TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Garuda, Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i3

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SDN PONDOK JENGKOL

Ina Magdalena[1], Amalia Septiani[2], Aura Rahmatun Rafidah[3]
Universitas Muhammadiyah Tangerang
Inapgsd@gamail.com ; amaliasptani@gmail.com

Abstract

Schools in Indonesia have stopped offering in-person instruction due to the spread of the Covid-19 pandemic. Instead, students learn through online or distance learning. For online and distance education, qualified and easily accessible technology support is required. Revolution 4.0 is the right learning program that can be used today to respond to technological advancements and educational advancements. However, Indonesia's human resource issues, particularly those pertaining to schoolchildren, remain extremely complex. When it comes to teaching, teachers also face a lot of challenges. As a result, the purpose of this community service project, which takes the form of online-based learning design training during the Covid-19 pandemic, is to boost teachers' ability to implement online-based learning designs at Pondok Jengkol Public Elementary School in Tangerang. This service uses mentoring and training to plan and create online learning designs. Participants in this service activity will be able to create online learning designs by incorporating technology into public elementary school education. The improvement of online-based learning plans is bundled as logical articles, then, at that point, a collection of internet learning plans is made. The book can be used as a reference to add scientific knowledge and insights to public elementary school learning about online-based learning design.

Keywords: *learning Design, Online, Covid-19 Pandemic*

Abstrak: Pembelajaran tatap muka telah dihentikan di sekolah-sekolah di Indonesia sebagai akibat dari penyebaran pandemi Covid-19. Sebaliknya, siswa belajar melalui pembelajaran online atau jarak jauh. Pendidikan online dan jarak jauh memerlukan dukungan teknologi yang berkualitas dan mudah diakses. Revolusi 4.0 merupakan program pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan saat ini untuk menjawab kemajuan teknologi dan kemajuan pendidikan. Namun, persoalan sumber daya manusia Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan anak sekolah, masih sangat kompleks. Dalam mengajar, guru juga menghadapi banyak tantangan. Oleh karena itu, tujuan dari proyek pengabdian masyarakat di masa pandemi Covid-19 berupa pelatihan desain pembelajaran berbasis online ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mempraktekkan desain pembelajaran berbasis online di SDN Pondok Jengkol se-Kota Tangerang. . Layanan ini menggunakan pendampingan dan pelatihan dalam perencanaan untuk pembuatan desain pembelajaran online. Peserta dapat menggunakan teknologi untuk membuat desain pembelajaran online dan memasukkannya ke dalam pendidikan dasar melalui proyek

Jurnal Tsaqofah is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

pengabdian masyarakat ini. Antologi desain pembelajaran online dihasilkan setelah pengembangan desain pembelajaran berbasis online dikemas dalam bentuk artikel ilmiah. Buku tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperluas khasanah dan menambah wawasan keilmuan tentang desain pembelajaran berbasis online untuk pembelajaran bahasa Indonesia tingkat dasar.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Daring, Pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Indonesia telah terkena dampak virus Covid-19 selama setahun terakhir. Sistem pendidikan terganggu akibat dampak ini. Dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 (Kementerian, 2020), dicanangkan kebijakan belajar dari rumah atau disebut juga pembelajaran berbasis daring. Kurangnya persiapan menghambat kemampuan guru dalam menghadapi pembelajaran daring, dan banyak guru yang tidak pernah menganggap bahwa pembelajaran tidak dilakukan di sekolah. Menurut penelitian Nafrin & Hudaidah (Nafrin & Hudaidah, 2021), guru menghadapi berbagai kendala teknis terkait pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Menurut temuan wawancara yang dilakukan dengan guru (Hamdani & Priatna, 2020), tidak semua guru mahir dalam literasi digital dan tidak memiliki alat yang memadai untuk pembelajaran daring.

