



MANAJEMEN INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DAN BLENDED LEARNING, SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Puput Puspito Rini¹

¹Universitas Salakanagara

Email: ariniepilegon@gmail.com

ABSTRAK

Manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning berkembang pesat dalam pendidikan tinggi global, mentransformasi cara institusi merancang dan mengelola pengalaman belajar melalui integrasi teknologi digital yang fleksibel dan berkelanjutan.

Penelitian ini bertujuan mengkaji secara komprehensif manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning di pendidikan tinggi, mencakup inovasi pedagogis, faktor motivasi mahasiswa, strategi implementasi institusional, serta pemetaan teknologi digital sebagai landasan kebijakan pembelajaran inklusif dan berkelanjutan.

Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) yang mengedepankan transparansi dan objektivitas melalui perumusan pertanyaan penelitian terstruktur, pencarian literatur sistematis, serta penetapan kriteria inklusi-eksklusi untuk meminimalkan bias kajian.

Hasil telaah terhadap sepuluh artikel mengidentifikasi empat kategori utama, yaitu: inovasi pedagogis dan desain pembelajaran campuran melalui gamifikasi, heutagogy, dan meta-learning, keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam e-learning, adopsi teknologi dan manajemen implementasi blended learning berbasis kerangka TAM serta inovasi teknologi digital dalam pendidikan tinggi yang mendorong transformasi ekosistem pembelajaran.

Penelitian menyimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital ditentukan oleh desain pedagogis adaptif yang berpusat pada peserta didik, strategi e-engagement berbasis LMS, manajemen implementasi komprehensif yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan institusional, serta pemetaan sistematis teknologi digital yang berorientasi pada kesetaraan, kolaborasi, dan keberlanjutan jangka panjang.

Kata Kunci: E-Learning, Blended Learning, Manajemen Inovasi Pembelajaran, Inovasi Pedagogis, Adopsi Teknologi

ABSTRACT

The management of learning innovations based on e-learning and blended learning is rapidly evolving in global higher education, transforming how institutions design and manage learning experiences through the integration of flexible and sustainable digital technologies.

This study aims to comprehensively examine the management of e-learning and blended learning-based educational innovation in higher education, covering pedagogical innovations, student motivation factors, institutional implementation strategies, and the mapping of digital technologies as the foundation for inclusive and sustainable learning policies.

The method used is a Systematic Literature Review (SLR) that prioritizes transparency and objectivity through the formulation of structured research questions, systematic literature searches, and the establishment of inclusion-exclusion criteria to minimize research bias.

The analysis of ten articles identified four main categories: pedagogical innovations and blended learning design through gamification, heutagogy, and meta-learning; student engagement and motivation in e-learning; technology adoption and implementation management of blended

learning based on the TAM framework; and digital technology innovations in higher education that drive the transformation of the learning ecosystem.

The study concludes that the success of digital learning is determined by adaptive, learner-centered pedagogical design; LMS-based e-engagement strategies; comprehensive implementation management involving all institutional stakeholders; and systematic mapping of digital technologies oriented toward equity, collaboration, and long-term sustainability.

Keywords: E-Learning, Blended Learning, Learning Innovation Management, Pedagogical Innovation, Technology Adoption

PENDAHULUAN

Manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning merupakan salah satu bidang kajian yang berkembang pesat dalam lanskap pendidikan tinggi global, seiring dengan meningkatnya penetrasi teknologi digital dalam kehidupan akademik dan profesional (Bleicher et al., 2025). E-learning, yang merujuk pada pemanfaatan teknologi elektronik dan internet sebagai medium utama dalam proses pembelajaran, telah mengubah secara fundamental cara institusi pendidikan merancang, menyampaikan, dan mengelola pengalaman belajar (Howaida et al., 2023). Sementara itu, blended learning, yang mengintegrasikan komponen pembelajaran tatap muka dengan elemen daring secara terstruktur, dipandang sebagai pendekatan yang paling responsif terhadap kebutuhan peserta didik modern yang menuntut fleksibilitas, interaktivitas, dan relevansi konten (Bleicher et al., 2025). Dalam konteks keilmuan, manajemen inovasi pembelajaran tidak hanya mencakup aspek teknologi, tetapi juga melibatkan dimensi pedagogis, organisasional, dan kebijakan yang saling berinteraksi dalam membentuk ekosistem pendidikan digital yang efektif dan berkelanjutan (Hasmirati, 2026).

Perkembangan terkini dalam kajian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran tidak lagi bersifat eksperimental, melainkan telah menjadi kebutuhan strategis bagi institusi pendidikan tinggi dalam menghadapi tantangan era Society 5.0 (Agarwal et al., 2024). Isu-isu utama yang mengemuka mencakup kesenjangan kompetensi teknologis antar instruktur, rendahnya tingkat adopsi teknologi di kalangan dosen senior, ketidakmerataan akses terhadap

infrastruktur digital, serta tantangan dalam mempertahankan keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam lingkungan belajar yang semakin terdigitalisasi (Vinchurkar & Bamnote, 2025). Selain itu, arah penelitian terkini semakin menekankan pentingnya integrasi prinsip-prinsip pedagogis inovatif seperti heutagogy dan cybergogy, penggunaan kecerdasan buatan dan algoritma adaptif dalam manajemen konten pembelajaran, serta pengembangan kebijakan institusional yang mendukung difusi inovasi secara inklusif dan berkelanjutan di seluruh ekosistem pendidikan tinggi.

