

PENINGKATAN AKTIFITAS PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI COVID-19 MELALUI MODEL BLENDED LEARNING

SARI FATOLLAH

SMA Negeri 1 Karangrayung
e-mail dra.sarifatollah@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan *Best Practice* ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran sejarah di masa pandemi covid -19 melalui model pembelajaran blended learning. Subyek penulisan *Best Practice* ini adalah siswa XII IPS 3 di SMA N I Karangrayung semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 33 siswa. Penulisan *Best Practice* menggunakan metode deskriptif. Penulisan ini dilatarbelakangi oleh upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sejak terbitnya SKB empat menteri yang memperbolehkan sekolah untuk menyelenggarakan Pembelajaran tatap muka terbatas menggunakan model *blended learning* *mengombinasikan kegiatan daring* dan tatap muka. Implementasi pembelajaran blended learning dapat meningkatkan aktifitas belajar sejarah sebagaimana ditunjukkan dalam hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum tindakan, nilai secara individu peserta didik yang tuntas belajar dengan nilai 70 atau lebih ada 15 siswa atau sebesar (45,45 %), Sedangkan yang belum tuntas belajar ada 18 siswa atau sebesar (54,55 %) nilai rata rata 62,91 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45, setelah menggunakan model blended learning aktifitas peserta didik terdapat kenaikan hal ini dapat terlihat dari hasil prestasi, dari yang tuntas 15 peserta didik (45,45%) menjadi 30 peserta didik (90,9%). Sedangkan yang belum tuntas mengalami penurunan dari 18 peserta didik (54,56%) menjadi 3 peserta didik (09,09%), Tinggi berjumlah 5 orang (15,15%), prestasi cukup berjumlah 10 orang (30,3%), selain itu peserta didik dengan kriteria sangat rendah berjumlah 3 peserta didik (09,09%). Berdasarkan data, peserta didik dengan kriteria prestasi tinggi berjumlah 5 orang (15,15%), predikat cukup berjumlah 10 orang (30,3%), selain itu peserta didik dengan kriteria rendah berjumlah 4 orang (12,12%), dan Peserta didik dengan kriteria sangat rendah berjumlah 3 orang (9,09%), sedangkan untuk kriteria sangat tinggi tidak ada. Setelah dilakukan kegiatan, perolehan nilai peserta didik dengan kriteria prestasi sangat tinggi berjumlah 9 orang (27,27%), prestasi tinggi berjumlah 12 orang (36,36%), cukup berjumlah 9 orang (27,27%), selain itu peserta didik dengan kriteria rendah berjumlah 3 orang (9,09%), dan peserta didik dengan kriteria sangat rendah tidak ada.

Kata kunci : Aktifitas, Sejarah, Blended learning

ABSTRACT

This *Best Practice* writing aims to describe the increase in history learning activities during the COVID-19 pandemic through the blended learning model. The subjects of this *Best Practice* writing are XII IPS 3 students at SMA N I Karangrayung semester 1 of the 2021/2022 academic year, totaling 33 students. *Best Practice* writing uses descriptive method. This writing is motivated by efforts to increase student learning activities, since the issuance of the four ministerial decrees that allow schools to organize limited face-to-face learning using a blended learning model that combines online and face-to-face activities. The implementation of blended learning can improve history learning activities as shown in student learning outcomes. Based on the results of the evaluation before the action, the individual scores of students who finished studying with a score of 70 or more were 15 students or (45.45%) while those who had not finished studying were 18 students or (54.55%) the average score. 62.91 with the highest score of 80 and the lowest score of 45, after using the blended learning model of student activities there was an increase, this can be seen from the achievement results, from 15 students (45.45%) completed to 30 students (90.9 %). Meanwhile, those who have not finished have decreased from 18 students (54.56%) to 3 students (09.09%), 5 students (15.15) high, 10 students (30.3%) with sufficient achievement. In addition, students with very low criteria amounted to 3 students

(09.09%). The students with low criteria amounted to 4 people (12.12%), and students with very low criteria were 3 people (9.09%), while for very high criteria there were none. very high achievement criteria are 9 people (27.27%), high achievement are 12 people (36.36%), enough are 9 people (27.27%), besides students with low criteria are 3 people (9, 09%), and there are no students with very low criteria.