Salah satu metode dari 14 prinsip pembelajaran yang dituangkan dalam Nomor 22 (Kemendikbud, 2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat berlangsung di mana saja melalui pemanfaatan teknologi dan komunikasi adalah pembelajaran daring. Teknologi akan berkembang pesat di masa depan. Penting untuk memberikan pengetahuan tentang penerapan teknologi dan pemrosesan informasi yang tepat kepada mereka yang akan menangani situasi ini. Untuk beradaptasi dengan masa kini dan masa depan, guru harus kreatif dalam menggunakan teknologi untuk mengajar. Siswa harus termotivasi untuk belajar agar guru dapat menggunakan teknologi yang berkembang pesat sebagai inovasi di kelas. Menurut Yunitasari & Hanifah (2020), guru di masa pandemi Covid-19 harus mampu berinovasi agar siswa tertarik untuk belajar, tidak mudah bosan, dan berhasil dalam belajar. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru. Agar siswa mudah memahami materi, belajar menyenangkan, aktif dan terlibat selama proses pembelajaran, guru perlu melakukan berbagai persiapan dan memilih perangkat pembelajaran. Akibatnya, sangat penting bagi pendidik untuk memilih model, strategi, dan metode pembelajaran inovatif yang dapat memenuhi kebutuhan siswa.

Model pembelajaran yang disebut blended learning menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Mayoritas guru di Indonesia masih jarang menerapkan model blended learning, khususnya di sekolah dasar. Berdasarkan temuan penelitian pendahuluan (Widyaningsih et al., 2020) Dua belas guru sekolah dasar di sekolah PNS belum pernah menerapkan pembelajaran blended learning karena belum terbiasa dengan model pembelajaran ini. Pendidikan belum tentu berhasil sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di masa depan jika wawasan guru terbatas. Siswa menjadi tidak siap untuk menghadapi tantangan dan tuntutan hari ini sebagai hasilnya. Di sekolah dasar, blended learning akan diteliti oleh peneliti. Kajian tentang blended learning di sekolah dasar, khususnya di masa pandemi COVID-19, hingga saat ini belum banyak memberikan hasil. Langkah ini diambil agar guru di sekolah dasar dan peneliti lainnya dapat menggunakan blended learning di masa mendatang.

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana blended learning digunakan dan bagaimana pengaruhnya terhadap siswa sehingga guru sekolah dasar mungkin tertarik untuk membuat dan menerapkan model blended learning di sekolahnya.

METODE

Pendekatan deskriptif kualitatif terhadap hasil penelusuran beberapa penelitian digunakan dalam penelitian ini, yang memanfaatkan metode Systematic Literature Review (SLR). Menurut Yunanto & Rochimah (2017), tinjauan literatur sistematis (SLR) adalah metode untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua penelitian yang relevan dengan pertanyaan atau masalah subjek yang diteliti. Pengumpulan artikel, reduksi artikel, dan review artikel merupakan tahapan penelitian. Hal pertama yang peneliti lakukan adalah mencari artikel terbitan dengan kata kunci "pembelajaran campuran di sekolah dasar". Terdapat kurang lebih 9.010 hasil artikel, prosiding, buku, tesis, dan disertasi tentang pemanfaatan blended learning di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. mengumpulkan tiga puluh artikel. Peneliti mereduksi artikel pada langkah kedua agar tinjauan pustaka konsisten dengan topik yang dibahas dalam artikel. Peneliti memilih 10 artikel dan prosiding yang membahas blended learning di sekolah dasar dari artikel yang diterbitkan di jurnal nasional dan internasional antara tahun 2017 hingga artikel ini ditulis. Artikel dan prosiding ini dipilih berdasarkan tahun artikel tersebut diterbitkan. Ada lima artikel domestik dan lima artikel internasional dalam koleksi. Google Scholar,

Garuda, SINTA 2 hingga SINTA 6, Scopus, DOI, dan EBSCO mengindeks beberapa artikel terpilih. Peneliti meninjau artikel yang terkumpul dan mereduksinya berdasarkan kriteria yang ditentukan pada langkah selanjutnya. Peneliti menjelaskan penerapan blended learning di sekolah dasar dan dampaknya terhadap siswa selama fase review artikel. Guru di sekolah dasar akan dapat dengan mudah mengembangkan, menerapkan, dan berinovasi dengan model blended learning sebagai hasil dari beberapa langkah tersebut.

