

## Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran IPS di Masa Pandemi Covid-19

Apri Listina Sari<sup>1</sup>, Salamah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Magister Pendidikan IPS, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.310](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.310)

Submitted:

February 22, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

---

#### Keywords:

*Blended Learning, Learning Model, Social Sciences*

### ABSTRACT

*Blended learning is a learning model that combines face-to-face and online learning by utilizing a variety of media and technology to support independent learning and provide student learning experiences. The blended learning model is relevant to the learning system during the Covid-19 period, but in Indonesia, especially elementary schools, there are still few that implement it. This study aims to describe the implementation of the blended learning model and its effect on students so that elementary school teachers are interested in implementing the blended learning model in their schools, especially in social studies subject matter. The method used is a systematic literature review through three stages, including collection, reduction, and article review. The results show that the blended learning model can be used as an alternative social studies learning model during the covid-19 pandemic. Blended learning can be applied in elementary schools by offline or hybrid learning using various online platforms.*

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



---

#### Corresponding Author:

**Salamah**

Program Magister Pendidikan IPS

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan PGRI I Sonosewu No. 117, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: [salamah@upy.ac.id](mailto:salamah@upy.ac.id)

---

### 1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia memberi banyak pengaruh, salah satunya adalah kebijakan di bidang pendidikan. Selama pandemi, sekolah ditutup tetapi proses pembelajaran harus dilanjutkan [1]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) dan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Adapun prinsip belajar dari rumah antara lain: (1) Keselamatan dan kesehatan lahir batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan BDR; (2) Kegiatan BDR dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum; (3) BDR dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19; (4) Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan peserta didik; (5) Aktivitas dan penugasan selama BDR dapat bervariasi antardaerah, sekolah, dan peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas BDR; (6) Hasil belajar peserta didik selama BDR diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif; (7) Mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/ wali [2].

Anjuran pemerintah untuk melakukan pembelajaran dari rumah atau dikenal dengan daring membuat guru, peserta didik, maupun orang tua/wali merasa kurang siap terhadap kondisi tersebut. Keterbatasan guru dalam menghadapi pembelajaran daring adalah kurangnya persiapan, banyak guru yang tidak pernah mengira bahwa pembelajaran tidak dilaksanakan di sekolah. Beberapa guru dihadapkan berbagai permasalahan teknis pembelajaran *online*[3]. Beredar pula kabar bahwa pembelajaran daring kurang efektif dilakukan, karena belum ada persiapan maksimal dari segi regulasi, pelaksana di lapangan, peserta didik, serta berbagai infrastruktur pendukung pembelajaran daring [4]. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring menyebabkan prestasi peserta didik semakin menurun, dan jika dibiarkan terlalu lama dikhawatirkan akan terjadi *learning lost*[5].

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya[6]. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Muatan pelajaran IPS disajikan secara terpisah sejak kelas IV SD. Muatan materi yang terkandung dalam muatan pelajaran IPS sangat luas dan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah, di mana saja dan kapan saja, tidak hanya terbatas pada materi yang disampaikan oleh guru pada saat tatap muka di sekolah.

Guru memegang peranan penting sebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Guru perlu menyusun rencana pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi aktif, interaktif, dan dapat memahami materi dengan mudah. Sehubungan dengan hal tersebut maka guru perlu memilih strategi, metode, dan model pembelajaran inovatif yang tepat dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Beberapa model pembelajaran inovatif antara lain: Model Kooperatif Tipe *MakeAMatch*, *Discovery Learning*, *Think Pair Share*, *Student Teams Achievement Division*, *Flipped Classroom*, dan *Blended Learning*.

*Blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Model *blended learning* terkesan tidak kaku. Namun demikian, model *blended learning* masih jarang dilakukan, terutama di Sekolah Dasar. Hasil penelitian awal menyebutkan bahwa 12 guru Sekolah Dasar dari berbagai sekolah yang berbeda menyatakan belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *blended learning* karena tidak mengetahui adanya model pembelajaran tersebut[7].