Keywords: Activities, History, Blended learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan begitu cepat, sehingga menuntut sumber daya manusia yang tanggap terhadap tuntutan perkembangan dan perubahan. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan aktifitas belajar siswa, hal ini dapat terlihat dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif bertanya dan menjawab dan meningkatnya siswa yang berinteraksi membahas materi pelajaran. Aktifitas belajar bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait dan seimbang. Seseorang berpikir tentang ide-ide tetapi tidak disertai dengan perbuatan fisik/aktifitas fisik misalnya dituangkan pada tulisan, maka ide tersebut tidak bermakna atau tidak berguna. (Sardiman, 2016).

Perkembangan teknologi yang dapat diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari sesuatu lewat berbagai media seperti bahan-bahan cetak, gambar, audio dan sebagainya sehingga mendorong terjadinya perubahan peranan guru, yang awalnya sebagai sumber belajar, berubah peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran (Chotimah dan Fathurohman, 2018). Era digital ini justru sangat membutuhkan peran guru dalam memfilter informasi kepada peserta didik. Oleh karena itu menjadi tantangan pendidik untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman terutama era digital ini membuka inovasi dalam mengajar. Pendidik mestinya tidak enggan dan segan untuk mencoba platform digital, melalui platform digital pembagian tugas menjadi semakin mudah.

Penggunaan berbagai teknologi akan sangat bermanfaat bagi guru, siswa dan masyarakat. Bagi guru penggunaan teknologi akan sangat efektif dan efisien dalam pembelajaran, bagi siswa penggunaan berbagai teknologi memberikan keleluasaan dalam mencari informasi sehingga membantu aktifitas belajar yang berkualitas. Masyarakat umum mendapatkan kemudahan untuk mencari informasi dan menyebarkan informasi.

Pembelajaran sejarah merupakan pelajaran hafalan, sehingga terkesan sulit dan menjenuhkan, bahkan sebagian peserta didik merasa bosan, berdasarkan kenyataan pandangan peserta didik tentang materi sejarah dan pembelajarannya menempati posisi kurang berarti. sehingga mengakibatkan aktifitas dan hasil evaluasi yang rendah. Selama pandemi ini hasil evaluasi mapel sejarah rendah bahkan dari 33 siswa hanya (15) yang tuntas atau 45,45% yang tuntas mencapai KKM. Mata pelajaran sejarah di SMA Negeri I Karangrayung Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Dengan latar belakang ini harus ada jalan pemecahannya masalah. Maka pembelajaran sejarah harus disajikan lebih menarik karena melibatkan proses berpikir secara kritis bahkan masing-masing peserta didik memiliki peran dalam mengemukakan gagasannya sehingga lebih bermanfaat bagi peserta didik dalam menghadapi lingkungan sosialnya (Mujiyati dan Sumiyatun, 2016). Demikian juga (Ulfah & Lukastuti, 2018) jika pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, ditunjang dengan sarana dan prasarana pendukung, kecakapan guru dalam pengelolaan kelas serta penguasaan materi yang cukup memadai maka prestasi hasil belajar peserta didik lebih meningkat.

