigmatik memilih mana yang lebih baik, ceramah tradisional atau pembelajaran berbasis *web*? *Blended learning* adalah pendekatan untuk mendesain ulang

pendidikan yang dapat meningkatkan dan memperluas pembelajaran dan menawarkan desain yang mengelola kelas besar dengan efisien. *Blended learning* juga merupakan metodologi perancangan yang berbeda yang melampaui paradigma kelas konvensional. Proporsi aktivitas pembelajaran tatap muka dan online bisa sangat bervariasi, namun *blended learning* dapat dibedakan dengan cara mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan online yang bersifat multiplikatif, bukan aditif.

PERUBAHAN DARI LAYANAN PERGURUAN TINGGI

Perguruan Tinggi harus mulai memenuhi janjinya untuk menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan dan memenuhi kebutuhan masyarakat di abad kedua puluh satu. Seperti Swail (2002) menyatakan bahwa peraturan berubah, dan ada tekanan yang meningkat pada institusi pendidikan tinggi untuk berkembang, beradaptasi, atau berhenti. Drucker (1999), kita harus bertanya kepada diri sendiri: apakah kita akan mengetahui apa yang sekarang kita ketahui, merancang pengalaman belajar seperti yang kita lakukan dengan 200 dan 300 pebelajar di aula kuliah? Dengan apa yang kita ketahui tentang potensi *blended learning*, kebutuhan untuk menciptakan komunitas peneliti, dan beragam teknologi komunikasi yang mudah diakses dan terjangkau, jawabannya harus ada cara yang lebih baik.

Levy (2005) telah menyatakan bahwa bidang *e-learning* ditandai dengan penajaran teknologi baru dan pedagogi lama. Pendidikan Tinggi baru saja mulai memahami signifikansi dan potensi pendidikan dari jaringan komunikasi asinkron. Kesalahan institusi berbasis kampus yang paling tradisional adalah melihat potensi pembelajaran online dalam hal akses dan melayani lebih banyak pebelajar daripada melayani pebelajar saat ini dengan lebih baik. Namun, melayani pebelajar dengan lebih baik dari perspektif pembelajaran mengharuskan penerapan pedagogi baru. Untuk institusi Perguruan Tinggi berbasis kampus tradisional, terobosan tersebut datang saat pembelajaran online tidak lagi dianggap sebagai pengganti namun sebagai komponen integral dan berharga untuk menjawab kebutuhan akan pedagogi baru. Inilah saat-saat penting bagi Perguruan Tinggi.

Transformasi pengajaran dan pembelajaran di Perguruan Tinggi tidak bisa dihindari dengan penggunaan teknologi komunikasi berbasis *web* (Newman, Couturier & Scurry, 2004). Perancangan ulang mendasar berdasarkan pendekatan *blended* terhadap pengajaran

dan pembelajaran merupakan sarana untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan penyediaan pengalaman belajar yang berkualitas. Meskipun katalisator untuk perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran adalah teknologi, adalah kebutuhan untuk meningkatkan standar kualitas yang menarik perhatian pada potensi pendekatan campuran. Teknologi adalah alat yang memungkinkan. Karena *blended learning* adalah pendekatan dan desain yang menggabungkan pengalaman belajar tradisional dan berbasis Web terbaik untuk menciptakan dan mempertahankan komunitas belajar dan pembelajaran penting, banyak institusi Perguruan Tinggi secara diam-diam memposisikan diri mereka untuk memanfaatkan potensi transformasinya.

IMPLEMENTASI DI UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Blended learning nantinya merupakan pusat transformasi evolusioner dalam pengajaran dan pembelajaran di Perguruan Tinggi. Namun, pertumbuhan transformasional hanya dapat dipertahankan dengan pemahaman yang jelas tentang sifat proses pendidikan dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Di perguruan tinggi ada fokus pada kesempatan bagi pebelajar untuk membangun makna dan mengkonfirmasi pemahaman melalui wacana. Inti dari proses ini adalah sebuah komunitas inovator pembelajaran yang mendukung koneksi dan kolaborasi antara pebelajar dan menciptakan lingkungan belajar yang mengintegrasikan unsur sosial, kognitif, dan pengajaran dengan cara yang akan memicu dan mempertahankan refleksi dan wacana kritis pebelajar. *Blended learning* membuka kemungkinan untuk menciptakan dan mempertahankan komunitas pebelajar hingga di luar kelas.

