



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2156 - 2163

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar

Indra Kartika Sari✉

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: indrakartikasari@gmail.com

Abstrak

Blended learning merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan relevan dengan pembelajaran masa covid-19, namun di Indonesia khususnya Sekolah Dasar belum banyak yang mengimplementasikan model pembelajaran blended learning bahkan guru ada yang belum mengetahui model pembelajaran ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *blended learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik sehingga guru di Sekolah Dasar dapat tertarik untuk mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* di sekolahnya. Metode yang digunakan adalah tinjauan Pustaka sistematis. Hasil pengumpulan 30 artikel tentang *blended learning* di berbagai jenjang pendidikan, peneliti melakukan reduksi artikel agar literature review sesuai dengan topik yang dimuat pada artikel ini. Reduksi yang dilakukan peneliti adalah memilih artikel dan prosiding dengan beberapa kriteria sehingga didapatkan 10 artikel. Artikel yang terkumpul adalah 5 artikel nasional dan 5 artikel internasional. Langkah selanjutnya peneliti mereview artikel yang telah dikumpulkan serta direduksi sesuai kriteria yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara *offline* ataupun *hybrid learning*. Pembelajaran dengan online dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform online seperti portal rumah belajar, *google classroom*, Edmodo, web, *kipin school* dan sebagainya

Kata Kunci: *Blended Learning*, Model Pembelajaran Inovatif, Sekolah Dasar

Abstract

Blended learning is an innovative learning model that integrates technology following the demands of 21st-century learning and is relevant to covid-19 learning, but in Indonesia, especially elementary schools, not many have implemented the blended learning model, even some teachers do not know this learning model. This study aims to describe the implementation of blended learning and its effects on students so that teachers in elementary schools can be interested in developing and implementing Blended Learning learning models in their schools. The method used is a systematic literature review. The results of collecting 30 articles on blended learning at various levels of education, the researcher reduced the articles so that the review literature was following the topics contained in this article. The reduction done by the researcher was selecting articles and proceedings with several criteria so that 10 articles were obtained. The articles collected are 5 national articles and 5 international articles. In the next step, the researcher reviewed the articles that had been collected and reduced according to the specified criteria. Based on the research results, it was found that blended learning can be applied in elementary schools by offline or hybrid learning. Online learning can be done using various online platforms such as Rumah belajar, google classroom, Edmodo, web, kipin school, etc.

Keywords: *Blended Learning, Innovative learning model, elementary school*

Copyright (c) 2021 Indra Kartika Sari

✉ Corresponding author :

Email : indrakartikasari@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Satu tahun terakhir Indonesia terkena dampak dari Virus Covid-19. Dampak tersebut membuat sistem Pendidikan tidak berjalan seperti biasanya. Kebijakan untuk belajar dari rumah atau biasa dikenal dengan pembelajaran berbasis daring atau *online* dikeluarkan dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 (Kementerian, 2020). Keterbatasan guru dalam menghadapi pembelajaran daring adalah kurangnya persiapan, banyak guru yang tidak pernah mengira bahwa pembelajaran tidak dilaksanakan di sekolah. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nafrin & Hudaidah, 2021) yang menyatakan guru saat pandemi Covid-19 dihadapkan berbagai permasalahan teknis pembelajaran *online*. Hasil wawancara (Hamdani & Priatna, 2020) terhadap guru tidak semua guru terampil dalam literasi digital, tidak memiliki perangkat minimal yang dapat digunakan untuk pembelajaran *Online*.

