

Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid 19

Nely Rohmatillah

nelyrohmatillah@gmail.com

Institut Agama Islam Qomaruddin Gresik

ABSTRAK

Dengan adanya keadaan darurat dimasa pandemi covid 19, maka proses pembelajaran yang awalnya dapat dilakukan secara tatap muka langsung atau offline berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau online. Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mampu merancang sistem pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan TIK siswa. Penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka dengan pendekatan penelitian kualitatif. Sumber data yang direview menggunakan 14 publikasi jurnal dalam kurun 6 tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model blended learning berdampak signifikan terhadap hasil belajar di masa pandemi Covid-19. Selain itu, penerapan model pembelajaran campuran di masa pandemi Covid-19 terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan terdapat pengaruh signifikan pada model blendel learning terhadap peningkatan hasil balajar siswa dimasa covid 19, dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100% pada tahap proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model Blended Learning, Hasil Belajar, masa Pandemi Covid-19

A. Pendahuluan

Pada masa pandemi Covid-19 yang dimulai pada tahun 2019 lalu, menunjukkan adanya perubahan dalam berbagai sektor dan juga menyebabkan keadaan darurat Kesehatan. Dampak pandemi covid 2019 juga mengubah dinamika dunia pendidikan. Oleh karena itu, dengan adanya keadaan darurat ini maka proses pembelajaran yang awalnya dapat dilakukan secara tatap muka langsung atau offline berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau online. Hal ini dilakukan untuk mencegah penyebaran Covid-19 dan Indonesia sudah menjadi salah satu negara yang menerapkan kebijakan ini secara menyeluruh sebagaimana yang telah dilakukan oleh berbagai negara yang terkena penyakit ini (Arinta Mega Fap, 2021).

Dengan kebijakan yang mengharuskan pembelajaran online. Tidak hanya minat siswa untuk belajar terutama mempengaruhi persyaratan kemampuan pendidik dan media pembelajaran.

Meluasnya penyebaran Covid-19 di berbagai negara memaksa masyarakat untuk melakukan pembatasan ruang gerak atau bertemu tatap muka secara langsung dan memanfaatkan jaringan online sebagai alternatif untuk tetap menjaga dan melakukan interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa pandemi COVID-19 telah memaksa orang untuk mengubah hidup dan makna serta pola hidup mereka (Rusdiana dkk., 2020).

Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mampu merancang sistem pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan teknologi informasi komunikasi dalam diri siswa (Wijayanti dkk., 2017). Maka pendidik harus mulai menerapkan desain pembelajaran yang dirancang untuk dapat mengatasi kesulitan pemahaman siswa dalam meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan komunikasi siswa, mempromosikan dan menginspirasi pembelajaran siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat lebih dipahami dan dimengerti oleh siswa (Wijayanti dkk., 2017). Desain pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh atau diterapkan pada masa pandemi covid 19 yaitu dengan memanfaatkan model blended learning.

Dimana model blended learning merupakan pembelajaran tatap muka berdasarkan presentasi menggunakan PowerPoint di Internet dan ebook interaktif. Oleh karena itu, model blended learning dapat diterapkan didalam pembelajaran karena dalam model ini pendidik dapat mengembangkan komunitas online atau menggunakan forum media online. Sehingga, tidak hanya dalam pembelajaran jarak jauh, tetapi pendidik juga dapat melakukan program hybrid yang menggabungkan kemampuan pembelajaran jarak jauh online dan pembelajaran offline di kelas (Sutisna, 2016).

Jenis program hibrida ini, sering disebut sebagai pembelajaran blended learning, menggabungkan beberapa jenis metode pengajaran dengan berbagai alat untuk interaksi dan diskusi. Blended learning adalah kombinasi dari pembelajaran tatap muka konvensional dan pembelajaran online yang menawarkan beberapa kenyamanan dan kemudahan dalam melakukan interaksi. Maka, dapat dipahami bahwa blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan dua atau lebih metode dan pendekatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran (Sutisna, 2016).

Perkembangan blended learning di dunia menunjukkan bahwa pembelajar utama adalah guru atau pendidik. Dengan munculnya teknologi komputer. Pelatihan didasarkan pada mainframe dan dapat melakukan aktivitas pelatihan. Tidak tergantung waktu dan materi secara individual (Rahmat, 2020).