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *blended learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik sehingga para guru sekolah dasar tertarik untuk menerapkan model *blended learning* di sekolahnya, khususnya pada muatan pelajaran IPS.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), dengan pendekatan deskriptif kualitatif hasil pencarian beberapa penelitian relevan. Metode Systematic Literature Review (SLR) merupakan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi semua ketersediaan penelitian yang relevan pada pertanyaan atau masalah topik yang diteliti [8]. Penelitian ini melalui beberapa tahap penelitian, antara lain pengumpulan artikel, reduksi artikel, dan review artikel. Pada tahap pengumpulan artikel peneliti melakukan penelusuran kata kunci "*blended learning* di Sekolah Dasar" dan menemukan 30 artikel yang terdiri dari berbagai jenis artikel, antara lain prosiding, buku, skripsi, tesis, dan disertasi tentang penerapan *blended learning* di berbagai jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Pada tahap reduksi artikel, peneliti melakukan reduksi artikel agar *literature review* sesuai dengan pokok bahasan yang dimuat pada artikel ini. Pada tahap ini peneliti memperoleh 10 artikel yang membahas mengenai pembelajaran *blended learning* di Sekolah Dasar, dengan tahun terbit mulai tahun 2016 hingga artikel ini ditulis. Selanjutnya, pada tahap review artikel peneliti mendeskripsikan penggunaan pembelajaran *blended learning* di Sekolah Dasar dan pengaruhnya terhadap peserta didik. Seluruh tahap tersebut dilakukan agar guru di Sekolah Dasar dapat menerapkan, mengembangkan, serta melakukan inovasi pembelajaran dengan model *blended learning*, khususnya pada masa pandemi covid-19.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran *blended learning* memadukan antara pembelajaran tatap muka di kelas seperti biasa dengan pembelajaran *online*[9]. Pembelajaran tatap muka (*face to face*) mempertemukan guru dengan peserta didik dalam satu ruangan untuk belajar. Karakteristik pembelajaran tatap muka (*face to face*) antara lain terencana, berorientasi pada tempat (*placed-based*), dan ada interaksi sosial.

Sementara *online learning* adalah lingkungan pembelajaran yang menggunakan teknologi internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antar sesama peserta didik dan guru dimana saja dan kapan saja [10]. Perpaduan ini membuat pembelajaran *blended learning* berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Driscoll (2002) menyebutkan empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning*, antara lain: a) Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan; b) Blended learning merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran; c) Blended learning juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, web-based training, film) dengan pembelajaran tatap muka; d) Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas [9].

Model pembelajaran *blended learning* terbagi menjadi dua, yaitu *offline* dan *hybrid learning*. Model *offline* dilaksanakan secara tatap muka dengan menambahkan media *online* seperti video, gambar, serta informasi lain. Sementara model *hybrid learning* dilaksanakan langsung terhubung dengan *online* namun dipadukan dengan tatap muka. Ada beberapa *platform online* yang dapat digunakan sebagai penghubung dalam pembelajaran, seperti portal rumah belajar <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, *google classroom*, Edmodo, web, *kipin school*, dan lain-lain.

Carman (2005) menjelaskan ada lima kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning*. Kelima kunci tersebut antara lain: (a) *Live Event*, yaitu pembelajaran langsung atau tatap muka secara *synchronous* dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda; (b) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara *online*; (c) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik-peserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik; (d) *Assessment*, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* *online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas); dan (e) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online* [9].

Tujuan pembelajaran *blended learning* antara lain untuk membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; menyediakan peluang yang praktis realistik bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*; kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif, sedangkan porsi *online* memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses Internet; mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi [9]. Sementara manfaat model pembelajaran *blended learning* antara lain sebagai berikut: (1) peserta didik dapat belajar lebih banyak saat sesi *online* yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional serta dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan peserta didik, (2) peserta didik dilengkapi dengan banyak pilihan sebagai tambahan pelajaran di kelas, meningkatkan apa yang dipelajari, serta adanya kesempatan untuk mengakses pembelajaran lebih lanjut, (3) penyajian materi pelajaran dapat lebih cepat disampaikan, (4) adanya kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan serta pengaturan jadwal dan waktu yang fleksibel dari suatu mata pelajaran, dan (5) biaya yang lebih hemat bagi institusi dan juga peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*). *Blended learning* mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran baik dalam hal isi maupun penyampaiannya secara *online*. Model pembelajaran *blended learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri di luar kelas dengan memanfaatkan aplikasi dan tutorial *online*. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Siswa tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh guru, tetapi juga dapat mencari materi dengan berbagai cara, antara lain mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka website, mencari materi belajar melalui *search engine*, portal maupun blog, atau juga dapat menggunakan media-media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran. Berbagai inovasi penggunaan teknologi pembelajaran dengan sangat mudah dapat dicari dan digunakan. Penggabungan pembelajaran klasikal dengan pembelajaran berbasis *online* menjadi pilihan yang sangat tepat pada masa ini.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya [6]. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Muatan pelajaran IPS disajikan secara terpisah sejak kelas IV SD. Muatan materi yang terkandung dalam muatan pelajaran IPS sangat luas dan selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman. Mata pelajaran IPS menekankan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sampai dengan masalah yang kompleks [23].

Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dengan beberapa indikator, antara lain: peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik, beradaptasi dengan baik, menjalin kerja sama dengan baik atau sinergi dengan koleganya, memiliki sifat dan kebiasaan transparan, dan berpikir positif [11]. Sedangkan tujuan pendidikan IPS di SD antara lain: membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; dan membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

c. Implementasi Blended learning dari Berbagai Penelitian

Hasil survei menunjukkan bahwa 88% siswa sudah memiliki *smartphone* dan menggunakan internet [12]. Kondisi ini dapat dimanfaatkan guru untuk menggunakan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu peneliti menerapkan pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Pada penelitian studi kasus terhadap penerapan model pembelajaran *blended learning* di Kota Rantau, implementasi pembelajaran *blended learning* diawali dengan guru menyiapkan komponen-komponen pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, materi, media, dan platform *online* yang akan digunakan untuk mengunggah materi pembelajaran. Peneliti memilih *platform whatsapp* dengan pertimbangan semua siswa memiliki *platform* tersebut. Selanjutnya, setelah materi dan media terunggah maka guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mempelajari materi dan berlatih soal. Terakhir, guru memberikan tindak lanjut evaluasi. Sedangkan urutan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa adalah dengan mengimitasi, memahami, dan diakhiri dengan menerapkan [13].

Implementasi *blended learning* dapat diterapkan pada pembelajaran IPA materi daun dengan cara mengintegrasikan media perangkat lunak (AR) dalam *blended learning* [14]. Awalnya guru melakukan pembelajaran tatap muka di kelas untuk memberikan arahan yang harus dilaksanakan peserta didik. Selanjutnya guru mengarahkan peserta didik belajar di luar kelas, yaitu mengamati dan menjelajahi daun dengan menggunakan media AR. Implementasi serupa juga dilakukan di Sekolah Dasar Taiwan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan komputer, motivasi belajar, dan prestasi belajar peserta didik ketika menggunakan model pembelajaran *blended learning* [15]. Pada penelitian tersebut pembelajaran *online* dilakukan setelah guru dan siswa belajar tatap muka di dalam kelas selama 40 menit, sedangkan kegiatan siswa secara *online* adalah membaca menggunakan komputer. Di Indonesia, implementasi pembelajaran IPA dengan *blended learning* telah dikembangkan di SDN Serang 2 Kota Serang [16]. Model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini mengembangkan web *sdnserang2.sch.id* sebagai *platform online* yang mendukung pembelajaran *blended learning*. Pada 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 di suatu sekolah internasional di Serpong, Tangerang mengimplementasikan *blended learning* terhadap keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar. Pada penelitian ini saat tatap muka siswa mempraktikkan keterampilan berbicara dengan cara mendengarkan teman atau guru yang sedang bercerita, sementara saat *online*, siswa membaca teks digital comic dari [www.membacaituasyik.com](http://www.membacaituasyik.com) yang dapat diakses secara *online* dimana saja.

Implementasi *blended learning* juga pernah diimplementasikan bersama model pembelajaran lain. Pertama, penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Banjaran mengimplementasikan penerapan model *problem based learning* (PBL) berbasis *blended learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VI [17]. Pada penelitian ini, saat tatap muka guru memberi

materi dan tugas berbasis masalah masalah sehari-hari untuk diselesaikan di rumah. Tugas rumah dikumpulkan siswa secara *online* melalui *whatsapp group*. Kedua, implementasi *blended learning* dengan perpaduan model *discovery learning* dengan cara melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah dan *online*. Tatap muka tidak dilakukan setiap hari karena masih dalam masa pandemi covid-19 sehingga saat pembelajaran tatap muka guru memberikan materi dan tugas di rumah. Tugas dirumah dikumpulkan siswa secara *online* melalui *whatsapp group*. Selain pengumpulan tugas secara *online*, guru juga memberi tugas untuk dikerjakan bersama kelompok [18].Ketiga, implementasi *blended learning* juga dapat dipadukan dengan pendekatan STEM [19]. Pada penelitian ini kegiatan tatap muka dipusatkan pada kegiatan pembelajaran secara langsung, sedangkan pembelajaran *online* berlangsung dengan sistem manajemen pembelajaran, menggunakan modul yang menyertakan tautan ke laboratorium *online*, buku teks *online*, situs web referensi, video pendidikan, kuis mini, papan diskusi, dan permainan akademik. Saat di kelas, siswa melakukan aktivitas belajar yang disajikan guru melalui pelajaran *online*.

d. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Blended Learning terhadap Siswa

Pengaruh implementasi pembelajaran *blended learning* terhadap peserta didik dapat memberikan sarana yang layak untuk meningkatkan kinerja membaca bagi siswa[20]. Dijelaskan juga bahwa siswa yang meningkat pemahamannya dengan pembelajaran *online* lebih besar jika dilihat dari hasil tes membaca. Melalui model pembelajaran ini guru dapat mengidentifikasi kekurangan serta keterampilan siswa sehingga dapat memberi arahan yang ditargetkan dalam pembelajaran. Implementasi *blended learning* pada pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar 9 kelas pada saat uji coba sebesar 98% dan tingkat motivasi belajarnya mencapai 77% atau dalam kategori “tinggi”[21]. Meningkatnya motivasi belajar setelah menggunakan *blended learning* juga terlihat dari hasil analisis uji statistik yang menunjukkan rata-rata peningkatan motivasi belajar sebesar 56,50 dan prestasi belajar sebesar 57,00[12]. *Blended learning* juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran berat benda pada siswa Kelas II-A di SDN 3 Pandean [5]. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata motivasi siswa pada pra siklus sebesar 26,85%, sedangkan pada siklus I memperoleh persentase 63,88%, dan meningkat lagi menjadi 80,55% pada siklus II.

Model pembelajaran *blended learning* dapat menumbuhkan sikap positif saat pembelajaran. Ini terlihat saat siswa menjadi aktif dan antusias untuk mengamati daun dengan cara mengintegrasikan media perangkat lunak (AR) dengan *blended learning*[14].Integrasi pembelajaran *blended learning* menggunakan media Augment Reality (AR) menunjukkan skor tingkat kepuasan siswa sebesar 4,21, artinya 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), hasil implementasi pembelajaran dengan *blended learning* juga dapat meningkatkan keterampilan komputer [15].

Model pembelajaran *blended learning* efektif untuk dikombinasikan dengan model pembelajaran lain. Ini terbukti dari beberapa penelitian. Pertama, penerapan model problem based learning (PBL) berbasis *blended learning* pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan pratindakan dan setiap siklus, yaitu pada pra tindakan sebesar 46%, pada siklus I sebesar 66,6%, sedangkan pada siklus II sebesar 93,3%. Hal tersebut diiringi dengan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pratindakan sebesar 54,8, siklus I sebesar 75,6, sedangkan pada siklus II sebesar 85,6. Begitu juga motivasi siswa dari siklus I juga mengalami kenaikan pada siklus II. Dari siklus I rata-rata indikator motivasi 75,16% pada siklus II menjadi 91,03%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Problem Based Learning (PBL) berbasis *blended learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa[17]. Kedua, pembelajaran menggunakan *blended learning* berbasis *discovery learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan nilai N-gain 0,485 atau dalam kategori sedang. Pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* menyebabkan peserta didik berinteraksi dalam kelompok kecil dalam pembelajaran *online*. Ketiga, implementasi *blended learning* berbasis STEM terhadap siswa terbukti dengan siswa memiliki nilai prestasi lebih tinggi dibandingkan dengan instruksi tradisional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* yang dipadukan dengan model pembelajaran lain dapat memberi manfaat belajar secara langsung, mandiri, serta dapat meningkatkan motivasi diri. Artinya, model pembelajaran *blended learning* memberi pengalaman langsung bagi siswa untuk menggunakan konten dan secara mandiri bertanggung jawab atas pembelajaran mereka. Peserta didik belajar secara mandiri dengan cara menciptakan dan memilih cara belajar berdasarkan gaya belajarnya sendiri sehingga peserta didik merasa nyaman.

Hasil penelitian tentang penerapan model *blended learning* pada Sekolah Dasar di Kota Rantau menyebutkan bahwa pembelajaran daring memiliki kelemahan, yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara penuh dari awal sampai akhir pembelajaran. Ini terlihat dari data yang diperoleh ternyata hanya 50% siswa yang aktif mengikuti pembelajaran penuh hingga selesai, 33% siswa terlibat aktif, dan 17% siswa kurang aktif serta kurang berpartisipasi dalam pembelajaran daring. Setelah menerapkan pembelajaran *blended learning*, terbukti 34 dari 36 siswa sangat setuju diadakan pembelajaran secara *online* atau 94.4% dan yang tidak setuju sebanyak 2 siswa atau 5.6%. Disimpulkan bahwa para guru Sekolah Dasar berusaha memaksimalkan teknologi yang ada untuk melakukan pengajaran dengan model *blended learning* meskipun beberapa kendala ditemukan baik dari guru maupun dari murid, seperti kesulitan mengajarkan materi, kesulitan memahami instruksi guru, hingga kesulitan melakukan pengiriman tugas yang berbentuk video karena memiliki ukuran yang besar[13].

