



Application of *Blended Learning* in Arts and Culture Learning for Class VIIC Students SMPN 16 Malang

Penerapan *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni Budaya bagi Siswa Kelas VIIC SMPN 16 Malang

Anjelina Ella Witthin, Ninik Harini*, Yurina Gusanti

Universitas Negeri Malang Jl.Semarang No.5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ninik.harini.fs@um.ac.id

Paper received: 19-4-2022; revised: 20-7-2022; accepted: 27-7-2022

Abstract

The Government's decision to implement limited face-to-face learning (PTMT) during the current COVID-19 pandemic, presents Blended Learning which combines online and offline learning. The research aims: 1) to describe the application of Blended Learning in learning arts and culture, 2) to identify the supporting factors and inhibiting factors of Blended Learning in learning arts and culture for class VIIC students at SMPN 16 Malang. The results of this study are: 1) Description of the application of Blended Learning in learning arts and culture and 2) Identification of the supporting factors and inhibiting factors of Blended Learning in learning arts and culture for class VIIC students of SMP Negeri 16 Malang. The results concluded that Blended Learning requires collaboration between teachers, students, and parents so that what are the inhibiting factors can be improved in the future, and what are the supporting factors can be improved again. The application of Blended Learning is very good and suitable to be applied to learning arts and culture in class VIIC SMPN 16 Malang during this PTMT.

Keywords: Blended Learning, application, learning, art culture, PTMT.

Abstrak

Keputusan Pemerintah menerapkan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) di masa pandemi COVID-19 saat ini, menghadirkan pembelajaran campuran/*Blended Learning* yang memadukan pembelajaran *online* dan *offline*. Penelitian bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan Penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya, 2) Mengidentifikasi Faktor pendukung serta faktor penghambat *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya bagi Siswa Kelas VIIC SMPN 16 Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data penelitian diambil melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu: 1) Deskripsi tentang penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya dan 2) Identifikasi tentang faktor pendukung serta faktor penghambat *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya bagi siswa kelas VIIC SMP Negeri 16 Malang. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* membutuhkan kerja sama antara guru, siswa, dan orang tua agar faktor penghambat seperti lingkungan belajar, tugas dari guru dan kedisiplinan siswa bisa diperbaiki lagi serta faktor penghambat lain yaitu sarana dan prasarana, motivasi siswa, dukungan orang tua, kesiapan siswa dan guru, lingkungan belajar serta pemilihan media dan metode pembelajaran bisa ditingkatkan lagi kedepannya. Penerapan *Blended Learning* sudah sangat baik dan sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran seni budaya di kelas VIIC SMPN 16 Malang selama PTMT ini.

Kata kunci: *Blended Learning*; penerapan; pembelajaran, seni budaya; PTMT

1. Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia telah berkembang pesat, namun dalam dua tahun terakhir mengalami banyak perubahan yang mengharuskan pembelajaran daring, karena meningkatnya kasus Covid-19 di Indonesia. Pemerintah akhirnya mengambil langkah tegas

dengan mulai memberlakukan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang mana pembelajaran dilakukan sebesar 50% luring dan 50% daring. PTMT dilakukan di setiap sekolah yang daerahnya berada di PPKM Level 1-3, dengan tujuan untuk tetap menjaga kualitas pendidikan di masa pandemi. Pembatasan tersebut dilaksanakan agar sistem pembelajaran tetap berjalan dengan baik, dan tentunya tetap mematuhi protokol kesehatan (Pendidikan, 2022). Proses pembelajaran atau pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh adanya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Tanda dari kejadian ini adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik bukan saja dilakukan tatap muka akan tetapi dilakukan juga dengan media internet (Sofiana, 2015)

Pembelajaran Tatap Muka Terbatas ini membuat pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran baik luring maupun daring. Teknologi dan pendidikan saat ini tentunya tidak bisa dipisahkan. *Blended Learning* pun hadir untuk menjawab tantangan bagi para pendidik dalam melakukan pembelajaran di masa pandemi saat ini yang masih belum selesai (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). *Blended Learning* adalah perpaduan pembelajaran kelas tatap muka/luring dengan kelas *online*/daring dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Widiara, 2018). *Blended Learning* hadir memberikan solusi dari kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* dilakukan menggunakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang digunakan oleh pengguna (*user*) sehingga pengguna dapat mengaksesnya. Adapun pembelajaran *offline* tidak dilengkapi dengan alat pengontrol dengan jaringan internet karena telah melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah (Abdullah, 2018).

Saat ini guru dan siswa dihadapkan dengan keadaan yang baru dan berbeda dari biasanya dikarenakan pandemi. Hal tersebut dirasakan pula oleh seluruh warga SMP Negeri 16 Malang dimana sekolah harus menerapkan pembelajaran *Blended Learning* agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik serta efektif tentunya. *Blended Learning* tentunya harus berjalan dengan baik dan menyesuaikan lingkungan sekolahnya, sarana dan prasarananya serta media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*. Hadirnya *Blended Learning* menjadi tantangan tersendiri bagi guru bagaimana mengelola kelas luring dan daring agar bisa berjalan lebih efektif. Maka dari itu sangat diperlukan partisipasi guru dan orang tua siswa serta penunjang pembelajaran Seni budaya yang dapat mengembangkan motivasi dan minat siswa, memfokuskan perhatian siswa, dan siswa bisa aktif dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran berjalan baik (Durikase et al., 2021).