Kemudian dalam perkembangan belajar yang memanfaatkan fasilitas teknologi dan internet sebagai media komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan hasil belajar, pembelajaran berbasis blended learning juga membantu memperkuat hubungan komunikasi dalam tiga mode. Pembelajaran, lingkungan belajar berbasis kelas konvensional, Campuran dan sepenuhnya online. Hal ini menunjukkan bahwa blended learning dalam penerapannya dapat membantu komunikasi antara pendidik dengan siswa baik dengan menggunakan pembelajaran online atau pembelajaran secara offline dan online sekaligus (Rahmat, 2020).

1. Model Blended Learning

Model Blended learning dapat dijelaskan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan beberapa metode. Pengajaran di kelas menggunakan metode pengajaran dengan memanfaatkan komputer baik untuk kebutuhan pengajaran secara offline maupun online dengan membentuk pendekatan pembelajaran yang terintegrasi.

Blended learning dapat dipahami sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan berbagai bentuk penyampaian, model pendidikan, dan gaya belajar untuk memperkenalkan media yang berbeda ke dalam dialog antara pendidik dan siswa. Blended learning juga merupakan kombinasi dari pendidikan tatap muka dan online, juga sebagai elemen dalam interaksi sosial (Arifin dan Abduh, 2021).

Dahulu materi berbasis digital sudah banyak dipraktikkan, namun memiliki peran dalam mendukung pendidikan tatap muka. Konsep pengembangan pembelajaran menggunakan model blended learning. Model blended learning dianggap sebagai solusi dalam pengembangan model pembelajaran di lembaga pendidikan yang mulai menerapkan sistem pembelajaran konvensional dan online. Model blended learning yang dikembangkan mengacu pada definisi yang dikembangkan dimana dalam pembelajaran ini menggabungkan beberapa metode yang menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berinteraksi antara pendidik dan siswanya (Sutisna, 2016).

Dimana Isi dari konsep blended learning yang diterapkan dalam proses pembelajaran juga berkaitan dengan kepribadian siswa, jenis instruksi, tingkat dan tujuan pembelajaran berdasarkan filosofi pendidikan pembelajaran, dan dukungan sumber belajar untuk mencapai manfaat pendidikan yang terbaik (Batubara dkk., 2022).

Metode yang digunakan dalam blended learning meliputi coaching, menggunakan fitur PC atau mobile, metode website, metode kelas virtual, dan metode instant messaging. Isi dan konsep metode pembelajaran campuran pada dasarnya mencakup empat perspektif: konsep isi pembelajaran, konsep metode pembelajaran, konsep proses pembelajaran, dan konsep evaluasi pembelajaran (Batubara dkk., 2022).

Selain itu, Blended Learning membawa pembelajaran konvensional (tatap muka) dan pembelajaran jarak jauh ke berbagai pilihan media seperti teks, gambar, grafik, siswa, guru, suara dan video yang dapat diakses oleh siswa selama Internet. Tujuan dari blended learning adalah:

1) Membantu siswa mengembangkan proses belajarnya lebih baik sesuai dengan gaya belajar dan kesukaannya.

2) Menyediakan pendidik dan siswa dengan kesempatan praktis dan praktis untuk belajar mandiri, berguna dan berkembang.

3) Menggabungkan aspek terbaik dari kelas dan instruksi online memberikan siswa lebih banyak fleksibilitas dalam jadwal mereka.

4) Pelajaran di kelas dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman interaktif. Di sisi lain, bagian online memberi siswa konten multimedia dan pengetahuan kapan saja, di mana saja selama mereka memiliki akses ke internet.

5) Mengatasi masalah pembelajaran yang perlu diselesaikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda (Arifin dan Abduh, 2021).

Blended learning dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai strategi pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memanfaatkan informasi dan teknologi dengan lebih baik, dan meningkatkan hasil belajar. Blended learning merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online. Blended learning juga dikenal sebagai pembelajaran hybrid (Ferdiansyah dkk., 2021).

Istilah pembelajaran hybrid tersebut mencakup pengertian blended learning, campuran, atau gabungan. Tentunya saat belajar online membutuhkan media sebagai sarana pembelajaran. Terdapat beberapa pilihan dan berbagai macam platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan universitas. Universitas sendiri menggunakan berbagai platform seperti Google Classroom, Zoom Meeting, Whatsapp, dan Google Meet. Yang mana dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model blended learning, pihak sekolah ataupun universitas dapat menggunakan gabungan dari aplikasi ZoomMeeting dan OpenLearning (Ferdiansyah dkk., 2021).

