

## Pengelolaan Model Pembelajaran *Blended Learning*: Studi Kasus di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta

Rifki Alif Mokoagow<sup>1</sup>, Arifin Suling<sup>2</sup>, Sulkifly<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: [rifkimokoagow@gmail.com](mailto:rifkimokoagow@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan (1) perencanaan model pembelajaran *blended learning*; (2) pelaksanaan model pembelajaran *blended learning*; dan (3) evaluasi model pembelajaran *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan rancangan studi kasus. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data dan perarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) perencanaan model pembelajaran *blended learning* meliputi daring, luring dan *blended* dengan perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa dengan penggunaan media atau platform digital; (2) Pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* meliputi penggunaan platform digital, fleksibilitas kegiatan belajar di rumah dengan bimbingan guru, dan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa; serta (3) Evaluasi model pembelajaran *blended learning* menggunakan platform digital *online*, mencari solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang akan datang dan melakukan penilaian berbasis tugas dan ujian dengan memanfaatkan teknologi.

**Kata Kunci:** Pengelolaan; Model Pembelajaran; Blended

### ABSTRACT

*This study aims to explain (1) the planning of the blended learning model; (2) the implementation of the blended learning model; and (3) the evaluation of the blended learning model at SMK Cokroaminoto Kotamobagu. The research method used is qualitative with a case study design. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data condensation, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that (1) the planning of the blended learning model includes online, offline, and blended approaches, with the design of lesson plans oriented towards student needs and the use of digital media or platforms; (2) the implementation of the blended learning model involves the use of digital platforms, flexible home-based learning activities with teacher guidance, and adapting the learning process to student characteristics; and (3) the evaluation of the blended learning model uses online digital platforms, seeks solutions for improving future learning quality, and conducts assessments based on assignments and exams using technology.*

**Keywords:** Management; Learning Model; Blended Learning

© 2025 Rifki Alif Mokoagow, Arifin Suling, Sulkifly

Under The License CC-BY SA 4.0

### Sejarah Artikel:

Diterima: Januari, 2024

Disetujui: Maret, 2025

Dipublikasi: Juni, 2025

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga lembaga pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan SDM yang unggul, mendorong perhatian besar dari masyarakat terhadap kemajuan pendidikan. Guru sebagai pendidik profesional berkewajiban mengembangkan kompetensi dan kualifikasi akademik secara berkelanjutan sesuai perkembangan IPTEKS (UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen). Oleh karena itu, guru harus mampu merancang strategi pembelajaran yang menarik dan relevan, dengan kombinasi metode, media, dan sumber belajar yang tepat. Strategi pembelajaran yang kreatif akan membantu siswa lebih fokus, aktif, dan terhindar dari kejenuhan atau ketidakpahaman dalam proses belajar.

Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang fleksibel guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan tersebut adalah *blended learning*, yang merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan virtual. *Blended learning* menggabungkan berbagai strategi untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Amin (2017), *blended learning* memadukan pembelajaran langsung dan berbasis teknologi seperti internet, sehingga siswa dapat aktif dan menemukan metode belajar yang sesuai bagi dirinya. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator dan mediator yang menciptakan suasana belajar kondusif. *Blended learning* memperkuat pembelajaran konvensional melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

Menurut Husamah (2014), tujuan *blended learning* adalah: (1) membantu peserta didik berkembang sesuai gaya dan preferensi belajar; (2) memberikan peluang pembelajaran mandiri yang praktis dan berkelanjutan; serta (3) meningkatkan fleksibilitas jadwal belajar dengan menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka dan daring. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran dari pola konvensional menjadi pembelajaran modern berbasis teknologi. Salah satunya adalah penggunaan komputer dan internet, yang memungkinkan siswa memilih materi sesuai minat, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan memotivasi.