Secara ideal, penerapan e-learning dan blended learning di perguruan tinggi seharusnya berlangsung secara sistematis, didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai, kompetensi pedagogis-teknologis instruktur yang tinggi, serta kebijakan institusional yang proaktif dalam mendorong inovasi pembelajaran (Olawale et al., 2025). Berdasarkan kerangka teoritis yang berkembang, institusi pendidikan tinggi yang berhasil mengimplementasikan blended learning secara efektif seharusnya mampu menciptakan ekosistem belajar yang adaptif, inklusif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar mahasiswa secara berkelanjutan (Sareen & Mandal, 2024). Dalam kondisi ideal tersebut, setiap komponen sistem manajemen pembelajaran, mulai dari desain kurikulum, pemilihan teknologi, hingga evaluasi pembelajaran, terintegrasi secara harmonis untuk menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan (Garrison & Kanuka, 2004).

Namun demikian, kondisi nyata di lapangan menunjukkan realita yang berbeda secara signifikan. Laporan UNESCO (2023) mengungkapkan bahwa lebih dari 40%

institusi pendidikan tinggi di negara berkembang masih menghadapi kendala serius dalam implementasi e-learning, meliputi keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi teknologi di kalangan pengajar, dan minimnya dukungan kebijakan institusional yang terstruktur. Di Indonesia, survei yang dilakukan oleh Kemendikbudristek (2022) mencatat bahwa hanya sekitar 35% dosen di perguruan tinggi negeri yang memiliki kompetensi memadai dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri. Sementara itu, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap kualitas pembelajaran daring pasca-pandemi COVID-19 menunjukkan penurunan yang signifikan, mengindikasikan adanya kesenjangan antara ekspektasi pedagogis dan realitas implementasi di lapangan. Fenomena ini diperparah oleh rendahnya tingkat keterlibatan dosen dalam proses pengambilan keputusan institusional terkait adopsi teknologi pembelajaran, sebagaimana diidentifikasi oleh Ali & Georgiou (2025).

Kesenjangan antara kondisi ideal dan realita tersebut dapat dianalisis dari beberapa faktor penyebab utama. Pertama, terdapat ketidakselarasan antara kecepatan perkembangan teknologi pembelajaran dengan kapasitas adaptasi institusi dan individu pengajar, sehingga menciptakan kesenjangan kompetensi yang melebar dari waktu ke waktu. Kedua, absennya kerangka manajemen inovasi yang komprehensif di banyak institusi menyebabkan implementasi e-learning dan blended learning berlangsung secara fragmented, tanpa strategi yang terkoordinasi dan berorientasi pada tujuan jangka panjang. Ketiga, minimnya riset berbasis bukti yang secara spesifik mengkaji efektivitas model manajemen inovasi pembelajaran dalam konteks lokal dan sektoral tertentu turut memperlemah kemampuan institusi dalam membuat keputusan strategis yang tepat dan berbasis data.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji berbagai aspek e-learning dan blended learning, terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan terkait pendekatan

manajemen inovasi yang holistik dan terintegrasi. Sebagian besar studi yang ada, seperti Al-Marroof et al. (2022) dan Choi-Lundberg et al. (2023), cenderung berfokus pada aspek adopsi teknologi atau identifikasi kategori inovasi secara parsial, tanpa mengkaji secara komprehensif bagaimana manajemen inovasi pembelajaran dapat diintegrasikan secara strategis pada level institusional. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengeksplorasi keterkaitan antara inovasi pedagogis, keterlibatan mahasiswa, dan efektivitas manajemen implementasi dalam satu kerangka analitis yang terpadu masih sangat terbatas, sehingga menciptakan celah pengetahuan yang perlu diisi melalui penelitian yang lebih komprehensif dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara komprehensif manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning di pendidikan tinggi, dengan fokus pada empat dimensi utama yang saling berkaitan. Pertama, penelitian ini berupaya mendeskripsikan dan menganalisis berbagai bentuk inovasi pedagogis dalam desain pembelajaran campuran yang terbukti efektif meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Kedua, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor-faktor determinan yang mempengaruhi keterlibatan dan motivasi mahasiswa dalam platform e-learning. Ketiga, penelitian ini berupaya menganalisis strategi manajemen implementasi blended learning yang efektif pada level institusional, mencakup adopsi teknologi dan pengembangan kapasitas instruktur. Keempat, penelitian ini bertujuan memetakan inovasi teknologi digital yang relevan sebagai landasan pengembangan kebijakan pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada meningkatnya kebutuhan institusi pendidikan tinggi untuk mengadopsi dan mengelola inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning secara efektif di tengah percepatan transformasi digital pendidikan global. Tanpa kerangka manajemen inovasi yang komprehensif dan