Kemudian dapat dijelaskan lebih jauh terkait model blended learning secara umum, terdapat enam model blended learning yaitu :

1. Model pengemudi tatap muka

Keterlibatan siswa tidak hanya bertemu di dalam kelas atau di lab, tetapi juga melibatkan siswa secara online dalam kegiatan di luar kelas melalui integrasi teknologi web.

2. Model rotasi

Menggabungkan pembelajaran online tatap muka ke dalam kelas di bawah pengawasan seorang guru atau pendidik.

3. Model fleksibel

Mengkomunikasikan pembelajaran kepada peserta dengan menggunakan media

internet. Dalam hal ini, peserta dapat membentuk kelompok diskusi.

4. Model putaran online

Pembelajaran berlangsung di ruang lab komputer dimana semua materi pembelajaran disediakan dalam bentuk soft copy dimana peserta berinteraksi dengan guru secara online.

5. Model campuran sendiri

Dalam hal ini, peserta akan mengikuti kursus online. Ini melengkapi kelas tradisional yang tidak dilakukan di dalam kelas tetapi dapat dilakukan di luar kelas.

6. Model kendali online

Dalam model pembelajaran ini, dimana guru dapat mengunggah materi pembelajaran ke internet untuk peserta unduh/download dari jarak jauh. Peserta dapat belajar secara mandiri di luar kelas dan dapat melanjutkan waktu mereka dalam pertemuan tatap muka yang konsensual (Ahmad Kholiqul Amin, 2017).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil interaksi belajar dan perilaku pendidikan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan. Proses belajar dan hasil belajar mencerminkan hasil proses belajar menunjukkan ruang lingkup siswa, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan. Mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga merupakan hasil dari selesainya proses belajar (Ricardo dan Meilani, 2017).

Peserta didik dapat mengetahui, memahami dan menerapkan sesuatu Berpendidikan. Hasil belajar adalah dasar dari mengukur dan melaporkan kinerja siswa merupakan faktor penting. Kembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Mencocokkan apa yang dipelajari siswa dan bagaimana mereka dievaluasi. Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dievaluasi untuk mengukur apakah siswa sudah mengetahui dan sedang berkembang atau belum. (Ricardo dan Meilani, 2017).

Hasil belajar adalah perubahan sikap/perilaku individu yang terkait tidak hanya dengan perubahan pengetahuan, tetapi juga dengan kemampuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, pemahaman, dan kecakapan, yang kesemuanya memiliki tujuan yang disengaja dan positif. Tujuan dari mereka yang belajar di sekolah adalah untuk mempelajari apa yang tidak dapat mereka lakukan dan untuk dapat mengetahui dari orang asing. Ternyata hal-hal seperti itu mengubah sikap dan mempengaruhi pikiran dan perilaku. (Wiji Sulikah, Agung Setyawan, 2022).

Oleh karena itu, Hasil belajar digunakan untuk menilai hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Apa yang diberikan guru kepada siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung dalam waktu tertentu. Hasil belajar dapat digambarkan sebagai prestasi atau prestasi yang dicapai siswa ketika mereka menyelesaikan berbagai mata pelajaran.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar seorang siswa. Dimana hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga indikator: kognitif, emosional, dan psikomotor. Domain kognitif berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan distribusi informasi. Area emosional meliputi sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan faktor kunci dalam perubahan perilaku. Bidang psikomotor berkaitan dengan bidang kemampuan dan pengembangan diri.

Hal ini diterapkan melalui penampilan keterampilan dan latihan dalam mengembangkan perolehan keterampilan. Ketiga bidang hasil belajar tersebut adalah:

1. Domain kognitif: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, desain, dan dievaluasi.
2. Area emosional: penerimaan, reaksi, evaluasi, organisasi dan keputusan nilai properti.
3. Area psikomotor, yaitu latihan dasar, latihan umum, Gerakan normal dan gerakan kreatif (Ricardo dan Meilani, 2017).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Dimana langkah dalam penelitian kualitatif terdiri dari Mengidentifikasi Problem Penelitian, Menetapkan Tujuan Penelitian, Mengumpulkan Data dan Menganalisa dan Menginterpretasi data (Astalog, 2022). Sumber data yang digunakan yaitu 14 publikasi jurnal dalam kurun 6 tahun terakhir dan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Sumber Jurnal