Pembelajaran *online* merupakan salah satu cara dari 14 prinsip pembelajaran yang diatur dalam (Kemendikbud, 2016) Nomor 22 yaitu pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi. Masa depan teknologi akan semakin berkembang pesat. Individu untuk menghadapi situasi itu perlu diberikan pemahaman tentang penggunaan teknologi yang baik dan mengolah informasi yang benar. Untuk menghadapi masa sekarang dan masa depan diperlukan inovasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Teknologi yang semakin berkembang perlu dijadikan inovasi guru dalam pembelajaran supaya peserta didik termotivasi untuk belajar. (Yunitasari & Hanifah, 2020) menyatakan situasi pandemi Covid-19 guru harus dapat berinovasi agar peserta didik minat dalam belajar, tidak mudah bosan, dan berhasil dalam pembelajaran

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor diantaranya guru. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran perlu melakukan berbagai persiapan dan pemilihan perangkat pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah, pembelajaran menyenangkan, peserta didik aktif dan saling interaktif. Untuk itu perlu upaya guru memilih berbagai macam strategi, metode dan model pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Beberapa model pembelajaran inovatif antara lain: Model Kooperatif Tipe *Make A Match* (Aliputri, 2018), *Discovery Learning* (Puspitasari & Nurhayati, 2019), *Think Pair Share* (Winantara, 2017), *Student Teams Achievement Division* (Hazmiwati, 2018), *Flipped Classroom* (Purwitha, 2020) dan *Blended Learning* (Setiawan et al., 2019).

Model pembelajaran *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Di Indonesia khususnya Sekolah Dasar Model *Blended Learning* masih jarang digunakan oleh Sebagian besar guru. Berdasarkan hasil penelitian awal (Widyaningsih et al., 2020) 12 guru dari berbagai sekolah yang berbeda di sekolah dasar yang berstatus PNS belum pernah melaksanakan pembelajaran *Blended Learning* karena tidak mengetahui adanya model pembelajaran tersebut. Wawasan guru yang kurang luas dapat menyebabkan Pendidikan tidak berjalan dengan baik sesuai tuntutan pembelajaran di masa depan. Akibatnya Anak didik menjadi tidak siap dalam menghadapi permasalahan dan tuntutan perkembangan zaman.

Peneliti akan menganalisis pembelajaran *blended learning* di lingkup Sekolah dasar. Sejauh ini, hasil-hasil studi terkait pembelajaran menggunakan *blended learning* di lingkup sekolah dasar terutama pada masa pandemic Covid-19, masih sangat minim. Langkah ini diambil agar selanjutnya guru sekolah dasar atau peneliti lain akan melaksanakan penelitian dengan menerapkan pembelajaran *blended learning*.

Berdasarkan uraian diatas artikel ini ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *blended learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik sehingga guru di Sekolah Dasar dapat tertarik untuk mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* di sekolahnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), dengan pendekatan deskriptif kualitatif hasil pencarian beberapa penelitian. *Systematic Literature Review* (SLR) adalah cara mengidentifikasi,

mengevaluasi dan menginterpretasi semua ketersediaan penelitian yang relevan pada pertanyaan atau masalah topik yang diteliti (Yunanto & Rochimah, 2017). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah, pengumpulan artikel, reduksi artikel dan review artikel. Langkah pertama peneliti melakukan penelusuran kata kunci “*blended learning* di sekolah dasar” artikel terbitan kapan saja terdapat sekitar 9.010 hasil berbagai macam artikel, prosiding, buku, skripsi, tesis dan disertasi tentang penerapan *blended learning* di berbagai jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi terkumpul 30 artikel. Langkah kedua peneliti melakukan reduksi artikel agar literature review sesuai dengan topik yang dimuat pada artikel ini. Reduksi yang dilakukan peneliti adalah memilih artikel dan prosiding, artikel dari jurnal nasional dan internasional, tahun terbit artikel mulai 2017 sampai artikel ini ditulis, dipilih artikel dan prosiding yang membahas mengenai pembelajaran *blended learning* di sekolah dasar, sehingga didapatkan 10 artikel. Artikel yang terkumpul adalah 5 artikel nasional dan 5 artikel internasional. Beberapa artikel yang terpilih terindex Google Scholar, Garuda, SINTA 2 sampai SINTA 6, Scopus, DOI, EBSCO. Langkah selanjutnya peneliti mereview artikel yang telah dikumpulkan serta direduksi sesuai kriteria yang ditentukan. Pada tahap review artikel peneliti memaparkan implementasi pembelajaran *blended learning* di sekolah dasar dan pengaruh pembelajaran *blended learning* terhadap peserta didik. Beberapa langkah tersebut dilakukan agar guru di sekolah dasar dapat dengan mudah mengimplementasikan, mengembangkan serta berinovasi dengan model pembelajaran *blended learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Inovatif

