

EFEKTIVITAS METODE *BLENDED LEARNING* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGUASAI MATERI SENI BUDAYA NUSANTARA KELAS X TKJ 1 SMK NEGERI 1 DENPASAR

Ni Made Pira Erawati^{1*}, Gusti Ayu Made Puspawati², I Gede Gusman Adhi Gunawan³

^{1,2} Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

erawatipira5758@gmail.com ; ayu.puspa070171@gmail.com ; waonegumiart@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Blended Learning method in improving students' ability to master the material on analyzing works of Nusantara art and culture in class X TKJ 1 at SMK Negeri 1 Denpasar. It also aims to describe how the implementation of Blended Learning affects student motivation and engagement in learning. Blended Learning is an instructional approach that combines face-to-face learning with online learning, offering flexibility, interactivity, and a student-centered learning environment. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 32 students from class X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar in the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included learning achievement tests, student response questionnaires, and observation sheets. The results showed that the implementation of the Blended Learning method effectively improved student learning outcomes. The average score increased from 64.78 in the pre-cycle to 73.28 in cycle I, and reached 83.53 in cycle II. Additionally, students' learning responses improved significantly, as indicated by increased observation scores and positive questionnaire results in each cycle. These findings confirm that Blended Learning is effective in enhancing both the cognitive abilities and affective engagement of students in the subject of Art and Culture. Therefore, Blended Learning can be considered an effective alternative strategy for improving the quality of Art and Culture education, particularly in the context of 21st-century learning that demands the integration of technology and adaptive approaches.

Keywords: *Blended Learning, Art and Culture, Nusantara Art, Learning Achievement, Student Engagement*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode Blended Learning dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar dalam menguasai materi menganalisis karya seni budaya Nusantara, serta untuk menggambarkan bagaimana metode ini memengaruhi motivasi dan respon belajar siswa. Blended Learning merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online learning), yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar, angket respon siswa, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Blended Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa pada prasiklus sebesar 64,78, meningkat menjadi 73,28 pada siklus I, dan mencapai 83,53 pada siklus II. Selain itu, respon belajar siswa juga mengalami peningkatan,

terlihat dari skor observasi aktivitas belajar dan hasil angket yang meningkat pada setiap siklus. Hasil ini membuktikan bahwa Blended Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan respon afektif siswa dalam pembelajaran Seni Budaya. Dengan demikian, penerapan metode Blended Learning dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Seni Budaya, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dan pendekatan yang adaptif.

Kata kunci: *Blended Learning*, Seni Budaya, Karya Seni Nusantara, Kemampuan Belajar, Respon Siswa

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia, termasuk Indonesia, telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perubahan sistem pembelajaran yang mendadak dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru, siswa, maupun orang tua. Hal ini sejalan dengan pernyataan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemendikbud, Iwan Syahril (25 Agustus 2020), yang menyampaikan bahwa banyak guru merasa tidak percaya diri dalam menciptakan metode pembelajaran yang sederhana namun efektif selama masa pandemi. Fokus pembelajaran selama pandemi bergeser, bukan lagi sekadar menuntaskan kurikulum, tetapi bagaimana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Namun, dalam praktiknya, implementasi pendidikan nasional sering kali belum menyentuh esensi dari makna undang-undang tersebut, terutama dalam hal membangun karakter dan kompetensi peserta didik secara holistik.

Kurikulum 2013 yang merupakan produk reformasi pendidikan telah menekankan pentingnya penguatan karakter, nilai spiritual, dan pengembangan kompetensi abad 21. Demikian pula, kebijakan Merdeka Belajar memberi ruang kepada guru untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Namun, pelaksanaan kurikulum ini di lapangan masih menghadapi tantangan

besar, terutama dalam pengaplikasian metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Banyak guru masih menggunakan pendekatan tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang berkembangnya potensi serta bakat yang dimiliki.

Pembelajaran Seni Budaya sebagai salah satu mata pelajaran wajib di jenjang SMK memiliki peran penting dalam menumbuhkan apresiasi, kreativitas, dan pemahaman terhadap kekayaan budaya nusantara. Namun, dalam praktik pembelajaran, terutama selama masa pandemi, masih ditemukan berbagai kendala. Salah satunya adalah rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya secara daring. Siswa cenderung pasif, kurang merespons tugas, bahkan beberapa tidak mengikuti proses pembelajaran sama sekali. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan mampu menjawab tantangan pembelajaran jarak jauh.

Blended Learning merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dinilai mampu menjawab tantangan

tersebut. Metode ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara proporsional, sehingga memungkinkan interaksi yang lebih luas, fleksibel, dan mendalam antara guru dan siswa. Menurut berbagai studi, Blended Learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas akses terhadap materi ajar, serta memberikan keleluasaan dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing individu.

Keunggulan metode Blended Learning terletak pada fleksibilitas waktu dan tempat, memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan dari mana saja. Melalui pemanfaatan berbagai platform digital seperti grup diskusi, video konferensi, dan learning management system (LMS), siswa dapat berinteraksi tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa secara lebih reflektif dan bermakna. Selain itu, adanya sesi tatap muka tetap memberi ruang bagi klarifikasi konsep, penguatan materi, serta pembentukan kedekatan emosional antara guru dan siswa.