Pembelajaran seni diberikan di sekolah agar siswa bisa berekspresi, menghargai, mengekspresikan serta menikmati dan menilai karya seni melalui pembelajaran seni budaya di sekolah. Pembelajaran seni budaya di sekolah mempunyai peran penting dalam meningkatkan imajinasi, kreativitas dan keterampilan siswa selama pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memahami dan menguasai suatu masalah dan bisa menyelesaikan suatu masalah dengan ide kreatif mereka (Wulandari et al., 2021).

Peneliti mengambil satu kelas yaitu kelas VIIIC di SMPN 16 Malang, karena rekomendasi dari guru pengajar. Kelas VIIIC dianggap masih kurang dalam hal pembelajaran seni budaya. Kelas ini merupakan kelas yang masih kurang disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *Blended Learning* karena masih banyak siswa yang nilai pelajaran seni budayanya dibawa nilai KKM yaitu 74. Alasan pemilihan kelas VIIIC di SMPN 16 Malang adalah adanya SDM yang

memadai terutama guru seni budaya yang ahli dibidangnya masing-masing, serta sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran *Blended Learning* selama diberlakukannya PTMT oleh pemerintah. Pernyataan di atas merupakan hasil wawancara awal dengan guru seni budaya bapak Azizil Alim.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh 1) Fajar Budiyo (2020) tentang “Implementasi *Blended Learning* di masa Pandemi COVID-19” menyatakan bahwa implementasi *Blended Learning* memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi seperti ini. Penelitian Aditia 2) Rachman (2019) tentang “Penerapan Model *Blended Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi” memiliki hasil respon peserta didik secara keseluruhan, mahasiswa merasa sangat senang terhadap penerapan model *Blended Learning* dan menikmati proses pembelajarannya. Sebanyak 78% peserta didik siswa menyatakan tertarik dan menyukai model pembelajaran *Blended Learning*. 3) Penelitian Ananda Dwi Ramadani (2019) tentang “Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Implementasi *Blended Learning* di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang” menyatakan dalam pelaksanaan *Blended Learning* pembelajar masih terlihat mengalami kesulitan dalam mengerti bagaimana *Blended Learning* yang dituntut untuk mandiri. Pelajar masih menganggap tanpa kehadiran pembelajar dikatakan masih belum terjadinya proses pembelajaran.

Perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian ini yaitu, 1) Meneliti tentang Implementasi *Blended Learning* di masa Pandemi Covid-19 sedangkan pada penelitian ini adalah Penerapan *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni budaya. 2) Meneliti tentang Penerapan Model *Blended Learning* pada pembelajaran Menggambar Objek 2 Dimensi sedangkan penelitian ini tentang Penerapan *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni budaya. 3) Meneliti tentang Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Implementasi *Blended Learning* sedangkan penelitian ini akan membahas tentang Penerapan *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni budaya.

Pembelajaran di SMP Negeri 16 Malang telah melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas sesuai dengan kebijakan baru dari pemerintah dengan sistem ganjil- genap dengan rasio jumlah siswa 50% daring dan 50% luring yang dilaksanakan selama empat hari. Namun saat ini pembelajaran daring masih memanfaatkan WAG (*Whatsapp Group*), *Google Classroom*, *Google Meet* dan juga media sosial lainnya seperti *Instagram* atau *Youtube* untuk *live* saat proses pembelajaran, agar siswa yang melaksanakan pembelajaran daring bisa mengikuti juga pembelajaran dari rumah masing-masing.

Penerapan *Blended Learning* saat ini mengharuskan pembelajaran daring dan luring perlu dilakukan secara efektif agar bisa mendapatkan data- data yang jelas sesuai dengan langkah perbaikan yang jelas pula. Hal itulah yang mendasari peneliti dengan rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimanakah Penerapan *Blended Learning* pada Pembelajaran Seni Budaya Bagi Siswa Kelas VIIIC di SMPN 16 Malang? dan (2) Apakah Faktor Pendukung serta Faktor Penghambat *Blended Learning* pada pembelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas VIIIC di SMPN 16 Malang? Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan Penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya bagi siswa kelas VIIIC, di SMPN 16 Malang dan mengidentifikasi Faktor pendukung serta Faktor penghambat *Blended Learning*. Penelitian ini diharapkan agar pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* yang dilakukan

dimasa seperti saat ini mampu membuat para siswa tetap dan bisa memahami serta mengerti matapelajaran seni budaya baik dari rumah maupun dari sekolah.

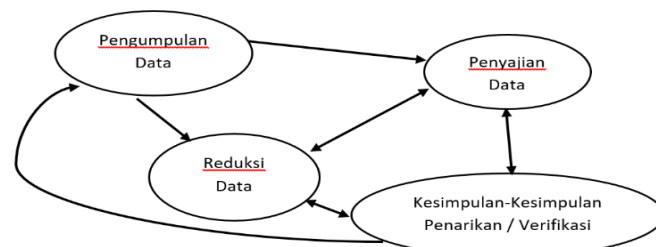
Berdasarkan Pemaparan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti pun mengambil judul penelitian “Penerapan *Blended Learning* Pada Pembelajaran Seni Budaya Bagi Siswa Kelas VIIIIC SMP Negeri 16 Malang”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam melakukan penelitian selanjutnya bagi para peneliti lainnya serta menjadi referensi bagi peneliti yang berfokus pada penerapan *Blended Learning*.

