

MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MATERI TEKS ARTIKEL

Anifatus Sholihah¹, Warsiman², Heni Dwi Arista³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya

Corresponding email: anifatushh_@student.ub.ac.id

Received: 31st of December 2022, Accepted: 3rd of June 2023, Published: 15th of June 2023

Abstrak

Pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan pola pembelajaran menggunakan media *e-learning* dengan tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks artikel. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil pembelajaran pada siklus I data persentase keaktifan siswa sebesar 30,99%; siklus II sebesar 32,95%; dan siklus III sebesar 39,71%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *blended learning*, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama pada materi teks artikel.

Kata Kunci: *blended learning*, keaktifan belajar, pembelajaran.

Abstract

Interactive learning based on blended learning is a learning method that combines learning patterns using face-to-face e-learning media. The purpose of this study was to increase student activity through interactive learning based on blended learning in the Indonesian language subject matter of article texts. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The results showed that the activeness of students has increased. This increase seen from the learning result in cycle I, data on the percentage of student activity was 30.99%; cycle II of 32.95%; and cycle III of 39.71%. The conclude is that interactive learning based on blended learning can increase student activity in learning, especially in article text material.

Keywords: *blended learning, student learning liveliness, learning.*

Copyright (c) Anifatus Sholihah, Warsiman, Heni Dwi Arista

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses perubahan individu yang dilihat dari perubahan tingkah laku, dan kualitas diri, meliputi: pengetahuan, keterampilan, sikap, daya pikir, pemahaman dan berbagai kemampuan lain yang dimilikinya. Hal tersebut, sesuai dengan pendapat Slameto (2015) bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang dalam rangka untuk perubahan tingkah laku baru secara menyeluruh, sebagai hasil pengalaman diri saat berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan pembelajaran merupakan proses pendidik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, sebagai perantara pembentuk sikap, minat, serta bakat peserta didik. Menurut Gegne (Pribadi, 2009) “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan

terjadinya proses belajar.” Dengan demikian, sebagai pendidik, dalam menyampaikan pembelajaran diharapkan dapat menerapkan metode, media, pendekatan, model, dan sebagainya yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi serta karakteristik peserta didik.

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu dipilih pola dan sarana yang tepat. Dalam penelitian ini pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* dirasa tepat untuk permasalahan tersebut. *Blended learning* adalah pola pembelajaran interaktif yang sangat baik untuk memberikan semangat siswa dalam kejenuhan. Menurut Bhonk dan Graham (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2012) pada umumnya “*blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning*”. Pendapat tersebut menyiratkan suatu penjelasan bahwa *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mengkombinasikan antara model pembelajaran tradisional dan pembelajaran dengan bantuan komputer. Pembelajaran tradisional yang dimaksud adalah pola pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, dan hanya sekadar menjelaskan materi pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran tradisional menggunakan metode ceramah tanpa adanya bantuan media interaktif atau teknologi yang mendukung proses pembelajaran.

Metode *blended learning* adalah metode pembelajaran yang dirasa cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran konvensional atau sepenuhnya *online* (Heinze, 2008), meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu yang diajarkan. Pembelajaran interaktif menggunakan media *online (E-learning)* yang digabungkan dengan pembelajaran tatap muka menjadi kombinasi yang tepat untuk menjaga kualitas kegiatan pembelajaran, agar tidak monoton dan pembelajaran lebih bervariasi. Dengan bantuan teknologi diharapkan dapat membantu dan meringankan pendidik untuk tetap berkreasi mengajarkan materi pembelajaran yang efisien dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Raditya & Widhiyani (2018); Wulandari, dkk. (2020); dan Syarifuddin, dkk (2021), bahwa teknologi informasi yang berkembang pesat dewasa ini, dapat membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan, terlebih lagi dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Dewasa ini metode *blended learning* dianggap sebagai metode pembelajaran yang mampu mengikuti mode/*tren* pembelajaran masa kini. Menurut Pradnyana (2013) tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah: 1) membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses pembelajaran, dan sesuai dengan gaya belajar siswa dalam belajar; 2) menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan siswa untuk pembelajaran secara

mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; 3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi siswa, dengan menggabungkan aspek dari tatap muka dan *online*; dan 4) Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan kepada siswa konten multimedia yang kaya pengetahuan, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja selama siswa memiliki akses internet.