Inovasi diperlukan dalam bidang Pendidikan, sebagai pendidik harus mengetahui perkembangan zaman agar dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran kondusif, efektif dan memperoleh hasil maksimal. Model merupakan kerangka konseptual yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan suatu kegiatan (Tibahary & Muliana, 2018). Pembelajaran adalah proses guru secara langsung mengajar untuk mengubah tingkah laku yang menghasilkan respon baik (Rahayu & Firmansyah, 2019). Inovatif atau inovasi memiliki arti pembaharuan (Purwita, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut model pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang dengan gagasan baru oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh perubahan tingkah laku yang lebih baik. Pembelajaran inovatif bersifat *student centered* yaitu siswa dibebaskan untuk membangun pengetahuannya secara mandiri. Ada beberapa karakteristik pembelajaran inovatif yang dijelaskan (Purwita, 2020) yaitu: 1) Memberikan peluang kepada peserta didik untuk membangun dan mengembangkan gagasannya secara bebas, 2) pembelajaran dilaksanakan untuk mendorong peserta didik mandiri, berdiskusi, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan sendiri, 3) kolaborasi atau kerja sama antar teman, 4) berpusat pada siswa dan menilai hasil berpikir siswa.

Model Pembelajaran Blended Learning

Model pembelajaran *blended learning* mengemas pembelajarannya dengan sistem tatap muka dan *online* (Banggur et al., 2018). Driscoll dalam (Hendarrita et al., 2018) menyatakan terdapat empat konsep dalam pembelajaran *Blended learning* yakni 1) *blended learning* pembelajaran mengkombinasikan berbagai teknologi untuk mencapai tujuan Pendidikan, 2) *blended learning* kombinasi pendekatan pembelajaran behaviorisme, konstruktivisme dan kognitivisme kombinasi dari berbagai pendekatan ini diharapkan dapat menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran dengan teknologi atau tanpa teknologi, 3) *blended learning* mengkombinasikan berbagai teknologi pembelajaran misalnya web, video, film dan lain sebagainya, 4) *blended learning* menggabungkan teknologi dan tugas untuk menciptakan pengaruh baik dalam pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* dapat dilakukan dengan tatap muka dan *online*. Pada kegiatan pembelajaran mengintegrasikan teknologi dan tugas agar pembelajarannya maksimal. Unsur- unsur pembelajaran dengan *blended learning* disebutkan oleh (Suhartono, 2017) yaitu pembelajaran tatap muka di kelas, pembelajaran secara mandiri di luar kelas, memanfaatkan aplikasi atau platform *online*,

adanya tutorial, Kerjasama dan evaluasi. Peran guru hanya sebagai fasilitator dan mediator dalam mengelola unsur pembelajaran tersebut. Pada model blended learning terdapat dua model pembelajaran yaitu 1) model *offline* dilaksanakan secara tatap muka dengan penambahan media online yang telah diunduh sebelumnya seperti video atau gambar serta informasi lain. 2) *Hybrid learning* dilaksanakan langsung terhubung dengan *online* namun dipadukan dengan tatap muka. Pembelajaran dengan *online* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform *online* seperti portal rumah belajar <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, *google classroom*, Edmodo, web, *kipin school* dan sebagainya.