2. Metode

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini cocok untuk melakukan penelitian tentang penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 16 Malang. Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer yang merupakan data langsung dari sumber penelitian tanpa adanya perantara melalui wawancara dan observasi langsung, dan data sekunder yang merupakan data yang sudah ada sebelumnya dan tidak bisa didapatkan langsung dari sumbernya, hanya berupa dokumen, gambar dan foto.

Prosedur pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap observasi dilakukan sejalan dengan pendapat (Sugiyono, 2019) yang dinamakan situasi sosial dengan tiga komponen yaitu: (1) *place*/tempat dilaksanakan di SMP Negeri 16 Malang, (2) *actor*/pelaku yang terdiri dari kepala sekolah, guru seni budaya, dan siswa kelas VIIIIC, dan (3) *activities*/aktivitas yaitu proses pembelajaran *Blended Learning* pada pelajaran seni budaya. Tahap wawancara menggunakan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, peneliti menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Pertanyaan yang disiapkan memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dalam proses wawancara. Pihak yang akan diwawancarai yaitu 1) Mastini selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 16 Malang, 2) Henita Putri dan Azzizil Alim selaku Guru Seni Budaya dan 3) Brigitta dan Jonathan selaku siswa kelas VIIIIC SMP Negeri 16 Malang dari jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Tahap dokumentasi terdiri dari 2 jenis yaitu a) Data dokumentasi yang ada di lokasi seperti data arsip sekolah, gambaran fisik sekolah, nilai siswa dan data-data lainnya yang dapat digunakan peneliti untuk memecahkan permasalahan; b) Data dokumentasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi langsung seperti proses pelaksanaan *Blended Learning*, dokumentasi saat wawancara dan meminta keterangan tentang penerapan *Blended Learning*.

Analisis data diarahkan untuk memberikan penjelasan secara keseluruhan tentang Penerapan *Blended Learning* pada pelajaran seni budaya.



Gambar 1. Analisis Data Miles dan Huberman

Sumber (Sugiyono, 2019)

Tahapan analisis model interaktif menurut Miles dan Huberman (Gambar 1) yaitu: 1) Reduksi data dilakukan dengan memilah data-data mengenai proses pembelajaran *Blended*

Learning; 2) Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data-data yang didapatkan dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram dan sejenisnya sesuai dengan data yang diperoleh oleh peneliti mengenai penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya, dan faktor pendukung serta faktor penghambat *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya; 3) Penarikan kesimpulan dilakukan dengan memverifikasi data sesuai makna-makna yang muncul dan sudah diuji kebenarannya, kekukuhannya, dan kecocokannya. Kesimpulan harus didukung oleh bukti-bukti yang kuat, sehingga penarikan kesimpulan dapat menjawab rumusan masalah yang ada.

Validasi data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan ada dua macam yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi teknik/metode. Triangulasi sumber membandingkan data dari lima narasumber yang kemudian dibandingkan dan ditarik kesimpulan. Triangulasi Teknik/metode dilakukan dengan membandingkan paparan data dari narasumber dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah semua data di triangulasi mendapatkan kesimpulan yang sama, maka data yang didapatkan adalah data valid.

3. Hasil dan Pembahasan

Data yang dijabarkan dalam hasil penelitian didapatkan peneliti dari hasil penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi di lokasi penelitian secara *natural* dan tidak dibuat-buat. Hasil penelitian mendeskripsikan temuan peneliti mengenai Penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya, dan faktor pendukung serta faktor penghambat pelaksanaan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya.

3.1. Penerapan *Blended Learning*

Penerapan *Blended Learning* pada pembelajaran seni budaya dilakukan dengan tiga tahapan yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran *Blended Learning*.

Perencanaan Pembelajaran Blended Learning

Pada bagian perencanaan pembelajaran *Blended Learning* ini dilakukan dalam tiga tahap perencanaan, yaitu: 1) Tujuan pembelajaran; 2) Perencanaan materi pembelajaran; dan 3) Perencanaan pemilihan media dan metode pembelajaran.

1) Tujuan Pembelajaran, sesuai hasil observasi (Senin, 4 Oktober 2021) guru telah menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi seni budaya di semester ganjil/ gasal yaitu KD 3.1 Teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah, serta KD 3.2 Menggambar ilustrasi. Tujuan pembelajaran dipaparkan dalam RPP yang terdapat pada lampiran hal.104-105. Pemaparan data di atas diuraikan dalam hasil penelitian bahwa komponen tujuan pembelajaran yang dibuat guru sudah sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran *Blended Learning*. Perumusan tujuan pembelajaran berlandaskan pada kurikulum 2013. Menurut standar proses pada kurikulum 2013, tujuan dapat dikelompokkan sesuai dengan KD atau sesuai pertemuan. Tujuan pembelajaran biasanya mengandung kurang lebih 2 aspek yaitu peserta didik, dan aspek kemampuan (Saefuddin & Berdiati, 2014).