SMK Cokroaminoto Kotamobagu merupakan salah satu sekolah favorit dan memiliki jumlah siswa terbanyak di wilayah Kotamobagu. Sekolah ini telah didukung oleh infrastruktur yang memadai, seperti jaringan internet, laboratorium multimedia dengan fasilitas komputer, serta perpustakaan yang representatif. Ketersediaan sarana dan prasarana ini menjadi faktor pendukung penting dalam proses pembelajaran, baik bagi siswa maupun guru, terutama dalam mengakses referensi dan literatur digital. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi,

SMK Cokroaminoto Kotamobagu mulai menerapkan model pembelajaran *blended learning* sebagai bentuk adaptasi terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21. Penerapan model ini memungkinkan integrasi antara pembelajaran tatap muka dan daring, sehingga menciptakan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar dan mendorong pemanfaatan teknologi secara optimal di lingkungan sekolah.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya mengkaji sejauh mana kesiapan sekolah, guru, dan siswa dalam menerapkan *blended learning*, serta bagaimana model tersebut direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara nyata di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu secara menyeluruh, guna memberikan gambaran empirik sekaligus rekomendasi untuk peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan menengah kejuruan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian tentang pengelolaan model pembelajaran *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik (1) wawancara mendalam, (2) observasi, dan (3) dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tema, dengan menggunakan komponen-komponen analisis data model interaktif seperti: (1) Kondensasi data, dilakukan dengan mengabstraksi dan membuat kode, dengan tujuan memfokuskan, menyederhanakan, dan mentransfer dari data kasar ke catatan lapangan yang asli maka pada bagian bawah setiap satuan data diberi notasi; (2) Penyusunan data, dilakukan dengan menyusun data secara sistematis dengan kalimat yang disusun sesuai dengan fokus masalah; dan (3) Penarikan kesimpulan, dilakukan dengan memberi pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan penelitian dan saran sebagai akhir dari bagian penelitian ini. Untuk memperoleh hasil penelitian yang maksimal peneliti melakukan Pengecekan keabsahan yaitu dengan memperpanjang waktu kehadiran, melakukan observasi, meningkatkan ketekunan, melakukan pembuktian secara autentik, dan menggunakan triangulasi metode.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Perencanaan Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Pertama, perencanaan model pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran *online* yang melibatkan penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) serta penyajian materi dengan jadwal pembelajaran yang terstruktur dan seimbang. Strategi pembelajaran daring diterapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti Google Classroom, Youtube, Google dan Zoom. Kedua, perencanaan model pembelajaran luring. Hasil temuan menunjukkan bahwa bahwa SMK Cokroaminoto Kotamobagu menerapkan perencanaan pembelajaran luring dan daring yang sistematis dan terarah, melibatkan penetapan tujuan yang jelas, pemilihan materi dan metode yang efektif, penentuan jadwal dan waktu yang tepat, dan evaluasi serta penyesuaian Ketiga, perencanaan model pembelajaran *blended learning*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa perancangan pembelajaran di SMK Cokroaminoto Kotamobagu, guru menjadi kunci penting dalam merancang perangkat pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan siswa baik secara *online* dan *offline* atau sesuai dengan kebutuhan siswa dan teknologi modern.

### **Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Pertama, pelaksanaan model pembelajaran daring. Temuan penelitian bahwa strategi dalam pelaksanaan pembelajaran daring yang diterapkan di SMK Cokroaminoto Kotamobagu melibatkan pengumpulan siswa melalui platform Zoom dan pemeriksaan kehadiran, dengan fokus pada pemahaman materi melalui penjelasan rinci dan komprehensif. Kedua, pelaksanaan model pembelajaran luring. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran tatap muka atau strategi luring bertujuan agar upaya pembelajaran efektif dan efisien tetap menjadi fokus dalam menghadapi tantangan pembelajaran di yang akan datang. Ketiga, pelaksanaan model pembelajaran *blended learning*. Hasil temuan pembelajaran *blended learning* yakni berpusat pada siswa dengan memahami karakter mereka dapat membantu guru menyesuaikan metode pengajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu pembelajaran campuran yakni pembelajaran menggunakan tatap muka dan tugasnya berbasis *online*.

**Evaluasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Pertama, evaluasi model pembelajaran daring. Evaluasi pembelajaran daring di SMK Cokroaminoto Kotamobagu melibatkan partisipasi dan prestasi siswa, dengan penilaian dalam bentuk tugas dan ujian yang dilakukan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran penting untuk mencapai pembelajaran yang efektif dengan cara yang interaktif dan visual. Kedua, evaluasi model pembelajaran luring. Evaluasi dilakukan sekolah SMK Cokroaminoto Kotamobagu dengan cara mengevaluasi tugas-tugas atau ulangan yang telah dikerjakan siswa. Melalui evaluasi, guru dapat menilai sejauh mana siswa telah memahami materi dan memperbaiki kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, evaluasi model pembelajaran *blended learning*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran online dievaluasi melalui rakapan platform *online* dan *offline* melalui rapat dewan guru demi mengetahui proses pembelajaran berjalan sebagaimana yang diharapkan.

**PEMBAHASAN****Perencanaan Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Dalam perencanaan model pembelajaran daring, hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran daring di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dilakukan secara sistematis melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan jadwal, materi pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran digital seperti Google Classroom, YouTube, Google Search, dan Zoom menunjukkan adanya integrasi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran *online*. Pendekatan ini mencerminkan upaya sekolah dalam memastikan kesinambungan pembelajaran di tengah keterbatasan ruang dan waktu.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Waruwu & Karo (2022) yang menemukan bahwa perencanaan pembelajaran daring yang efektif melibatkan kesiapan guru dalam merancang RPP digital, memilih platform pembelajaran yang sesuai, serta menyediakan materi yang mudah diakses oleh siswa. Penggunaan media digital juga terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Firmansyah, 2024). Lebih lanjut, Anderson (2008) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran daring sangat bergantung pada desain instruksional yang terstruktur, penggunaan teknologi yang tepat guna, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, guru memainkan peran sentral sebagai fasilitator dan pengelola lingkungan belajar virtual.

Di samping pembelajaran daring, SMK Cokroaminoto Kotamobagu juga merancang model pembelajaran luring secara terstruktur. Perencanaan ini mencakup penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan metode dan materi ajar yang relevan, serta pengaturan jadwal kegiatan pembelajaran secara efisien. Temuan tersebut sebagaimana Basilaia & Kvavadze (2020), mereka menunjukkan bahwa perencanaan yang efektif dalam pembelajaran luring dan daring mempengaruhi hasil belajar yang positif. Mereka juga mencatat pentingnya menetapkan tujuan yang jelas, memilih materi dan metode yang efektif, menentukan jadwal dan waktu yang tepat, dan melakukan evaluasi serta penyesuaian. Slavin (2009) menegaskan pentingnya interaksi *face-to-face* antara guru dan siswa. Interaksi ini sangat penting untuk membangun hubungan dan mendukung proses pembelajaran. Gagné & Deci (2005) juga menekankan pentingnya penyesuaian metode pembelajaran dengan kondisi peserta didik. Dalam konteks SMK, metode pembelajaran luring tetap dibutuhkan untuk aktivitas praktik atau keterampilan teknis yang tidak dapat sepenuhnya dilakukan secara daring.

Selanjutnya, dalam perencanaan model *blended learning*. Sebagai integrasi antara pembelajaran daring dan luring, yang di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dirancang secara adaptif oleh guru dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan kemajuan teknologi. Guru menjadi aktor kunci dalam merancang perangkat ajar yang responsif terhadap kebutuhan siswa, baik dalam bentuk tatap muka maupun virtual. Penelitian sebelumnya oleh Melati et al. (2021) menunjukkan bahwa *blended learning* menjadi solusi efektif dalam konteks pembelajaran menengah kejuruan, karena mampu menggabungkan fleksibilitas teknologi digital dengan kedalaman interaksi langsung dalam pembelajaran praktik.

Hal ini sejalan dengan pandangan Graham (2006) yang menyebut *blended learning* sebagai pendekatan transformatif dalam pendidikan karena menyatukan kelebihan dua model utama pembelajaran. *Blended learning* menekankan pentingnya peran guru dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif. Horn (2015) juga menekankan pentingnya guru dalam mendukung siswa dalam mengakses dan menggunakan teknologi dengan efektif. Dalam kasus SMK Cokroaminoto Kotamobagu, pendekatan ini membantu menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan sesuai dengan tantangan pembelajaran abad ke-21.