Implementasi Blended learning dari berbagai penelitian

Sebelum mengimplementasikan *blended learning* (Firdaus et al., 2018) melakukan survey kepada peserta didik di sekolah dasar terhadap kepemilikan *smartphone* dan penggunaan internet, hasil survei menunjukkan bahwa 88% siswa sudah memiliki *smartphone* dan menggunakan internet. Potensi ini dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Maka dari itu peneliti menerapkan pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. (Panambaian, 2020) melaksanakan penelitian studi kasus terhadap penerapan model pembelajaran *blended learning* pada masa pandemic covid-19 di sekolah dasar kota Rantau. Implementasi pembelajaran *blended learning* awal mulanya guru mempersiapkan komponen- komponen pembelajaran seperti materi, media, platform *online* yang dapat diunggah materi dan media serta rencana pelaksanaan pembelajaran. kebanyakan guru menggunakan platform *whatsapp* dengan pertimbangan semua siswa memiliki platform tersebut. Setelah materi dan media terunggah guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mempelajari materi dan memberikan latihan soal. Setelah Latihan soal selesai dikerjakan guru memberikan tindak lanjut.

Blended learning dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas seperti *blended learning* tipe *station rotation* (Prescott et al., 2018). Implementasi *blended learning* tipe *station rotation* siswa akan berpindah-pindah di lima kegiatan literasi. Kegiatan literasi meliputi membaca untuk diri sendiri, menulis, membaca di hadapan orang lain, mendengarkan orang lain membaca dan tugas individu. Untuk mengintegrasikan *blended learning* guru dapat menggunakan teknologi Core5 untuk materi *online* dan tugas individu untuk *offline*. Core5 mencakup kegiatan *online* dan pemantauan kemajuan bersama dengan pelajaran yang dipimpin guru. Tugas individu dilaksanakan setelah siswa selesai menggunakan Core5. Tugas-tugas ini dirancang untuk membangun keterampilan, memperluas kemampuan bahasa, dan generalisasi keterampilan dari teknologi digital ke kertas dan pensil. Implementasi serupa dilakukan oleh (Widyaningsih et al., 2020) mengembangkan model pembelajaran *blended learning* tipe *station rotation* untuk sekolah dasar. Beberapa langkah penerapan model pembelajaran *blended learning* tipe *station rotation* adalah 1) Setting kelas dan mempersiapkan perangkat pembelajaran, model pembelajaran ini guru perlu menyiapkan 4 *station* yang akan digunakan untuk aktivitas *online*, mempersiapkan alat dan bahan ajar. 2) mengorganisasi siswa. Guru membentuk beberapa kelompok belajar yang sifatnya heterogen. 3) memberikan materi pengantar, sebelum siswa belajar sesuai petunjuk *station* guru memberikan materi dan pokok bahasan terlebih dahulu. 4) belajar *station*, siswa diinstruksikan belajar di *station* dengan berbagai aktivitas salah satunya belajar *online*. 5) berotasi, siswa berpindah *station* untuk melakukan aktivitas- aktivitas yang beraneka ragam seperti setiap *station*nya berupa kegiatan: diskusi, membaca, menggambar, mewarnai, mengamati, bermain peran, belajar *online*, membuat poster, dan menulis cerita. 6) Siswa melakukan presentasi tentang aktivitas belajarnya dan guru memberikan umpan balik, 7) refleksi dan evaluasi, guru melakukan refleksi secara umum dengan mereview hasil kegiatan di setiap *station*nya.

Implementasi *blended learning* dapat digunakan saat pembelajaran IPA materi daun (Chen et al., 2017) dengan cara mengintegrasikan media perangkat lunak (AR) dengan *blended learning*. Pada awal pembelajaran guru memberikan pembelajaran dengan tatap muka dikelas. Pembelajaran di kelas ini dilakukan untuk memberikan arahan yang harus dilaksanakan siswa. Setelah pembelajaran di kelas dilaksanakan, guru mengarahkan siswa untuk keluar sekolah mengamati dan menjelajahi daun dengan menggunakan media AR.