Penerapan Blended Learning dalam pembelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 1 Denpasar, khususnya pada materi

menganalisis karya seni budaya Nusantara, menjadi sangat relevan. Siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep melalui penjelasan teori, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, mengapresiasi, dan menilai karya seni secara aktif. Melalui pendekatan blended, siswa dapat menonton video pertunjukan seni, berdiskusi secara daring, serta menyampaikan apresiasi secara tertulis atau lisan dengan bimbingan guru.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran daring selama pandemi, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran, keterlambatan dalam pengumpulan tugas, serta minimnya respon dalam diskusi kelas. Meskipun guru telah menyediakan berbagai media, komunikasi dua arah tidak berjalan secara maksimal. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penyampaian pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas interaksi, motivasi belajar, dan penguasaan materi siswa.

Sebagai institusi pendidikan vokasi berbasis teknologi, SMK Negeri 1

Denpasar dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga karakter dan apresiasi terhadap nilai-nilai budaya bangsa. Pembelajaran Seni Budaya diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap seni tradisional dan memperkuat identitas kebangsaan siswa. Oleh karena itu, penerapan metode Blended Learning menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji efektivitas penerapan metode Blended Learning dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai materi seni budaya nusantara, serta melihat bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode ini.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui apakah penerapan metode Blended Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar dalam menguasai materi Seni Budaya Nusantara dan (2) Untuk menggambarkan proses implementasi metode Blended Learning dalam pembelajaran Seni Budaya dan

bagaimana dampaknya terhadap motivasi serta keterlibatan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam kolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 1 Denpasar. Penelitian dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi Seni Budaya Nusantara melalui penerapan metode Blended Learning.

1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya rendahnya penguasaan materi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran daring.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025 yang mengikuti mata pelajaran Seni Budaya. Sementara itu, objek penelitian adalah

kemampuan belajar siswa dalam menguasai materi Seni Budaya Nusantara melalui penerapan metode Blended Learning.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengikuti model tindakan kelas yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (Planning): Menyusun rencana tindakan pembelajaran berbasis Blended Learning, menyiapkan perangkat ajar, media pembelajaran daring, dan instrumen evaluasi.
2. Pelaksanaan Tindakan (Acting): Melaksanakan pembelajaran Seni Budaya menggunakan metode Blended Learning yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring.
3. Observasi (Observing): Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mengumpulkan data melalui angket, tes, dan lembar observasi.
4. Refleksi (Reflecting): Menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode Blended

Learning dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya apabila diperlukan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan tatap muka dan dua kali pertemuan daring. Pelaksanaan siklus berlanjut apabila hasil dari siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- Tes: Digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan materi Seni Budaya siswa. Tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal yang diberikan pada akhir setiap siklus.
- Angket: Digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode Blended Learning, termasuk motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- Observasi: Dilakukan untuk melihat aktivitas siswa dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran, baik secara langsung maupun daring.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif, dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa dihitung berdasarkan kriteria:

- Nilai individu dinyatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai minimal 75.
- Kelas secara keseluruhan dinyatakan tuntas apabila $\geq 80\%$ siswa mencapai nilai minimal 75.

Sedangkan hasil angket dianalisis untuk menggambarkan respon dan motivasi belajar siswa terhadap penerapan Blended Learning.

6. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil apabila:

- Minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 pada tes akhir siklus.
- Terjadi peningkatan yang signifikan pada keterlibatan dan respon positif siswa terhadap pembelajaran melalui hasil angket dan observasi.

Keberhasilan ini juga merujuk pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata

pelajaran Seni Budaya yang ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Denpasar.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ditunjukkan pada table di bawah

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Penerapann Metode Blended Learning Dapat Meningkatkan Kemampuan Siswa memahami Materi Seni Budaya Nusantara kelas X

No	Nama 32 Siswa	Perbandingan Hasil Tes		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	JUMLAH	2073	2345	2663
	Rata-rata	64,78	73,28	83,22

Tabel 2. Perbandingan Hasil Respon Observasi Dari respon Siswa Siklus I dengan Siklus II

Nama 32 siswa	Perbandingan Hasil Tes	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	1975	2480
rata-rata	61,72	77,50

Tabel 3. Tabel Perbandingan Hasil kuesioner dari Reaspon Siswa Siklus I dengn siklus II

Nama 32 siswa	Perbandingan Hasil Tes	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2475	2625
rata-rata	77,34	82,03