#### 4. SIMPULAN

Model pembelajaran *blended learning* adalah sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*). Model pembelajaran *blended learning* dapat dipadukan dengan model pembelajaran lain sehingga pembelajaran terkesan lebih menarik dan menyenangkan. Model pembelajaran *blended learning* juga dapat membangkitkan motivasi, kemandirian, serta percaya diri peserta didik karena memungkinkan peserta didik untuk mencari dan mengeksplorasi sumber belajar tidak hanya dari guru saja. Asumsi inilah yang membuat *blended learning* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran IPS di masa pandemi covid-19. Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara *offline* maupun *hybrid learning* menggunakan berbagai platform *online*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Sun, Y. Tang, and W. Zuo, "Coronavirus pushes education online," *Nat. Mater.*, vol. 19, no. 6, p. 687, 2020, doi: 10.1038/s41563-020-0678-8.
- [2] Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, "Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)," *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020*, no. 021, pp. 1–20, 2020.
- [3] I. A. Nafirin and H. Hudaidah, "Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 456–462, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i2.324.
- [4] A. Roni Hamdani and A. Priatna, "Efektifitas Implementasi Pembelajaran Daring (Full Online) Dimasa Pandemi Covid- 19 Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Kabupaten Subang," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.36989/didaktik.v6i1.120.
- [5] M. Arifin and M. Abduh, "Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2339–2347, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1201.
- [6] M. P. Trianto, *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kuala Lumpur: Kemetrian Pengajaran Malaysia, 2010.
- [7] I. K. Sari, "Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2156–2163, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1137.
- [8] A. A. Yunanto and S. Rochimah, "Systematic Literature Review Terhadap Evaluasi Perangkat Lunak Tentang Serious Game," *J. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 54–65, 2017.
- [9] Y. Hendarita, "Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Blog," 2020. .
- [10] N. Nasution, J. Nizwardi, and Syahril, *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press.
- [11] Salamah, *Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: UPY, 2021.
- [12] S. Firdaus and W. Isnaeni, "Motivation and Learning Achievement of Primary Students in Theme-Based Learning using Blended Learning Model," *J. Prim. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 324–331, 2018, doi: 10.15294/jpe.v7i3.24225.
- [13] T. Panambaian, "Penerapan Program Pengajaran dengan Model Blended Learning pada Sekolah Dasar di Kota Rantau," *J. Anal. Islam.*, vol. 22, no. 1, pp. 52–68, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/article/view/8413>.
- [14] C. H. Chen, C. Y. Huang, and Y. Y. Chou, "Integrating augmented reality into blended learning for elementary science course," *ACM Int. Conf. Proceeding Ser.*, no. 1, pp. 68–72, 2017, doi: 10.1145/3029387.3029417.
- [15] J. J. Hwang, R. H., Lin, H. T., Sun, J. C. Y., & Wu, "Improving learning achievement in science education for elementary school students via blended learning," *Int. J. Online Pedagog. Course Des.*, vol. 9, no. 2,

- pp. 44–62, 2019, doi: 10.4018/IJOPCD.2019040104.
- [16] A. Gunawan, “Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar,” *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 11–21, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7666>.
- [17] D. D. Maziyatul Khusna, Sudaryanto, “Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran,” *Proceeding Pendidik. Profesi Guru FKIP-Universitas*, vol. 3, no. 2017, pp. 54–67, 2020, [Online]. Available: <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>.
- [18] B. S. Mulyanto *et al.*, “Evaluation of Critical Thinking Ability with Discovery Learning Using Blended Learning Approach in Primary School,” *J. Res. Educ. Res. Eval.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–84, 2020, doi: 10.15294/jere.v9i2.46135.
- [19] S. J. Seage and M. Türegün, “The effects of blended learning on STEM achievement of elementary school students,” *Int. J. Res. Educ. Sci.*, vol. 6, no. 1, pp. 133–140, 2020, doi: 10.46328/ijres.v6i1.728.
- [20] J. E. Prescott, K. Bundschuh, E. R. Kazakoff, and P. Macaruso, “Elementary school-wide implementation of a blended learning program for reading intervention,” *J. Educ. Res.*, vol. 111, no. 4, pp. 497–506, 2018, doi: 10.1080/00220671.2017.1302914.
- [21] D. C. Widyaningsi, O., & Nugrahen, “Pengembangan Model Pembelajaran Blended learning Untuk Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 143–156, 2019.