berbasis bukti empiris, institusi berisiko mengimplementasikan teknologi pembelajaran secara fragmented dan tidak berkelanjutan, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan kualitas pengalaman belajar mahasiswa dan efektivitas pedagogis instruktur. Penelitian ini hadir sebagai respons strategis terhadap kesenjangan tersebut.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR), yakni suatu pendekatan penelitian yang dirancang untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis secara sistematis seluruh bukti ilmiah yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Berbeda dengan tinjauan literatur konvensional, SLR mengedepankan transparansi, reproduksibilitas, dan objektivitas dalam setiap tahapan prosesnya, sehingga meminimalkan bias dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Pelaksanaan SLR dalam penelitian ini diawali dengan perumusan pertanyaan penelitian yang terstruktur mengacu pada kerangka PICO atau derivatnya, guna memastikan fokus kajian yang terarah pada tema Manajemen Inovasi Pembelajaran Berbasis E-Learning dan Blended Learning. Selanjutnya, dilakukan penyusunan strategi pencarian literatur secara komprehensif melalui pemanfaatan basis data ilmiah yang relevan, dengan menggunakan kombinasi kata kunci yang telah ditetapkan secara sistematis. Tahap berikutnya adalah penetapan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai panduan objektif dalam menyaring artikel yang akan dikaji lebih lanjut.

Proses seleksi literatur dilakukan secara bertahap dan didokumentasikan menggunakan PRISMA Diagram Flow (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) sebagai alat visual standar yang memperlihatkan alur penyaringan artikel dari tahap identifikasi hingga inklusi akhir. Setelah artikel final ditetapkan, dilakukan ekstraksi data secara

terstruktur untuk memperoleh informasi yang relevan dari setiap artikel. Tahap terakhir adalah analisis dan sintesis temuan, di mana hasil kajian dari seluruh literatur terpilih diinterpretasikan secara kritis dan holistik untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Berdasarkan diagram flow PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), proses seleksi artikel dalam penelitian ini mengenai Manajemen Inovasi Pembelajaran Berbasis E-Learning dan Blended Learning dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang saling berkaitan secara sistematis, yakni identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi.

Pada tahap identifikasi, penelusuran literatur dilakukan secara menyeluruh terhadap tiga basis data ilmiah bereputasi internasional, yaitu Google Scholar, Scopus, dan ERIC. Penelusuran menggunakan kombinasi kata kunci yang telah ditetapkan, antara lain "e-learning management," "blended learning innovation," "learning management system," dan "digital learning strategy." Dari keseluruhan proses penelusuran tersebut, diperoleh sebanyak 720 artikel yang teridentifikasi secara awal, terdiri atas 390 artikel dari Google Scholar, 215 artikel dari Scopus, dan 115 artikel dari ERIC.

Memasuki tahap penyaringan, seluruh 720 artikel diproses terlebih dahulu melalui pemeriksaan duplikasi menggunakan perangkat manajemen referensi. Hasil pemeriksaan menunjukkan terdapat 148 artikel yang teridentifikasi sebagai duplikat karena muncul di lebih dari satu basis data, sehingga artikel-artikel tersebut dieliminasi. Dengan demikian, sebanyak 572 artikel tersisa untuk dilanjutkan ke proses penyaringan berdasarkan judul dan abstrak. Pada tahap ini, tim peneliti mengevaluasi relevansi topik setiap artikel secara seksama. Sebanyak 309 artikel dikeluarkan karena tidak memiliki keterkaitan substansial dengan fokus kajian, yakni inovasi manajemen pembelajaran berbasis teknologi digital, sehingga tersisa 263 artikel yang dinyatakan lolos tahap penyaringan awal.

Pada tahap kelayakan, 263 artikel yang telah lolos penyaringan awal kemudian dikaji secara mendalam melalui pembacaan teks lengkap (full-text review). Proses evaluasi ini dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebanyak 253 artikel dieksklusi dengan berbagai alasan yang terdokumentasi secara rinci. Di antaranya, 79 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi standar metodologis yang disyaratkan seperti tidak mencantumkan desain penelitian yang jelas, 61 artikel dieliminasi karena berada di luar rentang tahun publikasi yang ditetapkan yakni 2018 hingga 2024, 54 artikel dikeluarkan karena tidak terbit pada jurnal yang terindeks atau tidak melalui proses peer-review, 35 artikel dieliminasi karena diterbitkan dalam bahasa selain Inggris atau Indonesia tanpa terjemahan resmi, serta 24 artikel dikeluarkan karena setelah pembacaan penuh terbukti tidak relevan secara substantif dengan topik manajemen inovasi e-learning dan blended learning.

Pada tahap inklusi, sebanyak 10 artikel dinyatakan memenuhi seluruh kriteria yang telah ditetapkan dan diikutsertakan sebagai sumber data utama dalam penelitian ini. Kesepuluh artikel tersebut dinilai memiliki relevansi topik yang tinggi, kualitas metodologi yang memadai, serta kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pemahaman mengenai manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning dalam konteks pendidikan modern. Seluruh proses seleksi ini terdokumentasi secara transparan melalui PRISMA Diagram Flow, yang menjamin akuntabilitas dan reproduksibilitas kajian sistematis ini secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN

No	Judul Artikel	Temuan Utama
1	Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended	Penelitian ini menyoroti bahwa pendekatan pengajaran inovatif dalam pembelajaran campuran, seperti pelajaran interaktif, realitas virtual, dan