Mata pelajaran sejarah dapat melandasi pendidikan intelektual dan kedisiplinan siswa (Apdelmi, 2019). Untuk menghasilkan pembelajaran sejarah yang baik dan efisien maka perlu diterapkan sebuah pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran lebih berkualitas, tak terbatas ruang dan waktu, dan seluruh materi dapat disampaikan seluruhnya. Dengan kondisi sekarang ini, materi tidak dapat tersampaikan secara maksimal. Pada umumnya proses pembelajaran sejarah diasumsikan masih sangat kurang efektif, terutama pada proses pembelajaran di kelas (Fitria, 2020; Pitri, 2018; Ramadhan, 2020; Siti Nurhayati, 2020;

Wasiso&Winarsih,2020). Apabila materi pembelajaran tidak tersampaikan secara maksimal, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil belajar hingga kualitas pendidikan akan menurun.

Pembelajaran online merupakan suatu tindakan untuk dapat menyampaikan materi dari jarak jauh dan terutama siswa tetap semangat untuk belajar di masa pandemi ini. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Mendikbudristek) Nadiem Makarim mengatakan semua aturan pembelajaran tatap muka di atur dalam SKB (surat keputusan bersama) empat menteri dengan mengedepankan kehati-hatian dan kesehatan semua insan pendidikan. Hal ini ditindaklanjuti dengan kegiatan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas. SMA Negeri I Karangrayung melaksanakan pembelajaran sistem bergilir absen atas dan absen bawah, Secara bergantian siswa masuk sekolah (tatap muka/luring) 50% dari jumlah siswa dan 50% dari siswa daring. Untuk mengatasi siswa yang luring dan siswa yang daring maka pembelajaran sejarah di SMA Negeri I Karangrayung memakai beberapa metode pembelajaran yang modern. Seperti *Student Team Achievement Divisions (STAD)*, *Project Based Learning (PBL)* dan model pembelajaran *Blended Learning*. Beberapa metode pembelajaran yang pernah diterapkan yang cukup berhasil untuk dipergunakan pada pembelajaran sejarah yaitu model pembelajaran *Blended Learning*.

Pembelajaran yang dilakukan melalui *face to face* dan *online*, seperti saat menerima dan, mengumpulkan tugas peserta didik dapat melalui online, tapi lebih dari itu sebagai elemen dari implementasi sosial (Achmad Noor Fatirul dan Joko Adi Waluyo, 2020) Peserta didik dituntut untuk aktif dan mandiri dalam hal mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Penerapan model *blended learning* cukup mudah apabila ditunjang dengan fasilitas yang mendukung yaitu, HP dan laboratorium komputer serta adanya *wifi* di sekolah yang dapat digunakan peserta didik.

Beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran memberikan hasil yang maksimal yaitu memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah, menyempurnakan materi pembelajaran dengan berbagai cara, seperti perpustakaan, menanyakan pada teman secara online, membuka *website*, maupun mencari materi melalui blog atau media lain berupa software, dan juga tutorial pembelajaran (musfadhilah, 2014) Menurut (Akmal, et al 2021) terdapat kendala dalam penerapan belajar jarak jauh yang mengandalkan infrastruktur digital diantaranya: siswa dan guru sebagian besar tidak sepenuhnya siap untuk melakukan pembelajaran online karena masalah teknis seperti stabilitas akses internet, ketersediaan jaringan internet dan masalah keuangan, selain itu aspek digital atau digital literacy juga penting untuk mengoperasikan pembelajaran jarak jauh dengan model *blended learning*.

Model *blended learning* memadukan pola pembelajaran tatap muka di kelas atau penggunaan web secara *online* (Supriadi, 2019). Seorang guru bisa mengunggah materi pembelajaran di internet, sehingga peserta didik dapat mengunduh dari jarak jauh agar peserta didik bisa belajar secara mandiri di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati sehingga dapat meningkatkan daya tarik proses pembelajaran *face to face* dan sangat sesuai untuk diterapkan di era abad 21 (Wardani, et al., 2018). *Blended learning* dapat mengakomodasikan perkembangan teknologi yang luas tanpa meninggalkan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning*. Senada dengan Dwiyanto, (2020) bahwa *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* yang dapat meningkatkan efektivitas, akses, aksesibilitas dalam pengembangan dalam pengembangan potensi individu peserta didik.