Serupa dengan (Hwang et al., 2019) yang mengimplementasikan *blended learning* pada pembelajaran IPA. Implementasi *blended learning* dilakukan di sekolah dasar Taiwan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan komputer, motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik ketika menggunakan *blended learning*. Pembelajaran *online* dilakukan setelah guru dan siswa belajar tatap muka di dalam kelas selama 40 menit dan kegiatan siswa secara *online* adalah membaca menggunakan komputer. Implementasi pembelajaran IPA dengan *blended learning* telah dikembangkan oleh (Gunawan, 2017) Model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini mengembangkan web sdnserang2.sch.id sebagai platform *online* yang mendukung pembelajaran *blended learning*. Web tersebut terdapat menu kelas maya yang telah disesuaikan oleh kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran dilakukan di kelas secara tatap muka dan dipadukan dengan menggunakan platform *online* web yang telah dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rombot et al., 2020) mencoba mengimplementasikan *blended learning* terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Implementasi *blended learning* pada penelitian ini pada saat pembelajaran tatap muka siswa mempraktikkan keterampilan berbicara dengan cara mendengarkan teman atau guru yang sedang bercerita. Kegiatan secara *online*, siswa membaca teks digital comic dari www.membacaituasyik.com aplikasi ini bisa diakses secara *online* dimana saja. Siswa perlu memiliki akun untuk dapat membaca teks digital comic tersebut. *Blended learning* dapat diimplementasikan dengan perpaduan model *discovery learning* (Mulyanto et al., 2020). Implementasi pembelajaran *blended learning* perpaduan *discovery learning* dilakukan tatap muka di sekolah dan *online*. Tatap muka tidak dilakukan setiap hari karena masih masa pandemic covid-19. Pembelajaran tatap muka guru memberikan materi dan tugas di rumah. Tugas di rumah dikumpulkan siswa secara *online* melalui *whatsapp group*. Selain pengumpulan tugas secara *online*, guru memberikan permasalahan tentang materi pembelajaran agar dipecahkan sendiri oleh siswa secara kelompok. Implementasi *blended learning* juga dapat dipadukan dengan pendekatan STEM (Seage & Türegün, 2019). Implementasi pembelajaran *blended learning* di kelas 3, 4 dan 5 Sekolah dasar. Kegiatan tatap muka dipusatkan pada kegiatan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran *online* berlangsung dengan sistem manajemen pembelajaran, yang memiliki modul instruksi bagi siswa untuk menyelesaikannya. Masing-masing modul ini memiliki tautan ke laboratorium *online*, buku teks *online*, situs web referensi, video pendidikan, kuis mini, papan diskusi, dan permainan akademik. Setelah tiba di kelas, siswa akan melakukan aktivitas belajar yang disajikan oleh guru melalui pelajaran *online*.

Pengaruh implementasi pembelajaran blended learning terhadap siswa

Pengaruh implementasi pembelajaran *blended learning* terhadap siswa (Prescott et al., 2018) dapat memberikan sarana yang layak untuk meningkatkan kinerja membaca bagi siswa. Analisis regresi menunjukkan bahwa Siswa yang meningkat pemahamannya dengan pembelajaran *online* lebih besar dari dilihat dari hasil tes membaca. Model pembelajaran *blended learning* ini dapat berjalan dengan mulus untuk berbagai kegiatan yang berbeda. melalui model pembelajaran ini guru dapat mengidentifikasi kekurangan serta keterampilan siswa sehingga dapat memberikan arahan yang ditargetkan dalam pembelajaran. Tentu saja, program pembelajaran *blended learning* cenderung efektif jika guru melakukan segala upaya untuk memastikan bahwa siswa diberi banyak kesempatan untuk menggunakan komponen digital. Sejalan dengan (Rombot et al., 2020) yang mengimplementasikan *blended learning* pada keterampilan membaca siswa. Pengaruh pembelajaran *blended learning* terhadap siswa, enam siswa memperoleh skor pada kategori sedang dan 14 siswa menerima skor pada kategori tinggi. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran dengan *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan membaca, siswa juga dapat membaca teks berulang kali dengan cara *online*. Kemampuan siswa dalam menafsirkan kalimat dan memahami kosakata baru mendapatkan peningkatan, dilihat dari skor pretest siswa rata-rata mendapat 65,5 dan nilai post-test siswa rata-rata mencapai 93. Hasil yang sama dengan penelitian (Widyaningsih et al., 2020) Rata-rata hasil belajar 9 kelas pada uji coba sebesar 98% dan tingkat motivasi belajarnya mencapai 77% mendapat kategori “tinggi”. Meningkatnya motivasi belajar karena menggunakan

blended learning diungkap juga oleh Firdaus *et al* (2018). Analisis uji statistik diperoleh rata-rata peningkatan motivasi belajar sebesar 56,50 dan prestasi belajar sebesar 57,00.