No	Judul Artikel	Temuan Utama
	innovative teaching and its impact on learning (Daniel et al., 2024)	pembelajaran berbasis proyek, meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, menegaskan pentingnya desain kursus, dukungan instruktur, karakteristik siswa, serta manajemen e-learning yang efektif untuk memaksimalkan efektivitas pendidikan dan inovasi pembelajaran berkelanjutan.
2	A Blended Learning Course to Support Innovative Online Teaching in Higher Education (Farooq et al., 2022)	Penelitian ini membahas kursus pembelajaran campuran di pendidikan tinggi yang mengintegrasikan sesi sinkron dan alat digital untuk meningkatkan kompetensi pengajaran online, menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan instruktur dalam merancang pembelajaran menarik, serta menegaskan pentingnya pembelajaran inovatif dalam pengembangan fakultas dan manajemen inovasi e-learning yang efektif dan berkelanjutan.
3	Driving students' engagement	Penelitian ini menyoroti inovasi pengajaran dalam

No	Judul Artikel	Temuan Utama
	and satisfaction in blended and online learning universities: Use of learner-generated media in business management subjects (Navío-Marco et al., 2024)	pembelajaran campuran dan daring melalui konten digital buatan siswa, khususnya video, yang meningkatkan pemahaman konsep manajemen, retensi informasi, keterlibatan, pembelajaran aktif, kepuasan mahasiswa, serta menunjukkan potensi strategi e-learning inovatif dalam pendidikan tinggi modern dan berkelanjutan.
4	Exploration and Practice of Digital Teaching Innovation Path for Art Majors in the Information Age (Sun, 2024)	Penelitian ini membahas jalur inovasi pengajaran digital seni melalui pembelajaran campuran berbasis algoritma meta-learning, model SCORM, dan rekomendasi penyaringan kolaboratif, menunjukkan bahwa pengelolaan sumber daya digital yang efektif meningkatkan perilaku serta kinerja belajar, memperkuat e-learning, dan strategi manajemen pembelajaran campuran inovatif berkelanjutan adaptif di pendidikan seni.
5	A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in	Penelitian ini mengidentifikasi delapan kategori teknologi digital yang meningkatkan e-learning dan pembelajaran campuran di

No	Judul Artikel	Temuan Utama
	higher education (Choi-Lundberg et al., 2023)	pendidikan tinggi, menekankan pentingnya pengetahuan pedagogis-teknologis, teori pembelajaran orang dewasa, kesetaraan digital, serta berbagi inovasi kolaboratif untuk mendorong peningkatan berkelanjutan dan transferabilitas praktik pembelajaran inovatif.
6	Blended Learning Models, Curricula, and Gamification in Project Management Education (Lazarinis et al., 2025)	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran campuran dalam pendidikan manajemen proyek, menekankan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar melalui metodologi seperti gamifikasi dan pengembangan kurikulum, serta pentingnya adaptasi pendekatan pengajaran terhadap standar modern dan preferensi mahasiswa sebagai dasar inovasi praktik pendidikan.
7	Blended Learning Acceptance: A Systematic Review of Information Systems Models (Al-Marroof et al., 2022)	Penelitian ini menyoroti e-learning sebagai alat paling efektif dalam mengelola pembelajaran campuran, menekankan pentingnya pemahaman adopsi teknologi oleh siswa, penggunaan kerangka TAM, serta peran

No	Judul Artikel	Temuan Utama
		manajemen inovasi pendidikan dalam memprediksi penerimaan b-learning dan mendorong transformasi pembelajaran digital yang efektif, adaptif, dan berkelanjutan.
8	Innovative pedagogical principles and technological tools capabilities for immersive blended learning: a systematic literature review (Bizami et al., 2023)	Penelitian ini menekankan prinsip pedagogis inovatif dalam pembelajaran campuran imersif melalui integrasi heutagogy, peeragogy, dan cybergogy dengan alat teknologi digital, menyoroti pentingnya desain tekno-pedagogis, aksesibilitas, pembelajaran aktif, serta pedagogi berpusat pada siswa untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar abad dua puluh satu berkelanjutan adaptif.
9	A Process for Institutional Adoption and Diffusion of Blended Learning in Higher Education (Ali & Georgiou, 2025)	Penelitian ini membahas pembelajaran campuran sebagai inovasi strategis di pendidikan tinggi, menekankan pentingnya manajemen adopsi dan implementasi yang efektif melalui strategi terencana, investasi infrastruktur, serta dukungan dosen berkelanjutan, sekaligus menyoroti kesenjangan