## **Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Pelaksanaan pembelajaran daring di SMK Cokroaminoto Kotamobagu, sebagai sistem pendidikan jarak jauh yang melibatkan aktivitas pengajaran dan belajar yang terpisah (Mustofa dalam Putri et al., 2022), dirancang untuk tetap menjaga interaksi antara guru dan siswa secara sinkron melalui platform Zoom. Kegiatan diawali dengan pengumpulan siswa secara virtual dan pemeriksaan kehadiran, yang kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi secara rinci dan komprehensif. Strategi ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami materi meskipun tidak berada di ruang kelas fisik. Oleh karena itu, pelaksanaan model daring di sekolah ini mencerminkan praktik pembelajaran jarak jauh yang responsif terhadap kebutuhan dan keterbatasan teknis peserta didik.

Pembelajaran luring tetap dilaksanakan sebagai bagian dari strategi alternatif untuk menjawab tantangan pembelajaran yang tidak dapat sepenuhnya dijangkau melalui daring, terutama pada aspek keterampilan praktik. Sebagaimana pernyataan Slavin (2009), pembelajaran tatap muka memberikan ruang bagi interaksi langsung antara guru dan siswa, yang memungkinkan pemahaman yang lebih baik dan respon cepat terhadap pertanyaan atau kesulitan yang dihadapi siswa. Secara umum, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil temuan, strategi tatap muka bertujuan menjaga efektivitas dan efisiensi proses belajar, terutama untuk materi yang memerlukan interaksi langsung atau praktik berulang, sehingga, pelaksanaan pembelajaran luring tetap menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran di SMK Cokroaminoto Kotamobagu.

Pelaksanaan *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu menunjukkan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Guru menerapkan metode pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, baik secara daring maupun luring, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan kontekstual. Dalam praktiknya, pembelajaran dilakukan melalui tatap muka langsung dan penyelesaian tugas berbasis *online*. Garrison & Kanuka (2004) berpendapat bahwa Blended Learning memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan kekuatan baik pembelajaran online maupun pembelajaran tatap muka, termasuk peluang untuk interaksi sosial, kolaborasi, dan diskusi mendalam. Lebih lanjut, *blended learning* memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran dan fleksibilitas waktu, dua hal yang sangat dibutuhkan oleh siswa SMK dalam menyeimbangkan teori dan praktik. Di SMK Cokroaminoto Kotamobagu, pelaksanaan *blended learning* mencerminkan respons yang tepat

terhadap tantangan sekaligus peluang pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan dalam pendidikan kejuruan.

### **Evaluasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu**

Evaluasi pembelajaran daring di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dilaksanakan dengan menilai partisipasi aktif dan capaian prestasi siswa melalui pemberian tugas dan ujian yang dikelola langsung oleh guru. Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan berbagai media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, serta platform evaluasi daring guna menciptakan suasana belajar yang menarik dan visual. Penggunaan media ini dinilai penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif, karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Zulkipli et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti Google Forms, Moodle, atau *Learning Management System* (LMS) tidak hanya mempercepat proses penilaian, tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih akurat dan efisien bagi siswa maupun guru.

Lebih jauh, Huang (2018) menekankan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran daring, karena mampu membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, Garrison & Kanuka (2004) mengingatkan bahwa dalam konteks pembelajaran daring, evaluasi harus mempertimbangkan berbagai kendala seperti keterbatasan akses terhadap teknologi, perbedaan waktu, serta jarak antara guru dan siswa. Oleh karena itu, keberhasilan evaluasi daring sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Evaluasi pembelajaran luring di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dilaksanakan melalui penilaian terhadap tugas-tugas dan ulangan yang telah dikerjakan oleh siswa. Melalui proses ini, guru dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, sekaligus mengidentifikasi serta memperbaiki kelemahan-kelemahan yang muncul selama proses pembelajaran. Evaluasi secara langsung ini memberikan ruang bagi guru untuk menilai secara lebih mendalam tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dan memberikan koreksi secara cepat terhadap kesalahan yang terjadi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Black & Wiliam (1998) yang menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, Hattie & Timperley (2007) menegaskan bahwa umpan balik yang



diberikan melalui evaluasi dapat membantu siswa mengenali kekurangan mereka serta memperbaiki pemahaman secara bertahap.