No	Penulis	Judul	Hasil penelitian
1	Sutisna, (2016)	Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar	Model pembelajaran Blended Learning efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat
2	(Arifin dan Abduh, 2021)	Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning	Metode pembelajaran blended learning dapat diterapkan pada saat pandemi covid-19 untuk mengatasi kebosanan siswa saat belajar daring.
3	(Ahmad Kholiqul Amin, 2017)	Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar	Rata-rata hasil penelitian blended learning juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar.
4	(Arinta Mega Fap, 2021)	Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diuji menggunakan n-gain berada pada kategori tinggi.
5	(Aritantia dkk., 2021)	Kajian Literatur Sistematis Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK	model blended learning menggunakan media online e learning Edmodo, LMS Moodle, maupun Google Classroom menghasilkan hasil yang sama yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
6	(Batubara dkk., 2022)	Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analisis	Model pembelajaran blended Learning ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar selama penerapannya dimasa pandemi Covid-19
7	(Ferdiansyah dkk., 2021)	Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19	penggunaan model Blended learning terhadap hasil belajar dimasa pandemi Covid 19 dilihat dari hasil kuisioner yang telah dibagikan selanjutnya diolah dan dianalisis masuk kedalam kategori Sangat Praktis
8	(Rahmat, 2020)	Implementasi Andragogi Platform E-learning pada Blended Learning di Universitas Negeri Padang Imran	pada e-learning yang digunakan pada blended learning, mata kuliah sejarah pemikiran modern pada program studi Desain Komunikasi education Visual Universitas Negeri Padang masih belum optimal untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran orang dewasa,
9	(Ricardo dan Meilani, 2017)	Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa	adanya pengaruh yang positif dan signifikan dari minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil

			belajar siswa baik secara simultan maupun parsial. Artikel
10	(Rusdiana dkk., 2020)	Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19	Penerapan model POE2WE berbasis Blended Learning dengan media Google Classroom dapat dimanfaatkan sebagai solusi masalah dalam proses Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19.
11	(Wahyudi dkk., 2018)	Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreativitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	Model pembelajaran terbukti valid dan praktis berdasarkan uji pakar pembelajaran (tatap muka dan online), pakar materi/bahan ajar dan media pembelajaran dan uji coba dalam kelompok kecil oleh teman sejawat dan mahasiswa
12	(Wijayanti dkk., 2017)	Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System Pada Materi Listrik Dinamis	Perangkat blended learning memiliki validitas yang sangat baik sebagai perangkat pembelajaran pada materi pokok listrik dinamis
13	(Wiji Sulikah, Agung Setyawan, 2022)	Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4	Hasil belajar siswa pada muatan IPA materi perubahan wujud benda di SDN Socah 4 masih tergolong kurang dari target pencapaian hasil belajar
14	(Yahya dan Nurhidayah, 2022)	Pengaruh Penerapan Blended Learning dengan Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19	ada pengaruh signifikan penerapan Blended Learning dengan Google Classroom terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa di masa pandemi Covid-19.

Dengan mengkaji penelitian sebelumnya, dapat memberikan alasan untuk hipotesis penelitian, sekaligus menjadi indikasi pembenaran pentingnya penelitian yang akan dilakukan. Sumber data penelitian dilakukan dengan menggunakan review

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu model pembelajaran yang baik adalah model blended learning. Dimana dalam proses implementasinya, guru menggabungkan aplikasi open learning dengan zoom meeting. Saat ini, model blended learning mulai menarik perhatian banyak pemangku kepentingan, baik akademisi, industri, profesional maupun bisnis (Ferdiansyah dkk., 2021).

Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam bidang pendidikan keluarga maupun lingkungan. Saat ini, blended learning adalah solusi untuk keadaan pendidikan dimasa pandemi yang memiliki keterbatasan interaksi sehingga lebih memanfaatkan fasilitas online, memberikan bukti empiris bahwa banyak pendidik menggunakan model blended learning dalam proses pembelajaran mereka. Pembelajaran campuran dalam proses pembelajaran yang memungkinkan guru menjadwalkan aplikasi openlearning dan kemudian berkolaborasi menggunakan Zoom Meeting (Ferdiansyah dkk., 2021).

Selain itu, Berdasarkan hasil penelitian, model blended learning berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain pembelajaran matematika SD. Hal ini dikarenakan siswa memiliki perangkat pembelajaran yang tepat sebagai sumber belajar yang dapat diakses kapan saja, di mana saja sesuai dengan seleranya. Selain itu, model ini memungkinkan siswa untuk melihat pembelajaran kreatif di dalam dan luar negeri, mendorong mereka untuk meniru atau menambah karya baru.