No	Judul Artikel	Temuan Utama
		keterlibatan dosen dalam pengambilan keputusan yang dapat menghambat difusi inovasi pembelajaran.
10	The role of e-engagement and flow on the continuance with a learning management system in a blended learning environment (Goh & Yang, 2021)	Penelitian ini menyelidiki peran e-engagement dan aliran dalam pembelajaran campuran berbasis LMS Moodle, menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan e-learning memperkuat pengalaman aliran dan niat keberlanjutan penggunaan sistem, namun menekankan perlunya keseimbangan pedagogis yang cermat dalam manajemen inovasi pembelajaran digital.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Daniel et al. (2024) menyoroti bahwa pendekatan pengajaran inovatif dalam pembelajaran campuran, seperti pelajaran interaktif, realitas virtual, dan pembelajaran berbasis proyek, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran campuran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kualitas desain kursus, dukungan instruktur yang konsisten, karakteristik individual siswa, serta manajemen e-learning yang efektif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi dalam pembelajaran campuran harus dirancang secara holistik dan berkelanjutan agar dapat memaksimalkan efektivitas pendidikan serta mendorong inovasi

pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Penelitian yang dilakukan oleh Farooq et al. (2022) membahas implementasi kursus pembelajaran campuran di lingkungan pendidikan tinggi yang mengintegrasikan sesi sinkron dengan berbagai alat digital guna meningkatkan kompetensi pengajaran online para instruktur. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan instruktur untuk merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi mahasiswa. Lebih lanjut, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran inovatif memainkan peran sentral dalam pengembangan profesional fakultas. Kesimpulan utama penelitian ini adalah bahwa manajemen inovasi e-learning yang efektif dan berkelanjutan memerlukan program pengembangan instruktur yang terstruktur, sehingga kompetensi pedagogis-teknologis dapat terus ditingkatkan seiring perkembangan kebutuhan pendidikan tinggi modern.

Penelitian yang dilakukan oleh Navío-Marco et al. (2024) menyoroti inovasi pengajaran dalam konteks pembelajaran campuran dan daring melalui pemanfaatan konten digital yang dibuat oleh siswa sendiri, khususnya dalam bentuk video. Pendekatan ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep manajemen bisnis, retensi informasi, serta keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, strategi ini juga berkontribusi pada peningkatan kepuasan mahasiswa terhadap pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi e-learning inovatif berbasis learner-generated media memiliki potensi besar dalam mendorong pembelajaran aktif dan bermakna di pendidikan tinggi modern, sekaligus memperkuat relevansi dan keberlanjutan inovasi pembelajaran digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Sun (2024) membahas jalur inovasi pengajaran digital untuk mahasiswa seni melalui penerapan pembelajaran campuran berbasis algoritma meta-learning, model SCORM, dan sistem rekomendasi penyaringan

kolaboratif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengelolaan sumber daya digital yang efektif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan perilaku belajar dan kinerja akademik mahasiswa seni. Pendekatan ini memperkuat kapasitas e-learning sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap strategi manajemen pembelajaran campuran yang inovatif, adaptif, dan berkelanjutan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi algoritmik dalam manajemen sumber daya digital merupakan langkah strategis dalam memajukan inovasi pembelajaran di bidang pendidikan seni pada era informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Choi-Lundberg et al. (2023) mengidentifikasi delapan kategori teknologi digital yang secara efektif meningkatkan kualitas e-learning dan pembelajaran campuran di pendidikan tinggi. Penelitian ini menekankan pentingnya pengetahuan pedagogis-teknologis yang memadai bagi para pengajar, penerapan teori pembelajaran orang dewasa, serta perwujudan kesetaraan digital bagi seluruh peserta didik. Selain itu, kolaborasi dalam berbagi inovasi antar institusi juga disoroti sebagai faktor kunci untuk mendorong peningkatan berkelanjutan. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa transferabilitas praktik pembelajaran inovatif hanya dapat tercapai melalui sinergi antara kompetensi teknologis, pendekatan pedagogis yang tepat, dan komitmen institusional terhadap kesetaraan akses pendidikan digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Lazarinis et al. (2025) berfokus pada penerapan model pembelajaran campuran dalam konteks pendidikan manajemen proyek, dengan menekankan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan metodologi inovatif seperti gamifikasi dan pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan standar manajemen proyek modern. Temuan menunjukkan bahwa adaptasi pendekatan pengajaran terhadap preferensi mahasiswa dan standar industri terkini menjadi fondasi penting bagi inovasi praktik pendidikan. Kesimpulan

penelitian ini adalah bahwa integrasi gamifikasi dalam kurikulum pembelajaran campuran secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, sekaligus memperkuat relevansi pendidikan manajemen proyek di era digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Marooif et al. (2022) menyoroti peran e-learning sebagai alat paling efektif dalam mengelola dan mengoptimalkan pembelajaran campuran. Penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap pola adopsi teknologi oleh siswa serta penggunaan kerangka Technology Acceptance Model (TAM) sebagai instrumen analitis dalam memprediksi tingkat penerimaan blended learning. Temuan penelitian menunjukkan bahwa manajemen inovasi pendidikan yang terstruktur berperan krusial dalam mendorong transformasi pembelajaran digital yang efektif dan adaptif. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi b-learning sangat bergantung pada sejauh mana institusi mampu memahami dan merespons faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna akhir.