Evaluasi dalam pembelajaran luring juga memiliki keunggulan tersendiri. Guru dapat langsung mengamati ekspresi, respons, dan tingkat konsentrasi siswa, yang menjadi indikator penting dalam memahami proses belajar mereka. Selain itu, kehadiran guru secara langsung memungkinkan pemberian umpan balik yang cepat dan bersifat personal, sehingga memudahkan proses remedial bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, evaluasi luring tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian akademik, tetapi juga sebagai sarana interaktif untuk mendukung perkembangan belajar siswa secara berkelanjutan. Evaluasi model pembelajaran *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu dilaksanakan melalui pendekatan kombinatorik, yang mengintegrasikan penilaian daring dan luring. Evaluasi daring dilakukan dengan memanfaatkan platform digital, sementara itu, evaluasi luring dilaksanakan melalui penilaian langsung selama tatap muka dan didiskusikan dalam rapat dewan guru guna memastikan kesesuaian proses pembelajaran dengan rencana dan capaian yang ditargetkan.

Dari sisi pedagogis, evaluasi berbasis teknologi juga memberikan nilai tambah dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Anderson (2008) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi dan pembelajaran dapat meningkatkan fleksibilitas dan kemandirian belajar, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan kapasitas mereka masing-masing tanpa ketergantungan penuh pada intervensi guru. Senada dengan itu, Pritchard & John (2013) menegaskan bahwa teknologi mendukung pembelajaran konstruktivisme, di mana siswa diberi ruang untuk membangun pemahamannya sendiri melalui interaksi aktif dengan materi dan tugas yang diberikan. Dengan demikian, praktik evaluasi *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu mencerminkan pendekatan penilaian holistik yang adaptif terhadap kebutuhan siswa serta tuntutan pembelajaran modern yang dinamis dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad 21.

## **SIMPULAN**

Perencanaan model pembelajaran *blended learning* di SMK Cokroaminoto Kotamobagu mencakup perencanaan daring, luring, dan kombinasi keduanya. Guru menyusun RPP dengan menetapkan tujuan, materi, jadwal, serta menyiapkan modul ajar. Media yang digunakan meliputi Google Classroom, YouTube, Google, dan Zoom. Pelaksanaan *blended learning* dilakukan melalui interaksi daring menggunakan Zoom dan penyampaian materi

dalam bentuk PDF, dokumen Word, serta video YouTube. Pembelajaran berlangsung fleksibel, baik di rumah maupun di kelas, dengan pemenuhan tugas-tugas oleh siswa. Evaluasi *blended learning* mencakup penilaian terhadap tugas, sikap, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran daring dan luring. Penilaian daring dilakukan melalui Google Classroom, Google Form, dan platform Android, sementara penilaian luring dibahas dalam rapat dewan guru untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran.

## REFERENSI

- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2).
- Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). Athabasca University Press.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1). <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4). <https://doi.org/10.1002/job.322>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7(2). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. In *Review of Educational Research* (Vol. 77, Issue 1). <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Horn, M. B. (2015). *Blended Learning: Promoting Educational Revolution with Subversive Innovation*. Machinery Industry Press.
- Husamah, H. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Melati, S., Fadilah, M., Yogica, R., & Fitri, R. (2021). Peran Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID 19. *Prosiding SEMNAS BIO*. <https://doi.org/10.24036/prosemnasbio/vol1/103>
- Pritchard, A., & John, W. (2013). Psychology for the classroom: Constructivism and social learning. In *Psychology for the Classroom: Constructivism and Social Learning*. <https://doi.org/10.4324/9780203855171>
- Putri, D. L., Santi, N. N., & Damayanti, S. (2022). Pengaruh Belajar Sistem Daring terhadap Keaktifan Siswa pada Masa Pandemi pada Siswa Kelas IV SDN Tiru Lor 1 Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allymand Bacon.
- Waruwu, S., & Karo, D. K. (2022). Model Perencanaan Pembelajaran Yang Efektif Pada Masa Pandemi Covid 19. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(2). <https://doi.org/10.59404/ijce.v2i2.59>

Zulkipli, Z., Amri, H., Irawaty, I., Bitu, Y. S., & Patty, E. N. S. (2025). Pembelajaran Daring: Teknologi dan Inovasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3).