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode Blended Learning dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar dalam menguasai materi Seni Budaya Nusantara. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I,

diperoleh bahwa penerapan metode Blended Learning belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai kelas yang hanya mencapai 73,28, masih berada di bawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sebesar 75. Selain itu, hanya 11 orang siswa (34,37%)

yang berhasil mencapai predikat “baik”, sedangkan sebagian besar siswa (21 orang atau 65,62%) masih berada pada kategori “cukup”.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi awal Blended Learning belum mampu secara optimal meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis karya seni budaya Nusantara. Selain nilai akademik, hasil angket dan observasi juga menunjukkan bahwa respon dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penguatan strategi pembelajaran, pengoptimalan media daring, serta pemberian umpan balik yang lebih aktif terhadap tugas siswa.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tercatat 12 orang siswa (37,5%) memperoleh predikat “sangat baik”, 19 orang siswa (59,37%) berada pada kategori “baik”, dan hanya 1 orang siswa (3,12%) yang masih berada pada kategori “cukup”. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 83,53, yang berarti telah melampaui SKM yang ditetapkan. Dari segi jumlah siswa yang mencapai SKM (nilai ≥ 75), terjadi peningkatan dari

11 orang siswa (34,37%) pada siklus I menjadi 30 orang siswa (93,75%) pada siklus II. Dengan demikian, lebih dari 80% siswa telah memenuhi indikator ketuntasan, yang menandakan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai, dan penerapan metode Blended Learning dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi Seni Budaya Nusantara.

Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek kognitif (nilai tes), tetapi juga dari respon siswa yang lebih positif, keaktifan dalam pembelajaran daring, serta keterlibatan siswa dalam diskusi dan tugas-tugas apresiasi seni. Penggunaan media pembelajaran digital secara terintegrasi dengan sesi tatap muka terbukti mampu mengatasi hambatan-hambatan pembelajaran yang sebelumnya muncul, seperti kurangnya motivasi, keterlambatan pengumpulan tugas, dan minimnya interaksi antara guru dan siswa.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Garrison dan Vaughan (2008) yang menyatakan bahwa model pembelajaran Blended Learning dapat meningkatkan efektivitas belajar melalui kombinasi pengalaman belajar daring dan langsung. Selain itu, menurut Graham (2006),

Blended Learning memungkinkan peningkatan fleksibilitas, aksesibilitas, serta kualitas interaksi pembelajaran.

Berdasarkan data dan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Blended Learning berperan secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar dalam menguasai materi menganalisis karya seni budaya Nusantara, serta mendorong respon belajar yang lebih aktif dan positif. Peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus II menjadi bukti bahwa Blended Learning dapat menjadi solusi strategis dalam pembelajaran Seni Budaya, terutama di era digital saat ini.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini merupakan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, serta merujuk pada data dan temuan dari setiap siklus tindakan. Berdasarkan hasil penelitian tentang Efektivitas Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menguasai Materi Seni Budaya Nusantara Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode Blended Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi menganalisis karya seni budaya Nusantara. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari tahap prasiklus sebesar 64,78 meningkat menjadi 73,28 pada siklus I, dan selanjutnya meningkat signifikan menjadi 83,53 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas Standar Ketuntasan Minimal (≥ 75) meningkat dari 34,37% pada siklus I menjadi 93,75% pada siklus II.
2. Penerapan metode Blended Learning juga mampu meningkatkan respon belajar siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa yang menunjukkan kenaikan skor rata-rata dari 61,72 pada siklus I menjadi 77,50 pada siklus II. Sementara itu, hasil angket/kuesioner mengenai respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan peningkatan dari

77,34 pada siklus I menjadi 82,03 pada siklus II, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, tertarik, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis Blended Learning.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Blended Learning merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dalam meningkatkan baik kemampuan kognitif maupun respon afektif siswa dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada materi menganalisis karya seni budaya Nusantara di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Denpasar tahun pelajaran 2024/2025.

SARAN

Beberapa saran (1) Diharapkan guru dapat menjadikan metode Blended Learning sebagai alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya materi yang bersifat analitis seperti *menganalisis karya seni budaya Nusantara*. Model ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. (2) Pihak sekolah perlu mendukung implementasi pembelajaran

berbasis Blended Learning dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti jaringan internet yang stabil, akses terhadap platform e-learning, dan pelatihan bagi guru dalam pengelolaan pembelajaran daring yang efektif. (3) Siswa diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran yang tersedia dalam sistem Blended Learning. Kedisiplinan dalam mengikuti pembelajaran daring maupun tatap muka sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Afriani, R. 2014. Pengaruh Pembelajaran Blended Learning terhadap hasil Belajar siswa SMA. Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Dewi, C. A. 2012. Pengaruh Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia IKIP Mataram Tahun Akademik 2011/2012 Pada Materi Pencemaran Lingkungan. Malang: Universitas Negeri Malang.

- D. Dwiyoogo. 2018. Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*. Depok: PT RajaGrafindo.
- Eri Ariesca Sari. 2016. Penerapan Mmode *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Salat Tiga. tersedia: <http://repository.uksw.edu.id>. diunduh 10 Januari 2021
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3–21). San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Narbuko, Cholid dan H. Abu Achmadi. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Askara
- Kantun Sri, Siswandini ASP Raras. 2016. Implementasi Blended Learning untuk meningkatkan kreatifitas dan hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS-2 SMAN 5 Jember Semester Gasal Tahun 2015/2016
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahril, I. (2020). Guru di Masa Pandemi: Menjawab Tantangan Pembelajaran Jarak Jauh. Diakses dari <https://gtk.kemdikbud.go.id>