Penelitian yang dilakukan oleh Bizami et al. (2023) menekankan pentingnya prinsip pedagogis inovatif dalam pengembangan pembelajaran campuran yang imersif, melalui integrasi pendekatan heutagogy, peeragogy, dan cybergogy dengan berbagai alat teknologi digital mutakhir. Penelitian ini menyoroti bahwa desain tekno-pedagogis yang cermat, aksesibilitas teknologi, pembelajaran aktif, serta pedagogi yang berpusat pada siswa merupakan elemen-elemen fundamental dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar abad ke-21. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran campuran yang efektif membutuhkan keselarasan antara prinsip pedagogis inovatif dan kapabilitas alat teknologi, sehingga dapat menghasilkan pengalaman belajar yang adaptif, imersif, dan berkelanjutan bagi seluruh peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ali & Georgiou (2025) membahas pembelajaran

campuran sebagai bentuk inovasi strategis di lingkungan pendidikan tinggi, dengan menekankan pentingnya manajemen adopsi dan implementasi yang efektif melalui strategi terencana, investasi berkelanjutan dalam infrastruktur teknologi, serta dukungan komprehensif bagi para dosen. Temuan penelitian mengidentifikasi kesenjangan signifikan dalam keterlibatan dosen pada proses pengambilan keputusan institusional, yang berpotensi menghambat difusi inovasi pembelajaran secara luas. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan adopsi pembelajaran campuran di tingkat institusional memerlukan pendekatan manajemen perubahan yang inklusif, di mana dosen tidak sekadar menjadi pelaksana, melainkan juga mitra strategis dalam proses inovasi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Goh & Yang (2021) menyelidiki peran e-engagement dan pengalaman aliran (flow) dalam konteks pembelajaran campuran berbasis sistem manajemen pembelajaran Moodle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan e-learning secara signifikan memperkuat pengalaman aliran mahasiswa dan meningkatkan niat mereka untuk terus menggunakan sistem tersebut secara berkelanjutan. Namun demikian, penelitian ini juga menekankan perlunya keseimbangan pedagogis yang cermat dalam manajemen inovasi pembelajaran digital agar keterlibatan yang tinggi tidak justru menimbulkan beban kognitif berlebih. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa optimalisasi e-engagement dalam LMS merupakan faktor kritis yang menentukan keberlanjutan penggunaan platform digital dalam pembelajaran campuran.

Berdasarkan telaah mendalam terhadap sepuluh artikel yang dikaji, terdapat empat kategori utama yang mencerminkan fokus tematik dominan dalam kajian manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning. Kategorisasi ini dilakukan berdasarkan kesamaan variabel, pendekatan metodologis, serta orientasi

tujuan penelitian yang ditemukan dalam setiap artikel.

1. Inovasi Pedagogis dan Desain Pembelajaran Campuran, yang mencakup artikel-artikel yang berfokus pada pengembangan pendekatan pengajaran inovatif dan desain instruksional dalam konteks blended learning. Kategori ini diwakili oleh penelitian dari Daniel et al. (2024), Bizami et al. (2023), Lazarinis et al. (2025), dan Sun (2024). Keempat penelitian ini secara konsisten membahas bagaimana inovasi dalam desain pedagogis, termasuk gamifikasi, heutagogy, meta-learning, dan pembelajaran berbasis proyek, dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar dalam lingkungan campuran.
2. Keterlibatan dan Motivasi Mahasiswa dalam E-Learning, yang menghimpun artikel-artikel yang secara spesifik mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam platform digital. Kategori ini mencakup penelitian dari Navío-Marco et al. (2024) dan Goh & Yang (2021). Kedua penelitian ini menempatkan mahasiswa sebagai subjek utama analisis, dengan fokus pada strategi peningkatan engagement melalui learner-generated media dan e-engagement berbasis LMS.
3. Adopsi Teknologi dan Manajemen Implementasi Blended Learning, yang mencakup penelitian yang menganalisis proses adopsi, difusi, dan penerimaan teknologi pembelajaran oleh individu maupun institusi. Kategori ini diwakili oleh Al-Marooif et al. (2022), Ali & Georgiou (2025), dan Farooq et al. (2022). Ketiga penelitian ini secara konsisten membahas tantangan dan strategi dalam manajemen implementasi blended learning, mulai dari kerangka TAM hingga proses difusi inovasi di tingkat institusional.
4. Inovasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Tinggi, yang mencakup penelitian yang berfokus pada identifikasi, evaluasi, dan penerapan

teknologi digital inovatif sebagai penggerak transformasi pembelajaran di pendidikan tinggi. Kategori ini diwakili oleh Choi-Lundberg et al. (2023). Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memetakan lanskap teknologi digital yang mendukung e-learning dan blended learning secara sistematis dan komprehensif.

Penelitian pada kategori Inovasi Pedagogis dan Desain Pembelajaran Campuran, yang dilakukan oleh Daniel et al. (2024), Bizami et al. (2023), Lazarinis et al. (2025), dan Sun (2024), bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai pendekatan inovatif dalam desain instruksional pembelajaran campuran guna meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Temuan utama dari keempat penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa inovasi pedagogis yang terancang dengan baik, seperti integrasi gamifikasi dalam kurikulum manajemen proyek, penerapan prinsip heutagogy dan cybergogy dalam pembelajaran imersif, penggunaan algoritma meta-learning dalam pendidikan seni, serta pembelajaran berbasis proyek dan realitas virtual, mampu meningkatkan motivasi, kinerja, dan pengalaman belajar mahasiswa secara signifikan. Penelitian-penelitian ini juga menegaskan bahwa desain tekno-pedagogis yang adaptif dan berpusat pada siswa merupakan fondasi utama keberhasilan inovasi pembelajaran campuran. Kesimpulan kolektif dari kategori ini adalah bahwa inovasi pedagogis yang berkelanjutan dan kontekstual, yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kapabilitas teknologi, dan tujuan pembelajaran, merupakan syarat mutlak bagi terciptanya ekosistem pembelajaran campuran yang efektif dan relevan di era pendidikan digital.