2) Perencanaan materi pembelajaran, guru telah menyesuaikan materi dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu tentang teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah serta materi menggambar ilustrasi. Materi pembelajaran disampaikan guru secara langsung di kelas

maupun tidak langsung melalui *Google Classroom/Google Meet*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya pak Azizil Alim (02 Desember 2021 pukul 13.00) mengatakan bahwa:

“Materi pembelajaran seni budaya selama diberlakukannya *Blended Learning* ini tentunya ada pengurangan materi, yang awalnya lengkap jadinya harus ada yang dipotong. Meskipun ada yang terpotong tetap dimasukkan dengan materi yang lebih ringkas dan mirip, agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. “

Hasil wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa materi yang dibuat oleh guru memang sangat perlu untuk diolah lagi untuk disampaikan dalam pembelajaran *Blended Learning*. Guru juga menyampaikan materi kepada siswa melalui *Google Classroom* dan *Google Meet*, dengan tujuan agar siswa yang melaksanakan pembelajaran daring bisa tetap menerima materi pembelajaran meskipun tidak secara langsung. Sejalan dengan pendapat Jumanta Hamdayama (2016) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran dipakai sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi tersebut diambil dari materi pokok lalu dikembangkan kembali menjadi beberapa uraian materi.

3) Perencanaan pemilihan media dan metode pembelajaran, guru seni budaya dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning* juga menyediakan media dan metode pembelajaran yang bisa membantu selama proses pembelajaran *Blended Learning*. Media atau metode yang digunakan haruslah sesuai materi yang disampaikan guru, agar mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017). Hasil wawancara dengan guru seni budaya bapak Azizil Alim (02 Desember 2021 pukul 13.00) mengatakan bahwa:

“Pemilihan media dan metode pembelajaran itu tergantung dari setiap guru yang mengajar media atau metode apa yang akan mereka gunakan agar pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan. Saya sendiri pemilihan media dan metode pembelajaran yang saya pilih yaitu media PPT dan hasil karya sendiri sebagai bahan ajar, juga menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet* bagi siswa yang daring. Metode yang saya pilih yaitu metode ceramah, dan metode tanya jawab agar saat pembelajaran siswa dan guru bisa saling bertanya mengenai materi yang belum dimengerti”

Pemaparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa guru memang seharusnya menyiapkan media dan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran secara luring maupun daring, agar selama proses pembelajaran siswa tidak bosan dan pembelajaran lebih efektif serta berjalan dengan baik. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan akan membuat fungsi media pembelajaran dapat lebih optimal. (Suryani et al., 2018). Hasil observasi menunjukkan bahwa media dan metode yang digunakan guru saat daring dan luring tidak jauh berbeda dari sebelumnya, namun yang membedakan yaitu pada media *Google Meet/Zoom* yang digunakan guru ketika melakukan pembelajaran daring. Merujuk pendapat Saefuddin (2014) yang mengatakan bahwa dalam pemilihan metode mengajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, karena berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh. Guru diharapkan lebih kreatif lagi dalam menyediakan media pembelajaran baik itu menggunakan video pembelajaran maupun hasil karya sendiri yang bisa membuat siswa lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*.

Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning

Pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* pada pelajaran seni budaya dilakukan dengan tiga tahapan yaitu kegiatan awal, inti dan penutup. Permendikbud Nomor 22 Tahun

2016 mengatakan bahwa ada tiga kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Pembelajaran seni budaya di SMPN 16 Malang selama pelaksanaan *Blended Learning* dilakukan dengan alokasi waktu 3 x 20 menit atau 3 jam pelajaran (JP) pada setiap minggunya. Pelaksanaannya siswa hadir hanya 50 % saja dari jumlah siswa total di kelas, selebihnya akan melaksanakan pembelajaran daring dari rumah. Keterangan tersebut disampaikan oleh Kepala Sekolah Ibu Mastini dalam wawancara (18 Desember 2021 pukul 14.00) mengatakan bahwa:

“Pengaturan jadwal pembelajaran diatur sebaik mungkin oleh sekolah. Kami menggunakan sistem ganjil genap dimana minggu pertama hari senin dan rabu yang masuk absen ganjil, lalu hari selasa dan kamis yang masuk absen genap, jumat full daring. Setiap minggunya akan berbeda siswanya yang masuk agar bisa bertemu dengan semua guru matapelajaran, lalu untuk waktu pelaksanaannya memang dikurangi yaitu 20-25 menit untuk satu jam pelajaran, karena kondisi pandemi saat ini.”

Pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* dilakukan guru sesuai dengan jadwal dan waktu kegiatan yang telah ditetapkan dan ditentukan oleh sekolah. Observasi kegiatan pembelajaran seni budaya di kelas VIIIC selama pelaksanaan *Blended Learning* dilakukan selama 4 kali pertemuan. Data penerapan pelaksanaan *Blended Learning* ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Penerapan pelaksanaan *Blended Learning*

Pembelajaran daring	Pembelajaran Luring/ PTMT	Pembelajaran <i>Blended Learning</i>
Pembelajaran daring dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2021 dimana siswa dan guru melakukan pembelajaran seni budaya menggunakan <i>Google Meet</i> dengan materi seni musik yaitu Teknik dan Gaya bernyanyi lagu daerah secara Unisono.	Pembelajaran luring/ tatap muka terbatas dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2021 dan 10 November 2021 di sekolah dengan kapasitas 50% siswa saja. Guru melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah dan memberikan siswa materi melalui WAG dan <i>Google Classroom</i> untuk belajar mandiri di rumah.	Pembelajaran <i>Blended Learning</i> dilakukan pada tanggal 17 November 2021 dimana siswa dan guru melakukan pembelajaran seni budaya menggunakan <i>Google Meet</i> dan melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan materi seni rupa yaitu Menggambar Ilustrasi.