Pengembang P2SB LP3 Universitas Negeri Malang mendekati pemahaman tentang desain *blended learning* melalui kerangka komunitas pengajar. Kerangka kerjanya adalah untuk memandu penelitian dan praktik pembelajaran tatap muka dengan online. Secara khusus, kerangka kerja tersebut didasarkan pada komunitas pembelajaran yang kritis dan kolaboratif sesuai dengan cita-cita Perguruan Tinggi. Sifat generik dari kerangka kerja dan resonansinya dengan pendidikan tatap muka dan online membuatnya menjadi panduan yang berguna untuk memahami dan merancang lingkungan *blended learning*.

Arbaugh (2006) menyatakan bahwa kerangka kerja yang berbentuk komunitas telah mampu menunjukkan banyak harapan dan telah banyak dikutip dalam literatur. Salah satu

alasannya adalah bahwa kerangka kerja komunitas adalah kerangka yang komprehensif dan intuitif. Alasan lain adalah bahwa hal itu dibangun di atas dua gagasan yang penting untuk pendidikan tinggi komunitas dan inkuiri. Komunitas, di satu sisi, mengakui sifat sosial pendidikan dan peran yang dimainkan oleh interaksi, kolaborasi, dan wacana dalam membangun pengetahuan. Inkuiri di sisi lain, mencerminkan proses membangun makna melalui tanggung jawab dan pilihan pribadi. Sebuah komunitas inkuiri adalah sebuah komunitas yang bertujuan untuk secara kritis menganalisis, membangun, dan mengkonfirmasi pengetahuan yang berharga. Tiga elemen kunci untuk komunitas inkuiri yang layak adalah kehadiran sosial, kehadiran mengajar, dan kehadiran kognitif. Sebuah komunitas inkuiri secara tepat mengintegrasikan elemen-elemen ini dan menyediakan sarana untuk memandu rancangan pengalaman pendidikan yang dalam dan bermakna.

SIMPULAN

Ada sedikit perubahan mendasar sehubungan dengan bagaimana kita mendekati pengajaran dan pembelajaran di Perguruan Tinggi, namun ada ketidakpuasan yang meningkat antara Perguruan Tinggi, mahasiswa, dan masyarakat dengan kualitas pengalaman belajar. Meskipun kemajuan teknologi di masyarakat tidak henti-hentinya (internet, komputer berukuran saku, web nirkabel, telepon seluler, dan radio satelit, televisi, permainan, dan simulasi), inovasi teknologi di Perguruan Tinggi sebagian besar terbatas pada administrasi dan penelitian. Inovasi pembelajaran yang signifikan dalam pengajaran dan pembelajaran terbatas untuk menangani masalah akses dan kenyamanan. Namun, menangani relevansi dan kualitas pengalaman belajar menuntut agar Perguruan Tinggi melihat bagaimana pendekatannya mendekati pengajaran dan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi.

Untuk semua alasan ini, dan juga karena keberhasilan desain *blended learning*, ada konvergensi minat (daya tarik intuitif), kebutuhan (tuntutan pendidikan) dan peluang (potensi teknologi komunikasi) sehubungan dengan *blended learning*. Realitas melibatkan pembelajar di waktu dan tempat memungkinkan cita-cita pendidikan dari komunitas inkuiri yang terlibat. Desain *blended learning* menghilangkan hambatan untuk menciptakan dan mempertahankan komunitas inkuiri di Perguruan Tinggi.