Hal ini sesuai dengan prinsip kreativitas dari peluang. Ada kegiatan 3N (Niteni,

Nerokke, Nambahi) yang diajarkan oleh Ki Hajar Dewantara. Konsep ini memunculkan pemikiran bahwa kreativitas lahir ketika siswa diberi kesempatan. Kreativitas yang ditunjukkan berada pada level yang belum kita lihat (Wahyudi dkk., 2018).

Blended learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang menggunakan metode pendekatan dan pembelajaran yang menggabungkan sistem konvensional dan online. Secara umum ada enam model blended learning. Yaitu, model driver tatap muka, model berputar, model flex, model putaran online, model self-blending, dan model driver online. Unsur-unsur pembelajaran berbasis blended learning merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dan e-learning, serta memiliki enam unsur, yaitu :

- (a) tatap muka,
- (b) pembelajaran mandiri,
- (c) aplikasi,
- (d) tutorial,
- (e) kolaborasi, dan
- (f) evaluasi.

Manfaat model ini antara lain penghematan waktu, penghematan biaya, dan peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dalam hal ini, strategi pendidik untuk memprediksi tuntutan pembelajaran di masa depan adalah dengan menggunakan blended learning (Ahmad Kholiqul Amin, 2017).

Model pembelajaran blended learning yang dikembangkan, pada implementasinya telah menunjukkan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik program paket C, dan bisa diterima sebagai alternatif pengembangan program pembelajaran yang lebih kontekstual, efektif dan efisien sesuai dengan kondisi peserta didik (Sutisna, 2016).

Dalam implementasinya, model pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam membantu meningkatkan kemampuan peserta didik paket C di PKBM, agar penyelenggaraan program-program pendidikan luar sekolah berkembang ke arah yang lebih berkualitas, dan efektif.

PKBM umumnya harus didukung oleh tutor dalam jumlah memadai, namun secara kualitas pembelajarannya masih lemah. Atas dasar hal tersebut, perlu diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran secara lebih baik dan efektif (Sutisna, 2016).

Merujuk pada model pembelajaran blended learning sebagai upaya meningkatkan kemandirian belajar, maka peran tutor berdasarkan kajian teoretik maupun kajian empirik dalam kegiatan pembelajaran berfungsi:

- (1) menumbuhkan kesadaran peserta didik sebagai pelaku pembelajar dan pentingnya mereka untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar;
- (2) membantu peserta didik sebagai pembelajar untuk bisa mengembangkan potensinya, sesuai bakat dan minatnya;
- (3) meningkatkan kesadaran peserta didik akan pentingnya kualitas diri secara efisien agar mencapai prestasi.

Selain itu, dimasa covid 19, blended learning yang dilakukan secara online dan disesuaikan dengan kesepakatan antara guru dan siswa. Terdapat fase pengembangan material yang ditentukan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan membuat storyboard.

Pendidik juga dapat menentukan pembelajaran yang akan dilakukan menggunakan media online di Google Classroom. Topik pembelajaran diperoleh melalui analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan untuk mempelajari. Topik pembelajaran yang dilaksanakan merupakan hasil dari hasil analisis. Rencana kegiatan mencakup hal-hal berikut yang harus dilakukan di Google Classroom yaitu dengan

memberikan video, pertanyaan, diskusi, atau materi. Ini semua tergantung pada guru sebagai pengguna. Siswa kelas atas perlu beradaptasi dengan detail topik penelitian dalam tahap penelitian, uji coba, dan eksperimen (Rusdiana dkk., 2020).

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arinta Mega Fap (2021) yang menjelaskan bahwa dimasa covid 19 sejak tahun 2019, penggunaan kelas online terdiri dari siswa yang menerima video materi pembelajaran tentang perawatan flora dan fauna. Hal ini mencerminkan apa yang akan siswa jelaskan di kelas tatap muka setelah pembelajaran di rumah selesai. Saat siswa sedang menjelaskan isi video di kelas, ada sesi tanya jawab tentang materi untuk siswa lain mendengarkan dan merawat tumbuhan dan hewan.