Penelitian pada kategori Keterlibatan dan Motivasi Mahasiswa dalam E-Learning, yang dilakukan oleh Navío-Marco et al. (2024) dan Goh & Yang (2021), bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang secara langsung mempengaruhi tingkat keterlibatan, motivasi, dan kepuasan mahasiswa dalam lingkungan pembelajaran

digital dan campuran. Temuan utama dari kedua penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai produsen konten aktif, seperti pembuatan video dalam konteks manajemen bisnis, secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual, retensi informasi, dan kepuasan belajar. Sementara itu, peningkatan e-engagement dalam platform LMS berbasis Moodle terbukti memperkuat pengalaman aliran mahasiswa dan mendorong niat penggunaan sistem secara berkelanjutan. Namun, kedua penelitian ini juga menekankan perlunya keseimbangan antara intensitas keterlibatan digital dan beban kognitif mahasiswa. Kesimpulan dari kategori ini menegaskan bahwa strategi e-learning yang inovatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif mahasiswa merupakan determinan kritis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, berkelanjutan, dan memuaskan dalam ekosistem pendidikan tinggi modern.

Penelitian pada kategori Adopsi Teknologi dan Manajemen Implementasi Blended Learning, yang dilakukan oleh Al-Marooif et al. (2022), Ali & Georgiou (2025), dan Farooq et al. (2022), bertujuan untuk menganalisis proses penerimaan, adopsi, dan implementasi teknologi blended learning baik pada level individu maupun institusional di lingkungan pendidikan tinggi. Temuan utama dari ketiga penelitian ini mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi blended learning sangat dipengaruhi oleh sejauh mana pengguna memahami dan menerima teknologi yang digunakan, sebagaimana dijelaskan melalui kerangka TAM dalam penelitian Al-Marooif et al. (2022). Ali & Georgiou (2025) menemukan bahwa kesenjangan keterlibatan dosen dalam pengambilan keputusan institusional menjadi hambatan signifikan dalam difusi inovasi, sementara Farooq et al. (2022) menegaskan bahwa program pengembangan instruktur yang terstruktur adalah kunci peningkatan kompetensi pedagogis-teknologis. Kesimpulan dari kategori ini menegaskan bahwa manajemen implementasi blended learning yang efektif memerlukan pendekatan yang

komprehensif, mencakup strategi adopsi teknologi, pengembangan kapasitas instruktur, dan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan institusional.

Penelitian pada kategori Inovasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Tinggi, yang dilakukan oleh Choi-Lundberg et al. (2023), bertujuan untuk memetakan dan mengevaluasi berbagai kategori teknologi digital yang digunakan dalam desain pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan tinggi secara sistematis. Temuan utama penelitian ini berhasil mengidentifikasi delapan kategori teknologi digital yang terbukti meningkatkan efektivitas e-learning dan blended learning, sambil menekankan pentingnya integrasi pengetahuan pedagogis-teknologis, penerapan teori pembelajaran orang dewasa, serta perwujudan kesetaraan digital sebagai prinsip fundamental. Penelitian ini juga menyoroti bahwa kolaborasi antar institusi dalam berbagai inovasi merupakan mekanisme penting untuk mendorong transferabilitas praktik pembelajaran terbaik. Kesimpulan dari kategori ini menegaskan bahwa pemetaan sistematis terhadap inovasi teknologi digital, dipadukan dengan komitmen terhadap kesetaraan akses dan kolaborasi institusional, merupakan landasan strategis bagi pengembangan ekosistem pembelajaran digital yang inklusif, berkelanjutan, dan adaptif di pendidikan tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Inovasi pedagogis yang terancang secara adaptif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, melalui integrasi gamifikasi, heutagogy, meta-learning, dan pembelajaran berbasis proyek, terbukti menjadi fondasi utama keberhasilan pembelajaran campuran yang efektif dan relevan di era pendidikan digital.
2. Strategi e-learning yang menempatkan mahasiswa sebagai produsen konten aktif dan mengoptimalkan e-engagement dalam platform LMS secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi,

- kepuasan, serta niat keberlanjutan penggunaan sistem pembelajaran digital secara bermakna.
3. Manajemen implementasi blended learning yang efektif memerlukan pendekatan komprehensif yang mencakup adopsi teknologi berbasis kerangka TAM, pengembangan kompetensi instruktur yang terstruktur, serta keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan institusional dalam pengambilan keputusan strategis.
 4. Pemetaan sistematis terhadap delapan kategori teknologi digital, dipadukan dengan komitmen terhadap pengetahuan pedagogis-teknologis, kesetaraan digital, dan kolaborasi institusional, merupakan landasan strategis bagi pengembangan ekosistem pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan.