HASIL

Berikut hasil wawancara yang saya lakukan dengan seorang guru SDN Pondok Jengkol yang akan saya bahas dalam artikel ini. Isi wawancara adalah tentang pembelajaran online.

Ia mengatakan, tantangan pembelajaran daring terkadang membuat mengajar secara daring kurang efektif daripada mengajar secara luring sehingga siswa dapat diawasi oleh guru. Selain itu, karena tidak semua siswa memiliki handphone, mereka tidak dapat berkomunikasi secara langsung dengan siswa lain sehingga membuat mereka kurang termotivasi dan kurang efektif berkomunikasi di masa pandemi ini.

Salah satu efek samping dari pendidikan online adalah kemalasan; Hal yang sama ia rasakan ketika melakukan pendidikan online karena siswa sekolah dasar terlalu lelah untuk melihat ponsel mereka. Namun, ketika siswa mengalami rasa malas yang tumbuh, mereka langsung percaya bahwa masih ada cita-cita yang harus dikejar dan dicapai. Hal inilah yang menghidupkan kembali semangat mereka untuk kembali belajar, baik secara tatap muka maupun daring.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Inovatif

Dalam bidang pendidikan diperlukan inovasi karena pendidik harus mengetahui perkembangan zaman agar kondisi dan kebutuhan peserta didik terpenuhi selama proses pembelajaran dan tercapai hasil yang maksimal. Menurut Tibahary & Muliana (2018), model merupakan kerangka konseptual untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Rahayu & Firmansyah (2019), belajar adalah proses secara langsung mengarahkan siswa untuk mengubah perilaku guna mencapai hasil yang positif. (Purwitha, 2020) Inovatif atau inovasi mengandung makna pembaharuan. Atas dasar pengertian tersebut, model pembelajaran

inovatif adalah pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan menggunakan ide-ide inovatif untuk melaksanakan proses pembelajaran agar siswa mengalami perubahan perilaku yang lebih baik. Dalam arti siswa diberi kebebasan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, pembelajaran inovatif berpusat pada siswa. Purwitha, 2020 menjelaskan beberapa ciri pembelajaran inovatif, antara lain: 1) memungkinkan siswa bebas membangun dan mengembangkan idenya; 2) pembelajaran dilakukan dengan cara yang mendorong siswa untuk mandiri, berdiskusi, memecahkan masalah, dan menarik kesimpulan sendiri; 3) teman bekerja sama atau bekerja sama; 4) memusatkan perhatian pada siswa dan mengevaluasi hasil berpikir siswa.

Model Blended Learning

Menurut Banggur et al., model blended learning menggabungkan sistem tatap muka dan online untuk pembelajaran. 2018). Dalam (Hendarrita et al., Driscoll, Menurut sebuah penelitian yang diterbitkan pada tahun 2018, blended learning didefinisikan sebagai empat konsep berikut: 1) blended learning menggabungkan berbagai teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan; 2) blended learning merupakan perpaduan antara pendekatan pembelajaran behaviorisme, konstruktivisme, dan kognitivisme; 3) blended learning memadukan berbagai teknologi pembelajaran seperti web, video, film, dan sebagainya; dan 4) blended learning menggabungkan teknologi dan tugas untuk menciptakan pengaruh positif dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan dari penjelasan sebelumnya bahwa blended learning dapat dilakukan secara online dan tatap muka. Untuk memaksimalkan pembelajaran, kegiatan pembelajaran harus menggabungkan teknologi dan tugas. Menurut Suhartono (2017), komponen blended learning meliputi pengajaran tatap muka di kelas, pengajaran mandiri di luar kelas, penggunaan aplikasi atau platform online, tutorial, kolaborasi, dan evaluasi. Dalam mengelola aspek-aspek pembelajaran tersebut, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator. Ada dua model pembelajaran dalam model blended learning: 1) model offline menggunakan pengajaran tatap muka dengan media online yang telah diunduh sebelumnya seperti video atau gambar dan informasi lainnya. 2) Dalam pembelajaran hybrid, pembelajaran online dan tatap muka digabungkan. Berbagai platform daring, antara lain portal rumah belajar (https://belajar.kemdikbud.go.id/), Google Classroom, Edmodo, web, dan Kipin School, antara lain dapat digunakan untuk belajar daring.