Prosedur tatap muka memberikan hadiah kepada siswa yang pandai menyajikan konten video. Hal ini dikarenakan siswa senang dengan pembelajaran tatap muka saat menerima uang jajan dan melakukan observasi pertama kali. Pendidik akan meningkatkan minat dalam kegiatan belajar dan belajar dengan antusias sesuai dengan hadiah yang diberikan kepada siswa. Oleh karena itu, para siswa dengan antusias mengumumkan video yang mereka tonton.

Maka dari itu, dapat dijelaskan bahwa penggunaan model blended learning secara online pada pembelajaran dimasa covid-19 yang memanfaatkan media video dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan blended learning semakin meningkat. Pembelajaran online adalah untuk kegiatan belajar mandiri siswa, dan pembelajaran online digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi kemajuan yang mereka alami. Selain itu, Blended Learning dapat melatih siswa dengan latihan yang cukup dan, melalui presentasi yang menarik, meningkatkan kreativitas belajar lebih mandiri dan menyelesaikan tugas dengan lebih antusias (Arinta Mega Fap, 2021).

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa Penerapan model blended learning di masa pandemi Covid-19 berdampak signifikan terhadap hasil belajar, yang ditunjukkan dengan nilai size effect 1,23 pada kategori sedang berdasarkan 10 publikasi publikasi yang dievaluasi. Selain itu, penerapan model blended learning di masa pandemi Covid-19 terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan hasil belajar siswa sangat dihargai, dengan rata-rata skor 10 sampel meningkat dari sebelumnya 56,88 menjadi 77,45. Data menunjukkan peningkatan yang jelas sebesar 20,57. Oleh karena itu, model blended learning memberikan dampak positif terhadap hasil belajar yang diterapkan selama masa pandemi covid – 19 (Batubara dkk., 2022).

Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yahya dan Nurhidayah (2022) menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa berada dalam kategori sedang dengan persentase 56%, sebanyak 17 siswa berada dalam kategori tinggi atau persentase 37%, sebanyak 2 siswa yang memperoleh hasil belajar berada dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 7%.

Sedangkan, tidak ada siswa yang memperoleh hasil belajar dalam kategori sangat rendah dan rendah. Sehingga, apabila skor rata-rata hasil belajar matematika sebesar 81,87, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas X OTKP 1 SMK Negeri Tinambung setelah menerapkan pembelajaran Blended Learning dengan Google Classroom dimasa covid 19 berada dalam interval 80-90 atau berada dalam kategori tinggi (Yahya dan Nurhidayah, 2022). Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Data Blended Learning dengan Google Classroom

Skor	Kategori	frekuensi
0 - 54	Sangat Rendah	0
55 - 64	Rendah	0

65 - 79	Sedang	11
80 - 89	Tinggi	17
90 - 100	Sangat Tinggi	2

Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aritantia (2021) yang menjelaskan bahwa Penerapan model blended learning menggunakan media berupa google classroom pada siswa bisnis konstruksi dan properti SMKN 1 Palangkaraya. Hasil angket respon siswa diperoleh rata-rata skor sebesar 76,27% dan masuk dalam kategori sangat kuat. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dimana ketuntasan belajar siswa mampu mencapai 100% pada tahap proses pembelajaran.

Sehingga, Penerapan model blended learning adalah solusi tepat untuk menjawab tantangan dunia pendidikan di tengah pandemi covid 19 pada pembelajaran di SMK. Siswa yang telah melalui proses pembelajaran blended learning lebih berhasil dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Model blended learning dapat memenuhi presentase pembelajaran terdiri dari 70% praktik dengan face to face dan 30% teori menggunakan media online seperti pada jurnal yang direview sebelumnya yaitu media e learning Edmodo, Moodle LMS, dan Google Classroom. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajarannya sebagai alat bantu (Aritantia dkk., 2021).

D. KESIMPULAN

Blended learning merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan baik dalam pendidikan keluarga maupun lingkungan. Blended learning sekarang menjadi solusi untuk keadaan pendidikan saat ini dan memberikan bukti empiris bahwa banyak peneliti menggunakan model blended learning dalam proses pembelajaran mereka.

Blended Learning, sebuah pengantar pembelajaran bisnis, memungkinkan guru untuk merencanakan aplikasi pembelajaran terbuka dan berkolaborasi melalui Zoom Meetings. Selain itu, hasil belajar diperlukan agar siswa mengetahui, memahami, dan menerapkan apa yang dapat mereka baca dan tulis.