Selain nilai dan motivasi belajar yang meningkat, pembelajaran dengan *blended learning* dapat menumbuhkan sikap positif saat pembelajaran (Chen *et al.*, 2017) siswa menjadi aktif dan antusias untuk mengamati daun. Hasil tingkat kepuasan siswa menunjukkan skor 4,21 menunjukkan siswa puas dengan integrasi pembelajaran *blended learning* menggunakan media *Augment Reality* (AR), siswa merasa tertarik dan fleksibel saat belajar, siswa merasa ruang belajar (AR) memberikan panduan yang jelas dan mudah untuk mengamati daun. Selain dengan platform (AR) Pembelajaran dengan *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan Komputer. Hasil penelitian implementasi *blended learning* Hwang *et al* (2019) yaitu 1) Keterampilan komputer meningkat secara signifikan. 2) Lingkungan tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. 3) Di kelas empat dan lima, siswa dalam kelompok eksperimen lebih meningkat prestasi belajarnya daripada siswa di kelompok kontrol.

Pembelajaran menggunakan *blended learning* berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan nilai N-gain 0,485 dikategorikan sedang. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* membuat peserta didik berinteraksi dalam kelompok kecil dalam pembelajaran *online*. Kemudian, guru juga bisa berinteraksi selama pembelajaran (Mulyanto *et al.*, 2020). Pengaruh implementasi *blended learning* berbasis STEM terhadap siswa yang diberikan pembelajaran *blended learning* terbukti memiliki nilai prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan instruksi tradisional. *Blended learning* memiliki manfaat belajar langsung, serta pembelajaran mandiri dan memotivasi diri. Dalam pendekatan pembelajaran *blended learning*, siswa memiliki pengalaman langsung dengan konten dan secara mandiri bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Pembelajaran *blended learning* telah terbukti menjadi model pengajaran yang menjanjikan (Seage & Türeğün, 2019).

Pembelajaran *blended learning* masa covid 19 di sekolah dasar Kota Rantau oleh peserta didik memahami dengan baik penyajian materi yang diberikan oleh guru karena dapat mempelajari materi secara berulang-ulang. Peserta didik dapat belajar secara mandiri menciptakan dan memilih cara belajar berdasarkan gaya belajarnya sendiri sehingga peserta didik merasa nyaman. Kelemahan pembelajaran dengan cara daring ditemukan kurangnya siswa dalam keterlibatan mengikuti pembelajaran daring secara penuh dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 50% siswa yang aktif pembelajaran penuh hingga selesai, 33 % siswa yang terlibat aktif. Sedangkan 17% lainnya, siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran daring (Panambaian, 2020). Setelah pelaksanaan pembelajaran *blended learning* dilaksanakan (Gunawan, 2017) memaparkan data siswa dari 34 dari 36 siswa sangat setuju diadakan pembelajaran *online* atau sebanyak 94.4% dan yang tidak setuju sebanyak 2 siswa atau 5.6%. Aplikasi yang paling mudah untuk pembelajaran dari hasil data diketahui bahwa aplikasi dari *google* sebanyak 30 siswa yang merasa nyaman atau 83.3% dan sisanya sebanyak 6 siswa atau 16.7% nyaman menggunakan aplikasi edmodo, hal ini menunjukkan bahwa *google app* mudah dipahami untuk pembelajaran *online* dibandingkan aplikasi edmodo.