Implementasi Blended Learning Dari Berbagai Penelitian

Sebelum menerapkan blended learning (Firdaus et al., 88% siswa sekolah dasar sudah memiliki smartphone dan menggunakan internet, menurut survei yang mereka lakukan pada tahun 2018) terkait kepemilikan smartphone dan penggunaan internet. Guru dapat memanfaatkan potensi ini untuk mengimplementasikan model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan blended learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik sekolah dasar. Panambaian, 2020) melakukan penelitian studi kasus penerapan model blended learning di sekolah dasar di kota Rantau pada masa pandemi Covid-19. Guru menyiapkan komponen pembelajaran seperti materi, media, platform online tempat materi dan media dapat diunggah, dan RPP sebelum penerapan blended learning. Mengingat semua siswa memiliki akses ke platform WhatsApp, mayoritas guru menggunakannya. Guru menginstruksikan siswa untuk mempelajari materi dan memberikan soal-soal latihan setelah media dan konten diunggah. Instruktur memberikan bantuan tindak lanjut setelah soal latihan dijawab.

Aktivitas seperti station rotation blended learning dapat digunakan untuk blended learning (Prescott et al., 2018). Siswa akan bergerak di sekitar lima kegiatan literasi sebagai bagian dari jenis pembelajaran campuran stasiun rotasi. Membaca untuk diri sendiri, menulis, membaca di depan orang lain, mendengarkan orang lain membaca, dan tugas individu merupakan contoh kegiatan literasi. Guru dapat menggunakan teknologi Core5 untuk mengintegrasikan pembelajaran campuran untuk konten online dan tugas offline. Seiring dengan pelajaran yang dipimpin guru, Core5 mencakup aktivitas online dan pemantauan kemajuan. Setelah siswa menyelesaikan Core5, mereka menyelesaikan tugas individu. Tujuan dari penugasan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan, memperluas kemampuan bahasa, dan menggeneralisasikan kemampuan dari teknologi digital ke pena dan kertas. Widyaningsih dkk., melakukan implementasi serupa. 2020) mengembangkan model blended learning berbasis rotasi stasiun untuk sekolah dasar. 1) Pengaturan kelas dan penyiapan perangkat pembelajaran merupakan beberapa langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan model blended learning rotasi stasiun. Dalam model ini, guru perlu menyiapkan empat station yang akan digunakan untuk kegiatan online, serta alat dan bahan ajar. 2) organisasi kelas Instruktur menciptakan sejumlah kelompok belajar yang beragam. 3) Memberi siswa beberapa informasi latar belakang sebelum mereka mempelajari materi pelajaran sesuai dengan instruksi stasiun guru. 4) Stasiun pembelajaran: Siswa diinstruksikan

untuk belajar di stasiun, di mana mereka dapat mengikuti berbagai kegiatan, salah satunya adalah pembelajaran daring. 5) Melalui rotasi, siswa berpindah stasiun untuk mengikuti berbagai kegiatan, dengan masing-masing stasiun mewakili suatu kegiatan: membaca, berdiskusi, menggambar, mewarnai, mengamati, bermain peran, membuat poster, menulis cerita, dan pembelajaran daring 6) Siswa mempresentasikan kegiatan belajar mereka, dan instruktur memberikan umpan balik. 7) Refleksi dan evaluasi: Instruktur umumnya melakukan refleksi dengan memeriksa hasil dari setiap kegiatan stasiun.