Pembelajaran interaktif yang dimaksud pada penelitian ini adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan dengan cara interaksi secara intensif menggunakan media permainan edukatif. Permainan edukatif yang dimaksud yakni *Educandy* dan interaksi timbal balik (*feed back*) secara langsung antara pendidik dengan peserta didik. Penggabungan pola pembelajaran tersebut diharapkan dapat menghidupkan suasana belajar siswa. Selain itu, penggabungan pola pembelajaran ini diharapkan pula agar peserta didik dapat aktif membangun ikatan (*bonding*) atau hubungan secara interaktif antara pendidik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sesamanya. Pada pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks artikel.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru merasa penting meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang aktif dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan pengelolaan kelas. Guru merasa berhasil apabila peserta didik memahami, aktif bertanya, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Menurut Hamalik (2008) keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dapat dilihat dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, dan aktif mengerjakan tugas, menyusun laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan tersebut. Menurut Gagne dan Briggs terdapat beberapa indikator kunci keaktifan belajar siswa (Martinis, 2007). Indikator-indikator tersebut teridentifikasi sebagai berikut: 1) keaktifan belajar adalah memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa); 2) mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa; 3) memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya; 4) memunculkan aktivitas; 5) partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; 6) memberi umpan balik (*feedback*); 7) melakukan tes singkat diakhir pembelajaran; dan 8) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pelajaran. Selain faktor tersebut juga terdapat indikator dari keaktifan belajar meliputi, yaitu: 1) keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, 2) keaktifan siswa dalam mengerjakan soal

di depan kelas, 3) keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, dan 4) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan (Hindarto, 2011).

Hasil observasi peneliti di lapangan ditemukan beberapa motif peserta didik yang kurang aktif dan yang aktif. Kebanyakan peserta didik yang kurang aktif (kurang minat/bosan) dalam belajar, mereka memilih untuk bermain ponsel saat guru menjelaskan materi. Hal ini disebabkan penjelasan guru dianggap monoton, dan hanya menggunakan metode ceramah, serta hanya menjelaskan di papan tulis. Berbeda dengan peserta didik yang aktif, mereka tetap memperhatikan penjelasan guru, karena pada dasarnya mereka senang belajar dan memenuhi kewajiban sebagai pelajar yang baik sesuai dengan kepentingan mereka datang ke sekolah. Berdasarkan observasi, dari 35 siswa tersebut yang benar-benar aktif mengikuti proses pembelajaran hanya 7 sampai dengan 10 orang anak. Sedangkan lainnya hanya mendengarkan saja atau bermain ponsel. Tingkat dan minat untuk turut aktif dalam pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, guru perlu memberikan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, ditingkatkan melalui pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* dengan memadukan pola pembelajaran menggunakan media *E-learning* dengan tatap muka.

Adapun beberapa penelitian serupa yang berkaitan dengan pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* dilakukan oleh: 1) Indrayany & Lestari (2021), dengan judul *Penerapan Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP pada Materi Perbandingan*. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *blended learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Peningkatan itu mencapai sekitar 1% sampai dengan 2%; 2) Purwitasari, dkk (2019), dengan judul *Penerapan Blended Learning Berbantuan Schoology untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 6 Singaraja*. Hasil penelitian menjelaskan bahwa persentase skor keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I sebesar 51,08%, siklus II sebesar 52,08%, dan siklus III sebesar 62,74%. Sedangkan skor rata-rata dari tes prestasi belajar siswa dari siklus I yaitu 52,19, pada siklus II 85,16 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 95,54, sehingga pada akhir siklus terdapat 96,86% siswa yang memperoleh skor di atas KKM; 3) Wahyuni, dkk. (2021), dengan judul *Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning di Jurusan Desain Komunikasi Visual di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada*. Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan uji ahli isi dan media pembelajaran menyebutkan bahwa tingkat

validitas “Sangat Tinggi”, sehingga pengembangan konten pembelajaran interaktif menunjukkan kualitas produk yang valid, praktis dan efektif.

Perbedaan mendasar dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini terletak pada penggabungan media *online* yakni penggabungan media *Educandy* dan media *offline* yakni permainan *Siapa Cepat Dia Dapat* (SICEPAT) yang digunakan sebagai alat bantu mengajar guru dan sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar siswa di kelas. Sedangkan penelitian sebelumnya tidak melakukan kombinasi media. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* penting untuk dijadikan sebagai bahan kajian oleh penelitian sejenis, agar pendidik mendapatkan berbagai referensi bervariasi terhadap permasalahan yang dihadapi sebagai bahan evaluasi atau pembenahan diri. Dengan demikian pengaruh guru dalam merancang sebuah pembelajaran dimulai dari mengelola kelas, pemilihan metode, media, menjadi tolak ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui metode pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* yang dikombinasikan antara *e-learning* dengan tatap muka pada siswa kelas XII IPS 3 SMAN 8 Malang. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, guru, peneliti, dan siapapun yang berkepentingan dengan keberhasilan pendidikan.