KESIMPULAN

Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara *offline* ataupun *hybrid learning*. Pembelajaran dengan *blended learning* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform *online* seperti portal rumah belajar <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, *google classroom*, *Edmodo*, *web*, *kipin school* dan sebagainya. Pembelajaran dengan *blended learning* memiliki kelebihan diantaranya: siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, memiliki motivasi belajar, belajar menjadi menyenangkan dan siswa tertarik, dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. Kelemahan pada pembelajaran *blended learning* beberapa siswa tidak aktif dalam pembelajaran secara *online* karena kurang diawasi secara langsung oleh guru, guru harus berupaya melakukan segala cara untuk dapat mengimplementasikan

pembelajaran *blended learning*. Namun hal itu tidak menjadi masalah jika melihat tuntutan pembelajaran era abad ke-21 bahwa pembelajaran harus bisa mengintegrasikan teknologi sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Chen, C.-H., Huang, C.-Y., & Chou, Y.-Y. (2017). Integrating Augmented Reality into Blended Learning for Elementary Science Course. *Proceedings of the 5th International Conference on Information and Education Technology - ICIET '17*, 68–72. <https://doi.org/10.1145/3029387.3029417>
- Firdaus, S., Isnaeni, W., & Ellianawati, E. (2018). Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model. *Journal of Primary Education*, 7(3), 324–331. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i3.24225>
- Gunawan, A. (2017). Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1, 14.
- Hamdani, A. R., & Priatna, A. (2020). Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.120>
- Hazmiwati, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>
- Hendarrita, Y., Indranurwati, A., & Purwanto, P. (2018). Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media BLOG. In *Kemendikbud*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://doi.org/10.36078/1608363379>
- Hwang, R. H., Lin, H. T., Sun, J. C. Y., & Wu, J. J. (2019). Improving learning achievement in science education for elementary school students via blended learning. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 9(2), 44–62. <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.2019040104>
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*.
- Kementerian, P. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19)*.
- Mulyanto, B. S., Sadono, T., Koeswanti, H. D., Dasar, S., Wonodoyo, N., Tengah, J., Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2020). Evaluation of Critical Thinking Ability with Discovery Larning Using Blended Learning Approach in Primary School. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 9(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Panambaian, T. (2020). Penerapan Program Pengajaran dengan Model Blended Learning pada Sekolah Dasar di Kota Rantau. *Journal Analytica Islamica*, 9(1), 52–68. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/8413>
- Prescott, J. E., Bundschuh, K., Kazakoff, E. R., & Macaruso, P. (2018). Elementary school-wide implementation of a blended learning program for reading intervention. *Journal of Educational Research*, 111(4), 497–506. <https://doi.org/10.1080/00220671.2017.1302914>

- 2163 *Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar – Indra Kartika Sari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Purwitha, D. G. (2020). Model Pembelajaran Flipped Classroom sebagai Pembelajaran Inovatif Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 49–55.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108.
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Rahayu, G. D. S., & Firmansyah, D. (2019). Pengembangan Pembelajaran Inovatif Berbasis Pendampingan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 17. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p17-25.36>
- Rombot, O., Boeriswati, E., & Suparman, M. A. (2020). Improving Reading Comprehension Skills of International Elementary School Students through Blended Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 56. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6045>
- Seage, S. J., & Türegün, M. (2019). The Effects of Blended Learning on STEM Achievement of Elementary School Students. *International Journal of Research in Education and Science*, 6(1), 133.
<https://doi.org/10.46328/ijres.v6i1.728>
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>
- Suhartono. (2017). Menggagas Penerapan Pendekatan Blended Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*, 177–188.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Widyaningsih, O., Yudha, C. B., & Nugraheny, D. C. (2020). Pengembangan Model Blended Learning untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 143–156.
- Winantara, I. W. D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran TPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sd No 1 Mengwitani. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 148.
<https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12047>
- Yunanto, A. A., & Rochimah, S. (2017). Systematic Literature Review Terhadap Evaluasi Perangkat Lunak Tentang Serious Game. *Jurnal Informatika*, 4(1), 54–65.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>