Pada pembelajaran IPA dengan materi daun dapat digunakan blended learning (Chen et al., 2017) dengan menggabungkan blended learning dengan media software (AR). Instruktur memberikan instruksi tatap muka di kelas pada awal proses pembelajaran. Siswa harus mengikuti instruksi yang disajikan kepada mereka di kelas ini. Setelah pembelajaran di kelas selesai, instruktur mengarahkan siswa untuk meninggalkan kelas untuk mengamati dan menyelidiki daun menggunakan media AR.

Pengaruh implementasi pembelajaran blended learning terhadap siswa

Tanggapan siswa terhadap penerapan blended learning (Prescott et al., 2018) dapat menawarkan pendekatan praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Siswa yang pemahamannya meningkat sebagai hasil pembelajaran online mengungguli hasil tes membaca, menurut analisis regresi. Model blended learning ini dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan tanpa ada kendala. Guru dapat menggunakan model pembelajaran ini untuk menemukan keterampilan dan kelemahan siswa sehingga mereka dapat memberikan arah pembelajaran yang spesifik. Tentu saja, program pembelajaran campuran mungkin akan bekerja dengan baik jika guru melakukan segala daya mereka untuk memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk menggunakan komponen digital. Menurut Rombot et al., 2020), yang menggunakan blended learning untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Enam siswa menerima skor dalam kategori sedang untuk dampak pembelajaran campuran terhadap mereka, dan empat belas siswa menerima skor dalam kategori tinggi. Kemampuan membaca siswa dapat ditingkatkan melalui blended learning, dan mereka juga dapat membaca teks online berulang kali. Nilai rata-rata pretest 65,5 dan nilai rata-rata posttest 93 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kosa kata baru dan keterampilan interpretasi kalimat telah meningkat. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya (Widyaningsih et al., 2020) Rata-rata: Pada sembilan kelas

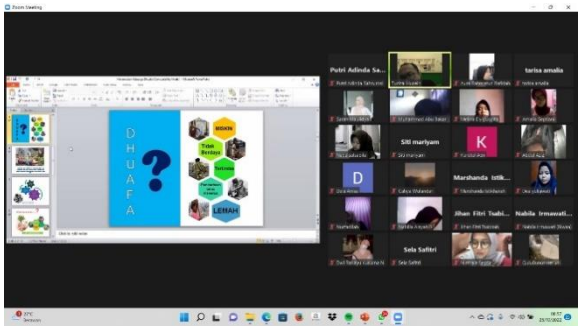
yang mengikuti uji coba, tingkat motivasi belajar mencapai 77%, yang dianggap "tinggi". Firdaus dkk. juga menemukan bahwa menggunakan blended learning memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak. Peningkatan rata-rata motivasi belajar sebesar 56,50 poin dan prestasi belajar sebesar 57,00 poin diperoleh melalui analisis uji statistik.

Blended learning dapat menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran selain meningkatkan nilai dan motivasi belajar (Chen et al., 2017) siswa tertarik mengamati daun secara aktif dan menjadi antusias terhadapnya. Skor 4,21 pada tingkat kepuasan mahasiswa menunjukkan bahwa mahasiswa puas dengan integrasi blended learning melalui penggunaan media Augment Reality (AR), bahwa mereka menganggap pembelajaran menarik dan mudah beradaptasi, dan bahwa mereka yakin ruang belajar (AR) menyediakan pedoman yang jelas dan sederhana untuk mengamati daun. Blended learning, selain platform pembelajaran (AR), memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan komputer. 1) Keterampilan komputer meningkat secara signifikan, menurut penelitian Hwang et al. (2019) tentang penerapan blended learning. 2) Motivasi belajar tidak dipengaruhi oleh lingkungan. 3) Di kelas empat dan lima, siswa kelompok eksperimen tampil lebih baik secara akademis daripada siswa kelompok kontrol.