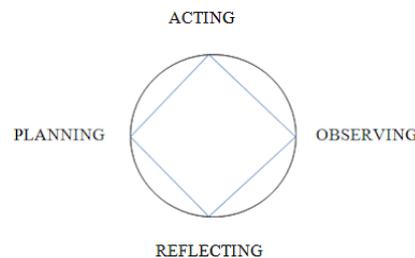
METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Lokasi terjadinya penelitian ini berada di SMA Negeri 8 Malang. Data penelitian adalah keaktifan siswa kelas XII IPS 3 SMAN 8 Malang selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah siswa sebanyak 35 orang siswa yang terdiri dari 20 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswi perempuan.

Data tersebut diambil data dari indikator keaktifan siswa selama pembelajaran berbasis interaktif yang menggabungkan dua media yakni *Educandy* sebagai media *E-Learning* dan media *Siapa Cepat Dia Dapat* (SICEPAT) dan tatap muka.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan teknik observasi sebagai pemerolehan data dan informasi secara akurat.

Konsep inti Penelitian Tindakan Kelas yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin ialah bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, serta 4) refleksi (Arikunto, 2013). Adapun alur PTK tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar: Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Arikunto, 2013).

Adapun alur penelitian tersebut dipaparkan dalam kegiatan penelitian sebagai berikut:
Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan dilakukan beberapa kegiatan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan berbasis *blended learning*. Menyiapkan media pembelajaran berupa Power Point, video pembelajaran, pembelajaran Educandy dan SICEPAT dan lembar kerja, lembar observasi yang memuat indikator keaktifan belajar siswa serta menyusun instrumen tes sebagai tolak ukur yang menunjukkan siswa aktif belajar di kelas.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun atau dirancang pada tahap perencanaan tindakan. Pertama, guru menjelaskan aturan pembelajaran di kelas; kedua, guru menjelaskan materi yang akan dipelajari; ketiga, guru memasuki kegiatan inti yakni mulai menjelaskan materi teks artikel; keempat, guru mulai melakukan sesi tanya-jawab yang dilanjutkan dengan menuntaskan penyampaian materi teks artikel; kelima, guru mengajak siswa saling berdiskusi; keenam, guru memberikan tes atau penugasan untuk siswa. Peneliti mengamati siswa aktif belajar di dalam kelas melalui kegiatan tanya jawab, berdiskusi, dan tes atau penugasan.

Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui masalah saat proses pembelajaran dilakukan seperti kelemahan dan keunggulan yang dihadapi selama menerapkan metode pembelajaran *blended learning*.

Refleksi

Pada setiap akhir siklus, peneliti melaksanakan refleksi. Refleksi yang dilaksanakan mengacu pada hasil yang diperoleh pada kegiatan observasi selama proses pembelajaran. Dalam tahap refleksi ini, peneliti akan memberika test soal atau latihan soal terkait materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan berbasis *blended learning*, tujuannya untuk mengetahui dan mengukur kemampuan keaktifan belajar peserta didik serta pengetahuan yang selama ini diperoleh. Setelah tahap refleksi dilakukan, peneliti mengkaji kembali kelemahan yang masih terjadi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar memperbaiki dan menyempurnakan perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan mendeskripsikan data keaktifan belajar siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 8 Malang pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran teks Artikel dari awal pelaksanaan siklus I sampai dengan akhir pelaksanaan siklus III.

Tabel 1: Ringkasan Data Keaktifan Belajar Siswa

| Tahapan | Jumlah Skor | Persentase | Peningkatan | Kriteria |
|------------|-------------|------------|-------------|----------|
| Siklus I | 3099 | 30,99% | - | Cukup |
| Siklus II | 3295 | 32,95% | 1,96% | Cukup |
| Siklus III | 3971 | 39,71% | 6,76% | Cukup |