Hasil belajar merupakan dasar dan elemen kunci untuk mengukur dan melaporkan kinerja siswa. Mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif. Cari tahu apa yang dipelajari siswa dan bagaimana mereka dievaluasi. Sebagai produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dievaluasi untuk mengukur apakah siswa sudah tahu dan berkembang.

Ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar seorang siswa. Hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga bidang: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Domain kognitif berfokus pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran dan distribusi informasi. Area emosional meliputi sikap, nilai, dan keyakinan yang menjadi pendorong utama perubahan perilaku. Manfaat model ini antara lain penghematan waktu, penghematan biaya, dan peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Dalam hal ini, strategi pendidik untuk memprediksi kebutuhan pembelajaran di masa depan adalah dengan menggunakan blended learning. Blended Learning dapat melatih 4.444 siswa dengan latihan yang cukup, meningkatkan kreativitas melalui presentasi yang menarik, belajar lebih mandiri dan menyelesaikan tugas dengan lebih antusias. Penerapan model blended learning di masa pandemi Covid-19 berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, penerapan model blended learning di masa pandemi Covid-19 terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan diatas diketahui bahwa data kuisioner terkait respon siswa didapatkan rata-rata skor sebesar 76,27% dan termasuk kedalam kategori sangat kuat. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada model blended learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa dimasa covid 19, dengan presentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100% pada tahap proses pembelajaran.

E. SARAN

Dalam penerapan blended learning dapat terhambat karena terkendala kesiapan sarana dan prasarana. seperti sinyal jaringan internet yang buruk, jumlah kuota internet dari pemerintah yang terbatas, tingkat kesiapan siswa untuk menerima peralihan model belajar baru. Untuk meminimalisir hal tersebut, Siswa dapat diberikan pengarahan untuk mengelola kuota internetnya agar digunakan secara maksimal untuk kegiatan belajar seperti untuk mengakses e-book maupun materi pembelajaran untuk mengikuti perkembangan pembelajaran.

Selain itu, sekolah dapat disarankan untuk memastikan kesiapan siswa dalam menghadapi peralihan model pembelajaran yang terjadi. Saran untuk penelitian ke depannya untuk mempertimbangkan faktor kesiapan siswa dan sikap kemandirian dalam menghadapi pembelajaran blended online

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Kholiqul Amin 2017. "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar". *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Arifin, M., dan Abduh, M. 2021. "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning". *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
- Arinta Mega Fap, A. T. A. H. 2021. "Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 17–25. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.39680>.
- Aritantia, Y., Muslim, S., dkk. 2021. "Kajian Literatur Sistematis Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK". *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 178–185. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p178>.
- Astalog 2022. "Langkah-Langkah Penelitian dalam Pendekatan Kualitatif". diambil dari <https://www.astalog.com/9280/langkah-langkah-penelitian-dalam-pendekatan-kualitatif.htm>.
- Batubara, H. S., Riyanda, A. R., dkk. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analisis". *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4629–4637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>.
- Ferdiansyah, H., N, Z., dkk. 2021. "Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19". *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 329–334. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.2075>.
- Rahmat, I. 2020. "Implementasi Andragogi Platform E-learning pada Blended Learning di Universitas Negeri Padang". *Journal of Education Technology*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.24817>.
- Ricardo, R., dan Meilani, R. I. 2017. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Rusdiana, A., Sulhan, M., dkk. 2020. "Penerapan Model POE2WE Berbasis Blended Learning Google Classroom Pada Pembelajaran Masa WFH Pandemic Covid-19". *Scientific Writing of the Bandung State Islamic University 2020*, 1–10. diambil dari http://digilib.uinsgd.ac.id/30490/1/Rusdiana_PenerapanModelPOE2WEset.pdf.

- Sutisna, A. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar". *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 156–168. <https://doi.org/10.21009/jtp1803.2>.
- Wahyudi, W., Anugraheni, I., dkk. 2018. "Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Proyek Untuk Menunjang Kreatifitas Mahasiswa Merancang Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar". *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 68. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.1766>.
- Wijayanti, W., Maharta, N., dkk. 2017. "Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 06(April), 1–12. <https://doi.org/10.24042/jipf>.
- Wiji Sulikah, Agung Setyawan, T. C. 2022. "Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4", 551–556.
- Yahya, A., dan Nurhidayah, N. 2022. "Pengaruh Penerapan Blended Learning Dengan Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19". *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), 153–165. <https://doi.org/10.31605/ijes.v4i2.1271>.