Dengan nilai N-gain sedang sebesar 0,485, pembelajaran dengan menggunakan blended learning berbasis discovery learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Kenaikan ini disebabkan karena pembelajaran daring dengan pendekatan campuran menuntut siswa untuk berinteraksi dalam kelompok kecil. Kemudian guru dapat berinteraksi dengan siswa saat mereka belajar (Mulyanto et al., 2020). Telah dibuktikan bahwa siswa yang menerima pembelajaran campuran berbasis STEM memiliki nilai prestasi yang lebih tinggi daripada siswa yang menerima pengajaran tradisional. Pembelajaran langsung, mandiri, dan motivasi diri adalah keuntungan dari pembelajaran campuran. Siswa dalam pendekatan blended learning bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan memiliki paparan langsung terhadap materi. Menurut Seage & Türegün (2019), model pengajaran yang menjanjikan adalah blended learning.

Selama masa COVID 19 di sekolah dasar di Kota Rantau, blended learning digunakan karena siswa dapat mempelajari materi berulang kali dan memahami cara penyampaiannya. Agar mereka merasa nyaman, siswa dapat belajar sendiri dan memilih metode pengajaran yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Kurangnya partisipasi penuh siswa dalam pembelajaran daring dari awal hingga akhir diidentifikasi sebagai kelemahan pembelajaran

daring. Hanya 50% siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran tuntas, sedangkan 33% aktif terlibat, menurut temuan studi tersebut. Sebaliknya, 17% siswa tidak mengikuti pembelajaran daring dan kurang aktif (Panambaian, 2020). Data siswa dari 34 dari 36 siswa yang sangat setuju diadakan pembelajaran daring atau sebanyak 94,4%, dan dari 2 siswa yang tidak setuju atau 5,6% dijelaskan setelah penerapan blended learning (Gunawan, 2017). Menurut data, Google app paling mudah digunakan untuk belajar; Sebanyak 30 siswa atau 83,3 persen merasa nyaman menggunakan aplikasi Edmodo, dan sisanya 6 siswa atau 16,7 persen merasa nyaman menggunakan aplikasi Edmodo. Hal ini menunjukkan bahwa Google app lebih mudah dipahami untuk pembelajaran online dibandingkan dengan aplikasi Edmodo.



Pendampingan secara daring dengan zoom

Pendampingan secara daring dengan *google* meet

KESIMPULAN

Di sekolah dasar, blended learning dapat dilaksanakan melalui offline atau hybrid learning. Berbagai platform online seperti portal rumah belajar (https://belajar.kemdikbud.go.id/), Google Classroom, Edmodo, web, dan kipin sekolah dapat digunakan untuk blended learning. Berikut beberapa manfaat blended learning: Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, pembelajaran menjadi lebih mandiri, dan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar dapat ditingkatkan. Kelemahan blended learning antara lain beberapa siswa tidak aktif mengikuti pembelajaran daring karena tidak diawasi langsung oleh guru; Namun, guru harus melakukan segala upaya untuk menerapkan blended learning. Namun, jika mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran di abad 21 yang menuntut pembelajaran untuk dapat mengintegrasikan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman, hal ini tidak menjadi masalah.

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, Chien-Hsu and Huang, Chun-Yen and Chou, Y.-Y. (2017). 2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoIC7 2017. *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoIC7 2017*, *Iciet*.

Firdaus, S., & Isnaeni, W. (2018). Motivation and learning achievement of primary students in theme-based learning using blended learning model. *Journal of Primary Education*, *7*(3), 324–331.

Gunawan, A. (2017). Pengembangan Model Belajar Blended Learning pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research Journal*, *4*(1), 11–21. https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7666/5181

Hazmiwati. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD, Hasil Belajar IPA. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, *7*(1), 178–184.

Hendarrita, Y., Indranurwati, A., & Purwanto, P. (2022). PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DENGAN MEDIA BLOG DAN MODUL PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJARSISWA SMKN 11 BANDUNG. *Syntax Idea: P–ISSN: 2684-6853e-ISSN: 2684-883X*, *2*(8.5.2017), 2003–2005.

Roni Hamdani, A., & 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