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I sebesar 30,99%; siklus II sebesar 32,95%; dan siklus III sebesar 39,71% yang ketiganya berada pada kategori “Cukup” namun masih belum mencapai batas minimum indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I telah diperbaiki disiklus II, pelaksanaan tindakan di siklus II telah diperbaiki di siklus III dengan memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan di masing-masing siklus, hasil sudah terlihat meningkat akan tetapi hasil yang didapatkan belum memenuhi dan mencapai batas minimum indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada tahap siklus I, peneliti memberikan materi pembelajaran teks Artikel dengan muatan KD 3.10 mengevaluasi informasi, baik fakta maupun opini, dalam sebuah artikel yang dibaca dan 4.10 menyusun opini dalam bentuk artikel menggunakan media power point dan video pembelajaran saja. Peneliti hanya menjelaskan materi belajar dengan menuliskan

beberapa poin penting dari isi materi di papan tulis. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab terakit pemahaman materi antara peneliti dengan masing-masing siswa. Tentu pada saat ini siswa kurang aktif bertanya dan kurang merespon pertanyaan dari guru, hanya ada 7 (tujuh) sampai 10 (sepuluh) siswa yang aktif. Setelah materi selesai guru memberikan penguatan materi dengan membuat mini kuis yang bernama “Siapa Cepat Dia Dapat” dengan menggabungkan media Educandy agar pembelajaran siswa lebih segar dan lebih baru serta siswa dapat memanfaatkan ponsel pintarnya tidak hanya untuk kepentingan pribadi lain, seperti melihat sosial media, akan tetapi siswa dapat menggunakan ponselnya untuk kepentingan belajar dengan adanya gabungan media e-learning dan tatap muka yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar bersama guru. Dalam mini kuis tersebut guru membacakan pertanyaan maupun pernyataan terkait materi yang dilanjutkan dengan menggunakan Educandy, sehingga siswa harus cepat menjawab sebagai poin plus keaktifan dan untuk mengukur pemahaman. Pada saat dilakukannya mini kuis dengan gabungan dua media yakni *online* dan tatap muka, 95% siswa berinisiatif mengangkat tangan untuk menjawab dan semua jawaban dari masing-masing siswa yang mengangkat tangan rata-rata benar semua. Dalam siklus I ini kekurangan terletak pada kurang aktifnya siswa saat guru menjelaskan materi, siswa kurang aktif bertanya dan siswa kurang aktif menjawab.

Pada tahap siklus II, peneliti tetap memberikan materi pembelajaran teks Artikel menggunakan *power point* akan tetapi, ditengah penjelasan materi, peneliti memberikan tantangan kepada siswa untuk menuliskan pemahaman terkait materi yang diajarkan dengan menuliskannya di papan tulis yang bertujuan untuk menarik minat belajar serta inisiatif untuk tetap aktif juga mengasah pemahaman-pemahaman yang dimiliki siswa saat mendengarkan penjelasan materi belajar dari guru. Dari 35 siswa terdapat 15 siswa yang inisiatif mengajukan diri untuk maju ke depan menuliskan pendapat atau pemahamannya di papan tulis. Setelah itu, peneliti memberikan tugas berupa LKPD untuk menyimak video yang akan dijadikan acuan untuk menyusun sebuah fakta dan opini pada artikel. Sebagai bahwan evaluasi, peneliti memberikan mini kuis sebagai bentuk pemahaman siswa dengan *men-share link* media *web Educandy* di mana siswa dapat mengerjakan dengan memilih beberapa permainan yang dijadikan sebagai pembelajaran interaktif untuk berlatih menjawab soal, yang selanjutnya disambung dengan pembelajaran interaktif SICEPAT. Dari tahap siklus II ini, mulai terlihat sedikit peningkatan keaktifan dan interaksi yang baik antar peneliti dengan siswa. Akan tetapi belum seluruh siswa aktif dan mau berinteraksi hanya sebagian siswa saja.

Pada tahap siklus III, peneliti lebih memberikan perubahan perbaikan tindakan dari siklus II. Adapun bentuk perbaikan tindakan yang dilaksanakan di siklus III yakni a) peneliti