Blended learning bukanlah hal baru. Apa yang baru adalah pengakuan atas potensinya untuk membantu mendesain ulang pengalaman belajar dengan cara yang dapat meningkatkan nilai pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Blended learning* dapat mengatasi cita-cita dan nilai inti pembelajaran di Perguruan Tinggi dalam hal menciptakan dan mempertahankan komunitas inkuiri. Tantangan yang dihadapi oleh Perguruan Tinggi adalah bagaimana menggabungkan pendekatan dan sifat pembelajaran tatap muka dan online yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Albrecht, B. 2006. *Enriching Student Experience Through Blended Learning*. Research Bulletin, 12, EDUCAUSE Centre for Applied Research.
http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ecar_so/erb/ERB0612.pdf
- Arabasz, P., & Baker, M. B. 2003. *Evolving Campus Support Models for e-Learning Courses*. Educause Center for Applied Research Bulletin. Online: http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ecar_so/ers/ERS0303/EKF0303.pdf
- Arbaugh, J. B. 2006. *An Empirical Verification of the Community of Inquiry Framework*. Paper presented to the Sloan Consortium Asynchronous Learning Network Invitational Workshop, Baltimore, MD, August.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. 2006. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bonk, C. J., Kim, K., & Zeng, T. 2006. Future Directions of Blended Learning in Higher Education and Workplace Learning Settings. In C. J. Bonk, & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Design* (pp. 550-567). San Francisco: Pfeiffer.
- Bourne, K., & Seaman, J. 2005. *Sloan-C Special Survey Report: A Look at Blended Learning*. Needham, MA: The Sloan Consortium.
- Boyer Commission on Educating Undergraduates in the Research University. 2001. *Reinventing Undergraduate Education: A Blueprint for America's Research University*. Retrieved September 6, 2001, from <http://naples.cc.sunysb.edu/Pres/boyer.nsf/>
- Chan, Y. F., Narasuman, S., Dalim, S. F., Sidhu, G. K., & Lee, L. F. 2016. *Blended Learning as a Conduit for Inquiry-Based Instruction, Active Learning, Formative Assessment and its Impact on Students' Learning Outcomes in Higher Education*.
- Chen, H. J., Zhao, B. R., Dai, Y. H., & Li, G. W. 2016. *Modeling of Learners' Interest in Blended Learning: Insights from Emotional Cognition*. In ITM Web of Conferences (Vol. 7, p. 04018). EDP Sciences.

- Drucker, P. F. 1999. *Management Challenges for the 21st Century*. New York: HarperCollins.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. 2008. *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. New York: John Wiley & Sons.
- Levy, J. 2005. *Envision the Future of e-Learning*. CIO Canada, 13(2), 2. Retrieved Sept 2, 2005, from <http://www.itworldcanada.com/a/CIO/1e9e4b1f-75e8-464b-a6fe-c4e05ec571d4.html>
- Marquis, C. 2004. *WebCT Survey Discovers a Blend of Online Learning and Classroom-Based Teaching is the Most Effective form of Learning Today*. WebCT.com. Retrieved April 7, 2004, from <http://www.webct.com/service/ViewContent?contentID=19295938>
- Newman, F., Couturier, L., & Scurry, J. 2004. *The Future of Higher Education: Rhetoric, Reality, and the Risks of the Market*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Palloff, R. M., & Pratt, K. 2005. *Collaborative Online Learning Together in Community*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Praherdhiono, H. 2016. *Standar Program Pengukuran Kenyamanan Lingkungan Belajar Berbasis Ergonomi*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Swail, W. S. 2002. Higher Education and the New Demographics: Questions for Policy. *Change Magazine*, 34(4), 15–23.
- Vaughan, N., & Garrison, D. R. 2006a. How Blended Learning can Support a Faculty Development Community of Inquiry. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 10(4), 139–152.
- Vaughan, N., & Garrison, D. R. 2006b. A Blended Faculty Community of Inquiry: Linking Leadership, Course Redesign and Evaluation. *Canadian Journal of University Continuing Education*, 32(2), 67–92.