Pemaparan data tersebut diuraikan dalam hasil penelitian bahwa pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* sudah dilaksanakan dan diterapkan di SMP Negeri 16 Malang sesuai dengan waktu dan jadwal yang ditetapkan oleh sekolah. Dengan pelaksanaan *Blended Learning* maka dalam proses pembelajaran dilakukan tiga tahapan agar pembelajaran berjalan dengan baik terdiri dari: 1) Kegiatan awal pembelajaran, 2) Kegiatan inti, 3) Kegiatan penutup sesuai hasil observasi.

Kegiatan awal pembelajaran diawali dengan guru melakukan pembukaan saat pembelajaran agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil observasi kegiatan awal dalam pembelajaran *Blended Learning* mata pelajaran seni budaya, guru melakukan pembukaan dengan memberikan salam dan menanyakan kabar siswa, lalu guru melakukan presensi, selanjutnya apersepsi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat kepada siswa. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar materi

yang akan dipelajari. Kegiatan awal ini sesuai dengan pendapat Halimah (2017) yang mengatakan jika kegiatan pendahuluan terdiri dari mempersiapkan siswa, memberikan motivasi belajar, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran serta cakupan materi.

Kegiatan inti, berdasarkan hasil observasi selama *Blended Learning* pada mata pelajaran seni budaya siswa dan guru saling bekerja-sama sehingga pembelajaran berjalan dengan baik, dan siswa saling bertukar pikiran dengan gurunya serta lebih kreatif dalam melakukan tugas-tugas dari gurunya. Kegiatan inti guru melakukan *Google Meet* sebanyak 2 kali pertemuan pada tanggal 27 Oktober 2021 dan 17 November 2021, materi yang diberikan guru adalah materi seni musik yaitu KD 3.1 teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah dan materi seni rupa KD 3.2 menggambar Ilustrasi. Guru seni budaya Bapak Azizil Alim mengatakan bahwa:

“Selama penerapan *Blended Learning* ini kegiatan pembelajaran ada yang dilakukan di kelas dan ada yang melalui *Google Meet* juga, ini bertujuan untuk mengecek siswa yang ada di rumah apakah benar-benar belajar dan juga bisa berinteraksi dengan siswa meskipun hanya melalui *Google Meet* saja.”

Selama proses pembelajaran *Blended Learning* melalui *Google Meet* dan pembelajaran langsung terpantau siswa aktif untuk bertanya saat di kelas dan siswa juga memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang diberikan. Namun hanya beberapa siswa saja yang melakukan pembelajaran melalui *Google Meet*, ini dikarenakan masih ada siswa yang beralasan seperti tidak memiliki kuota internet, terkendala jaringan, sakit dan izin serta ada juga yang absen/ tanpa keterangan.

Pemaparan data kegiatan inti diuraikan dalam hasil penelitian bahwa selama penerapan *Blended Learning* guru dan siswa tetap melakukan *Google Meet* dan pembelajaran langsung di kelas dengan tujuan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya bisa tercapai dengan baik. Kegiatan penutup sesuai hasil observasi terlihat jika guru melakukan kegiatan penutup pembelajaran dengan melakukan review kembali materi yang telah dipelajari bersama-sama. Guru juga memberikan motivasi belajar kepada siswa sebelum mengakhiri kelas dengan tujuan agar siswa bisa semangat terus dalam melaksanakan pembelajaran baik di sekolah maupun saat melakukan *Google Meet*, guru juga melakukan kegiatan penarikan kesimpulan bersama siswa serta mengingatkan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Pendapat Rusman (2017) mengatakan bahwa diakhir pembelajaran guru dan siswa melakukan dan menarik kesimpulan terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari, lalu kegiatan refleksi dan penilaian serta umpan balik terhadap hasil pembelajaran, terakhir merencanakan juga kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

Evaluasi Pembelajaran Blended Learning

Evaluasi pembelajaran *Blended Learning* merupakan proses penilaian siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi pembelajaran yang telah diterima siswa. Sebelum melaksanakan *Blended Learning* guru melihat bahwa nilai siswa masih banyak yang di bawah KKM yaitu 75. Maka dari itu dengan hadirnya *Blended Learning* ini diharapkan nilai siswa bisa lebih meningkatkan lagi, dalam evaluasi guru melakukannya dengan dua jenis evaluasi yaitu: 1) Penilaian Siswa, dan 2) Instrumen penilaian. Penilaian Siswa dirancang oleh guru seni budaya yang terdiri dari penilaian hasil dan proses penilaian hasil yang bertujuan untuk melihat hasil karya siswa melalui tugas-tugas yang diberikan yaitu hasil berlatih Teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah serta hasil karya menggambar ilustrasi. Penilaian proses

bertujuan untuk mengetahui proses siswa selama melakukan tugas-tugas yang diberikan guru. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara guru seni budaya Bapak Azizil Alim (02 Desember 2021 pukul 13.00) yang mengatakan bahwa:

“Penilaian ada dua yaitu proses dan produk. Proses dan produk berjalan bersamaan. Penilaian siswa juga dilihat dari siswa yang paling aktif di kelas akan diberikan nilai plus.”

Paparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa guru melakukan penilaian siswa sesuai kemampuan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran *Blended Learning*. Penilaian siswa ini digunakan guru untuk memantau hasil belajar para siswa dalam menerima materi pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Penilaian tidak hanya mencari jawaban dari pertanyaan tentang apa, akan tetapi dipusatkan untuk menjawab pertanyaan seberapa jauh suatu proses pembelajaran atau hasil belajar yang diperoleh oleh siswa (Hamdayama, 2016)

Instrumen penilaian digunakan sebagai pedoman agar dalam proses penilaian lebih memudahkan guru. Instrumen penilaian merupakan lembar penilaian guru oleh siswa sebagai upaya memberikan nilai dari kegiatan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Ma'rufah, 2018). Berdasarkan hasil observasi guru seni budaya menggunakan instrumen penilaian berupa tes dan non tes. Penilaian tes berupa Tugas 1 dan Tugas 2 materi lagu daerah dan menggambar ilustrasi, lalu penilaian ulangan harian langsung dan *online*. Kemudian penilaian PTS dan PAS Penilaian non tes berupa tugas praktik yaitu bernyanyi lagu daerah dan karya menggambar ilustrasi. Data di atas sesuai dengan pendapat Sukardi (2015) yang mengatakan jika secara garis besar ada 2 kelompok evaluasi penilaian yaitu tes dan non tes. Tes berupa pertanyaan/ pernyataan yang sesuai dengan tujuan tes digunakan, kemudian non tes berupa observasi atau dokumentasi langsung untuk memperoleh informasi yang diperlukan.

3.2. Faktor pendukung dan Faktor Penghambat Pembelajaran *Blended Learning*

Faktor Pendukung Pembelajaran Blended Learning

Pembelajaran bisa berjalan dengan baik apabila ada faktor yang mendukung, diantaranya; 1) Sarana dan prasarana; 2) Motivasi Siswa; 3) Dukungan Orang Tua; 4) Kesiapan Siswa dan Guru; 5) Lingkungan Belajar; dan 6) Pemilihan media dan metode pembelajaran.

Untuk faktor sarana dan prasarana, fasilitas yang diberikan sekolah untuk pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* saat ini sudah cukup memadai sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Hasil wawancara dengan Ibu Mastini selaku Kepala Sekolah (28 Desember 2021 pukul 14.00) menyatakan bahwa:

“sarana dan prasarana yang diberikan sekolah sudah baik dan memadai mulai dari wifi sekolah, peminjaman perangkat Hp bagi siswa yang tidak memiliki perangkat untuk belajar daring, memberikan kuota belajar bagi siswa yang tidak mampu, fasilitas akun *e-mail belajar.id* untuk mengakses aplikasi pembelajaran yang digunakan sekolah yaitu *Google Classroom*. Sehingga lebih memudahkan, siswa dalam melakukan pembelajaran *Blended Learning*. Sarana dan prasarana untuk seni budaya juga ada yaitu ruangan seni musik dan alat-alat musik yang bisa digunakan guru dan siswa selama proses pembelajaran.”

Pemaparan data diuraikan dalam hasil penelitian bahwa sarana dan prasarana yang diberikan sekolah sudah terpenuhi dengan baik serta mendukung selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran *Blended Learning* berjalan dengan baik. Pembelajaran di sekolah disebut sukses apabila didukung dengan pemberian dan pemanfaatan sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga terlaksananya pembelajaran yang baik, efektif dan efisien (Megasari, 2014). Untuk faktor motivasi siswa, guru selalu memberikan motivasi belajar kepada siswa saat di kelas baik sebelum pembelajaran maupun sesudah pembelajaran. Tujuan pemberian motivasi kepada siswa ini agar siswa lebih giat lagi belajar dan tidak melupakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa di sekolah yaitu belajar. Berdasarkan hasil wawancara guru seni budaya ibu Henita Putri (15 November pukul 13.00) mengatakan bahwa:

“Pemberian motivasi kepada siswa saya lakukan dengan memberikan kuis kecil bagi siswa melalui *google form* bagi siswa daring dan pertanyaan singkat saat di kelas. Saya juga menunjukkan video pembelajaran yang kreatif agar siswa bisa lebih termotivasi lagi dalam belajar, pemberian motivasi ini terus dilakukan baik sebelum memulai pembelajaran ataupun setelah melaksanakan pembelajaran.”

Paparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa pemberian motivasi siswa sangatlah penting agar selama proses pembelajaran siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan terfokus lagi. Dalam membangkitkan dan menumbuhkan motivasi siswa, peran guru sangat dibutuhkan dengan tujuan bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal sehingga terbentuk perilaku belajar siswa yang efektif (Kompri, 2016). Untuk faktor dukungan orang tua, dukungan orang tua juga terus dibutuhkan selama proses pelaksanaan *Blended Learning* karena peran orang tua juga dibutuhkan saat siswa melaksanakan pembelajaran di rumah. Berdasarkan hasil observasi langsung. Adanya surat persetujuan orang tua yang disebarakan sebelum melaksanakan *Blended Learning* ini menunjukkan bahwa lebih banyak orang tua yang mendukung untuk melakukan pembelajaran *Blended Learning*. Apabila program dalam pendidikan anak di sekolah dilakukan secara konsisten dan berkesinambungan pastinya akan berhasil dan sukses, maka keterlibatan dan dukungan orang tua sangat diperlukan di dalamnya (Mariyana et al., 2010). Untuk faktor kesiapan siswa dan guru, berdasarkan hasil observasi langsung siswa dan guru telah siap dalam menghadapi pembelajaran *Blended Learning* ini. Hasil wawancara dengan ibu Mastini selaku Kepala Sekolah (28 Desember 2021 pukul 14.00) mengatakan bahwa:

“Kesiapan guru jauh harus lebih siap dari pada siswa karena bagaimana pun guru harus menjadi contoh bagi siswa agar siswa siap dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*. Kesiapan siswa pun demikian, siswa sudah siap dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning* tentunya dengan dukungan orang tua juga.”

Paparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa siswa dan guru memang telah siap sebelumnya untuk melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*, meskipun masih ada kendala-kendala tentunya kesiapan harus lebih utama dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*. Sejalan pendapat Nur Hidayat (2021), bahwa siswa dan guru harus memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal. Untuk faktor lingkungan belajar, adanya lingkungan belajar yang nyaman akan membuat siswa dan guru lebih baik dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*. Hasil wawancara dengan siswa Jonathan kelas VIIC (18 Desember 2021 pukul 13.30) bahwa:

“Lingkungan pembelajaran saya rasa sudah sangat baik karena kita sebagai siswa bisa merasa senang dan saling mendukung/support teman-teman kita yang masih malas saat disekolah, jadi lingkungan pembelajaran *Blended Learning* menurut saya mendukung sekali.”

Pemaparan hasil wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa lingkungan pembelajaran sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning*. Lingkungan pembelajaran yang nyaman pasti akan terlaksana pembelajaran yang baik, efektif dan efisien. Untuk faktor pemilihan media dan metode pembelajaran, berdasarkan hasil observasi guru telah menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran di dalam kelas agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien tentunya. Guru dituntut untuk lebih kreatif karena dalam pembelajaran *Blended Learning* guru tentunya harus memperhatikan siswa yang luring dan siswa yang daring. Pemilihan media dan metode yang digunakan guru saat pembelajaran daring dan luring ada sedikit perbedaan. Saat luring guru akan lebih leluasa untuk menerangkan materi pembelajaran dengan memberikan beberapa contoh dan menggunakan media pembelajaran. Namun saat daring guru sedikit merasa kesulitan karena keterbatasan waktu untuk menjelaskan materi, maka dari itu guru menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran, agar lebih menghemat waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran *Blended Learning*.

Faktor Penghambat Pembelajaran Blended Learning

Suatu pembelajaran pasti ada faktor penghambat di dalamnya, sehingga tidak bisa dikatakan berjalan dengan sangat baik. Faktor penghambat diantaranya: 1) Lingkungan Belajar, dan 2) Tugas dari guru, dan 3) Kedisiplinan siswa,

Faktor lingkungan belajar merupakan faktor penghambat pembelajaran *Blended Learning*, karena siswa yang berada di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah memiliki pemahaman materi yang berbeda. Siswa yang lingkungan pembelajarannya di sekolah akan mudah mendapatkan pembelajaran langsung dari guru di sekolah, sedangkan siswa yang lingkungan pembelajarannya di rumah akan sedikit merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang tidak mendapatkan langsung pembelajaran dari gurunya atau hanya melalui *online*. Pernyataan di atas sesuai dengan yang disampaikan oleh guru seni budaya bapak Azizil Alim (2 Desember 2021 pukul 13.00) bahwa:

“Lingkungan pembelajaran juga sangat mempengaruhi suatu proses pembelajaran, ini bisa menjadi faktor pendukung dan faktor penghambat bagi siswa yang berada di lingkungan yang kurang nyaman. Lingkungan pembelajaran bagi siswa yang di sekolah dan di rumah akan sangat berbeda jauh saat menerima materi pembelajaran.”

Paparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa lingkungan pembelajaran sangat berpengaruh penting dalam proses pembelajaran, karena lingkungan pembelajaran yang kurang nyaman akan membuat pembelajaran *Blended Learning* tidak berjalan dengan baik. Lingkungan belajar adalah tempat yang berpengaruh penting dan saling berhubungan dengan kegiatan belajar dimana diperlukan kenyamanan untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Adisel et al. 2021). Untuk faktor tugas dari guru, hasil observasi menunjukkan masih ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas saat diberikan guru baik luring maupun daring. Hal ini menghambat pembelajaran *Blended Learning*. Wawancara dengan Brigitta Acilia selaku siswa kelas VIIIIC (18 Desember 2021, pukul 13.00) mengatakan bahwa:

“Tugas-tugas yang diberikan guru memang sudah sesuai dengan materinya akan tetapi karena rasa malas dari siswa untuk mengerjakannya sehingga menghambat pembelajaran selanjutnya.”