membantu mengarahkan siswa untuk mencari materi penyusunan sebuah artikel di laman internet, kemudian barulah peneliti menjelaskan dan mengaitkan pemahman yang didapatkan siswa dengan pemahaman peneliti sehingga dari situlah muncul sebuah pertanyaan-pertanyaan antara peneliti dengan siswa; b) siswa berkelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 2 orang, peneliti membuka forum diskusi untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang ada pada artikel sehingga peserta didik saling berinteraksi, berdiskusi dengan teman kelompok maupun kelompok lain saling memberikan informasi terakait objek materi tersebut; dan c) peneliti melaksanakan tindakan dengan menerapkan pembelajaran interaktif terakit materi fakta dalam sebuah artikel, opini dalam sebuah artiel, unsur-unsur kebahasaan dalam sebuah artikel sampai cara menyusun sebuah artikel yang baik dan benar dengan menggabungkan media Educandy dan permainan pembelajaran bernama “Siapa Cepat Dia Dapat”. Pembelajaran interaktif tersebut dilakukan secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti membagikan *link web* Educandy untuk dikerjakan siswa secara mandiri dengan pilihan permainan yang beragam. Dilanjutkan peneliti menggunakan media SICEPAT untuk tanya jawab dan diskusi agar peneliti melihat keaktifan siswa, peneliti memberikan waktu untuk saling berdiskusi dengan kelompok saat diberikan pertanyaan. Hingga kelompok yang paling banyak menjawab akan mendapatkan reward dan poin keaktifan. Dari aktifitas perbaikan belajar tersebut bertujuan untuk mengasah pemahaman siswa, melatih fokus belajar siswa, mengasah daya ingat siswa terakit materi belajar, untuk meningkatkan interaksi aktif antara guru dengan siswa juga siswa dengan siswa, membantu guru untuk membangun hubungan dan komunikasi yang positif dengan siswanya.

Dilihat dari data peningkatan keaktifan belajar siswa tersebut, pengaruh dari pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* menggunakan media Educandy dan media SICEPAT berupaya untuk menjadikan siswa lebih segar, nyaman dan aktif saat belajar di kelas dengan peneliti. Siswa menjadi lebih antusias saat pembelajaran menggunakan gabungan media *online* dengan media tatap muka, karena hal itu lebih cepat untuk memicu kemampuan daya ingat dan pengetahuan yang dimiliki siswa dalam mengungkapkan dan berpendapat secara kritis mengenai jawaban yang mereka ketahui.

Meskipun dalam penelitian ini mengalami peningkatan disetiap siklusnya, akan tetapi skor dalam peningkatan keaktifan belajar siswa belum mencapai batas minimum indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Ketiga siklus masih berada dikriteria “Cukup” dalam hasil peningkatan keaktifan belajar siswa. Sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran berlangsung yang akan diberikan kepada peserta didik untuk terus meningkatkan kualitas belajar mengajar yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang dideskripsikan pada hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran interaktif berbasis *Blended Learning* yang dilakukan secara tatap muka dengan mengkombinasikan media *e-learning* dan SICEPAT pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks artikel, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XII IPS 3 SMAN 8 Malang. Pada siklus I persentase skor keaktifan belajar yang diperoleh siswa sebesar 30,99%, siklus II sebesar 32,95%; dan siklus III sebesar 39,71%, ketiga siklus telah mengalami peningkatan dan berada pada kriteria cukup.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Warsiman selaku dosen pembimbing I dan Heni Dwi Arista selaku dosen pembimbing II yang telah mengarahkan serta menyelaraskan penelitian pada artikel ini sebagaimana mestinya. Peneliti ucapkan terima kasih kepada Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya telah memberikan fasilitas untuk peneliti menyelesaikan artikel ini. Peneliti ucapkan terima kasih kepada keluarga dan sahabat yang telah memberi dukungan dan doa sehingga penelitian ini sampai penyusunan artikel berjalan dengan lancar.

REFERENSI

- A. Pribadi, Benny. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Arikunto, S, dkk. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2008.) *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinze, A. (2008). *Blended learning: An interpretive action research study*. PhD Thesis, tidak diterbitkan, University of Salford, Manchester. 13 Oktober 2011, dari http://usir.salford.ac.uk/1653/1/Heinze_2008_blended_elearning.pdf
- Hindarto. (2011). Penerapan model learning cycle untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*: 128-133.
- Martinis, Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.

- Pradnyana. (2013). “Pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 3.
- Raditya, & Widhiyani. (2018). Pengaruh budaya organisasi, dukungan manajemen puncak, dan pemanfaatan teknologi informasi pada kinerja sistem informasi akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 24(2), 845–870.
<https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2018.v24.i02.p02>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi; mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang memengaruhinya*. Rineka Cipta
- Syarifuddin, S., Basri, H., Ilham, M., & Fauziah, A. F. (2021). Efektifitas pembelajaran daring mahasiswa pendidikan matematika ditengah pandemi Covid-19. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 1-8.
- Wulandari, & Dkk. (2020). Pengembangan pembelajaran blended pada mata kuliah ahara yoga semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.