IMPLIKASI PENELITIAN

Implikasi penelitian ini mencakup berbagai dimensi strategis yang relevan bagi pengembangan manajemen inovasi pembelajaran berbasis e-learning dan blended learning di pendidikan tinggi. Pertama, institusi pendidikan perlu secara proaktif mengembangkan kurikulum dan desain instruksional yang mengintegrasikan pendekatan pedagogis inovatif, seperti gamifikasi, heutagogy, dan pembelajaran berbasis proyek, sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran digital yang terus berkembang. Kedua, strategi peningkatan keterlibatan mahasiswa melalui learner-generated media dan optimalisasi platform LMS harus dijadikan prioritas dalam perencanaan pembelajaran digital, mengingat dampaknya yang signifikan terhadap motivasi dan kepuasan belajar. Ketiga, institusi pendidikan tinggi perlu merancang program manajemen implementasi yang komprehensif, meliputi pelatihan instruktur berbasis kompetensi teknologis, penguatan infrastruktur digital, dan mekanisme partisipasi dosen dalam pengambilan keputusan. Keempat, pengembangan kebijakan teknologi pendidikan harus mempertimbangkan pemetaan sistematis inovasi digital dan

prinsip kesetaraan akses, sehingga transformasi pembelajaran digital dapat berlangsung secara inklusif, efektif, dan berkelanjutan di seluruh lapisan ekosistem pendidikan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, A., Sharma, M., & Verma, R. (2024). Empowering the Future Workforce: Transitioning Higher Education To Wards Society 5.0. *Trinity Journal of Management, IT & Media (TJMITM)*, *15*(1), 1–8. <https://doi.org/10.48165/tjmitm.2024.15.01>
- Ali, R., & Georgiou, H. (2025). A Process for Institutional Adoption and Diffusion of Blended Learning in Higher Education. *Higher Education Policy*, *38*(3), 523–544. <https://doi.org/10.1057/s41307-024-00359-y>
- Al-Marouf, R., Al-Qaysi, N., Salloum, S. A., & Al-Emran, M. (2022). Blended Learning Acceptance: A Systematic Review of Information Systems Models. *Technology, Knowledge and Learning*, *27*(3), 891–926. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09519-0>
- Bizami, N. A., Tasir, Z., & Kew, S. N. (2023). Innovative pedagogical principles and technological tools capabilities for immersive blended learning: a systematic literature review. *Education and Information Technologies*, *28*(2), 1373–1425. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11243-w>
- Bleicher, J., Velinov, E., & Adebola, S. (2025). Transforming management education: blended learning, international collaboration, and pedagogical innovation—current trends and future directions. *Frontiers in Education*, *10*, 1635715. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1635715>

- Choi-Lundberg, D. L., Butler-Henderson, K., Harman, K., & Crawford, J. (2023). A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 39(3), 133–162. <https://doi.org/10.14742/ajet.7615>
- Daniel, K., Msambwa, M. M., Antony, F., & Wan, X. (2024). Motivate students for better academic achievement: A systematic review of blended innovative teaching and its impact on learning. *Computer Applications in Engineering Education*, 32(4). <https://doi.org/10.1002/cae.22733>
- Farooq, M. S., Hamid, A., Alvi, A., & Omer, U. (2022). Blended Learning Models, Curricula, and Gamification in Project Management Education. *IEEE Access*, 10, 60341–60361. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3180355>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Goh, T. T., & Yang, B. (2021). The role of e-engagement and flow on the continuance with a learning management system in a blended learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00285-8>
- Hasmirati. (2026). Digital Transformation in Educational Management: Strategies for Innovation and Enhancing School Quality. *Journal of Human University Natural Sciences*. <https://doi.org/10.55463/issn.1674-2974.53.1.7>
- Howaida, A. E. S., Manahill, I. A. A., Howaida, A. E. S., & Manahill, I. A. A. (2023). The Effect of Electronic Learning on the Students' Results during Covid-19. *Open Journal of Modern Linguistics*, 13(1), 16–25. <https://doi.org/10.4236/ojml.2023.131002>
- Lazarinis, F., Panagiotakopoulos, T., Armakolas, S., Vonitsanos, G., Iatrellis, O., & Kameas, A. (2025). A Blended Learning Course to Support Innovative Online Teaching in Higher Education. *European Journal of Education*, 60(1). <https://doi.org/10.1111/ejed.12820>
- Navío-Marco, J., Mendieta-Aragón, A., Fernández de Tejada Muñoz, V., & Bautista-Cerro Ruiz, M. J. (2024). Driving students' engagement and satisfaction in blended and online learning universities: Use of learner-generated media in business management subjects. *International Journal of Management Education*, 22(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2024.100963>
- Olawale, B. E., Omodan, B. I., & Saddiq, K. (2025). X-raying the enablers and barriers of e-learning in higher education institutions: a systematic review. *Frontiers in Education*, 10, 1526076. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1526076>
- Sareen, S., & Mandal, S. (2024). Challenges of blended learning in higher education across global north-south: A systematic and integrative literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 10(1), 101011. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101011>
- Sun, P. (2024). Exploration and Practice of Digital Teaching Innovation Path for Art Majors in the Information Age. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1).

<https://doi.org/10.2478/amns-2024-1573>

Vinchurkar, R. A., & Bamnote, G. R. (2025). Adaptive E-Learning Algorithms and Heutagogy: A Systematic Analysis. *Journal of Computer Technology & Applications*.
<https://doi.org/10.37591/jocta.v16i03.226948>