Paparan data wawancara diuraikan dalam hasil penelitian bahwa Tugas dari guru sudah sesuai dengan materi yang diberikan dalam pembelajaran *Blended Learning* tetapi masih ada siswa yang tidak mengerjakan tugas saat diberikan guru baik luring maupun daring, sehingga menghambat pembelajaran selanjutnya. Guru harus lebih ekstra dalam melakukan inovasi apa yang bisa digunakan agar siswa bisa mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu. Untuk faktor kedisiplinan siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya kedisiplinan siswa dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning* seperti menjaga jarak saat di sekolah. Tidak mengikuti pembelajaran daring melalui *Google Meet* atau tidak mengikuti pembelajaran di sekolah karena adanya rasa malas dalam diri siswa, merupakan faktor yang menghambat pembelajaran *Blended Learning*.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan *Blended Learning* pada mata pelajaran seni budaya dapat ditarik simpulan bahwa: 1) Penerapan *Blended Learning* sudah sangat baik dan sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran seni budaya bagi siswa kelas VIIIC di SMPN 16 Malang, karena kegiatan pembelajaran *Blended Learning* sudah berjalan sesuai dengan waktu dan jadwal yang telah ditentukan sekolah, meskipun tidak maksimal karena masih ada beberapa kendala-kendala yang harus diperbaiki. Adanya pengurangan waktu selama pembelajaran *Blended Learning* sehingga materi pembelajaran dipersingkat lagi. Penerapan *Blended Learning* juga menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan menyelesaikan jalan keluar dari persoalan pelaksanaan pendidikan jarak jauh, serta membantu guru mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di masa depan; 2) Faktor pendukung pembelajaran *Blended Learning* yaitu terdiri dari kesiapan guru dan siswa, motivasi siswa, dukungan orang tua, lingkungan belajar, serta sarana dan prasarana. Sedangkan faktor penghambat pembelajaran *Blended Learning* yaitu lingkungan belajar, kedisiplinan siswa dan pemberian tugas siswa.

Daftar Rujukan

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*, 7(1), 855-866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Adisel, A., Suryati, S., Sukarno, S., & Pranamosa, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Gawai pada Masa Pandemi COVID-19. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(2), 539-549. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.3009>
- Budiyono, F. (2020). Implementasi Blended Learning di masa pandemi COVID 19. Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional 2020, September, 1-12. <http://research-report.umm.ac.id/index.php/psnpb/article/view/3640>
- Durikase, F., Tulung, J. M., & Purba, B. A. (2021). Penerapan Metode Blended Learning dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 9 Manado. *Clef: Jurnal Musik dan Pendidikan Musik*, 2(2), 61-68. <https://doi.org/10.51667/cjmpm.v2i2.706>
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi pengajaran* (Suryani, Ed.; pertama). PT. Bumi Aksara.
- Hidayat, N. (2021). Evaluasi Program Blended Learning terhadap Hasil belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 411-419. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5773194>
- Kompri. (2016). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa* (andriyani Kamsyach & P. N. Asri, Edisi kedua). PT Remaja Rosdakarya.

- Leli Halimah, Haji (penulis); Nurul Falah Atif (editor). (2017). *Keterampilan mengajar sebagai inspirasi untuk menjadi guru yang excellent di abad ke-21/ Leli Halimah; Editor, Nurul Falah Atif*. Bandung: Refika Aditama.
- Mariyana, R., Nugraha, A., & Rachnawati, Y. (2010). *Pengelolaan lingkungan belajar* (Suwito, Ed.; Pertama). PT. Fajar Interpratama Mandiri.
- Ma'rufah, M. (2018). *Strategi pembelajaran seni karawitan di kelas XI SMAN 1 Malang / Mufidatul Ma'rufah*. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
- Megasari, R. (2014). Peningkatan pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMPN 5 Bukittinggi. *Journal Administrasi Pendidikan*, 2, 636–831. DOI: <https://doi.org/10.24036/bmp.v2i1.3808>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. doi:<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pendidikan, K. (2022). *Buku saku panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/files/download/8b4ebf61f4035e5>
- Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan model Blended Learning dalam peningkatan hasil belajar menggambar objek 2 dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 6, Issue 2).
- Ramadani, A., Sulthoni, S., & Wedi, A. (2019). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap implementasi blended learning di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 62–67. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p062>
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Rusman, Ed.; pertama). PT. Kencana.
- Saefuddin, H. A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran efektif* (Kamsyach Adriani, Ed.; Pertama). PT Remaja Rosdakarya.
- Sofiana, N. (2015). Implementasi Blended Learning pada mata kuliah Extensive Listening. *Jurnal Pendidikan Islam*. 12(1). DOI: <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v12i1.303>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung
- Sukardi, H. M. (2015). *Evaluasi pendidikan prinsip dan operasionalnya*. PT. Bumi Aksara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (Latifah Pipih, Ed.; Pertama). PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di sekolah dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Widiara, I. K. (2018). *Blended Learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital*. *Purwadita*, 2(2), 50–56. DOI: <https://doi.org/10.55115/purwadita.v2i2.87>
- Wulandari, D., Rahayuningtyas, W., & Widyawati, I. W. (2021). Pengaruh model Project Base Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bermain alat musik sederhana di SMP Negeri 3 Singosari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 320–330. <https://doi.org/10.17977/um064v1i32021p320-330>