Penulis memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi masa pandemi dengan menggunakan *blended learning*. Menurut Dwiyogo (2020) *blended learning* sebagai suatu model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat diakses secara *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah tatap muka di kelas. Pembelajaran *blended learning* membuat peserta didik menjadi lebih berkarya, kreatif, dan

mandiri (BEKAM) Pemberlakuan model *blended learning* juga bertujuan untuk meningkatkan kesempatan bagi mahasiswa atau peserta didik agar belajar mandiri (Darma et al ,2020). Merupakan salah satu profil pelajar Pancasila, siswa di harapkan menjadi pelajar yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini, bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap model pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran sejarah SMA dan apakah model pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran sejarah SMA mampu menunjang pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang berkarya, kreatif dan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dengan cara membandingkan data pada kondisi awal dengan data pada kondisi akhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktifitas pembelajaran sejarah di Masa pandemi *Covid-19* Melalui Model *Blended Learning*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karangrayung Kabupaten Grobogan. Subjek dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas XII IPS3 pada tahun pelajaran 2021/2022. Secara rinci subjek dari kelas XII IPS3 sebanyak 33 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 23 perempuan. Pelaksanaan dari awal hingga akhir dalam penyusunan penelitian ini selama 6 bulan, dimulai pada bulan Juli 2021 dan selesai pada bulan Desember 2021. Diharapkan pada kondisi akhir diperoleh hasil yang maksimal terhadap peserta didik dengan cara melihat hasil prestasi siswa melalui *test*. Pengambilan data kondisi awal pada tanggal 1–22 Agustus 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

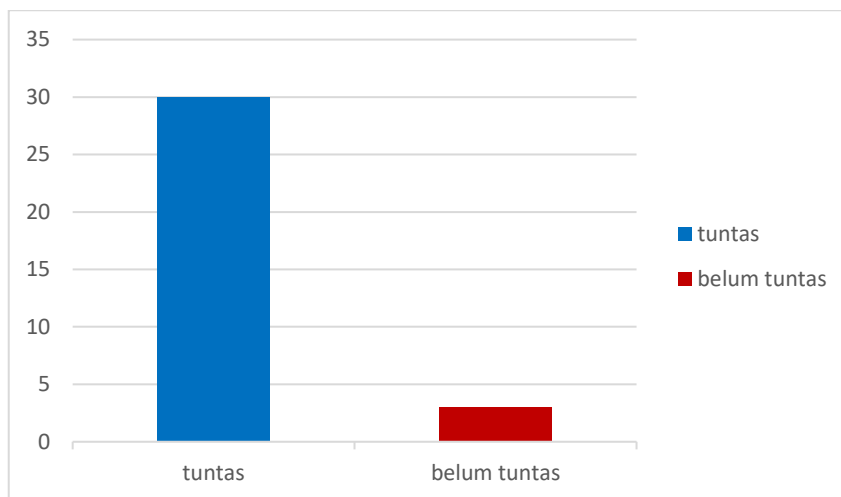
Penggunaan model *blended learning* untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa komputer,HP,dan internet.Penggunaan teknologi ini dapat memberikan keuntungan pada siswa terutama tingkat pemahaman dan kemampuan untuk mengolah pengetahuan dan wawasan yang ada pada diri mereka menjadi potensi yang kuat dan mendorong meningkatnya hasil belajar di sekolah.Bagaimanapun hasil belajar merupakan indikator yang paling mudah diukur dan dapat dijadikan sebagai barometer keberhasilan siswa dalam melalui proses pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran model *blended learning* pada pelajaran sejarah pada siswa kelas XII IPS3 SMAN 1 Karangrayung semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 terlihat dari kemandirian siswa dalam menggali informasi dari berbagai sumber pembelajaran. Siswa semakin antusias dan aktifitas dalam belajar dan terciptanya suasana belajar yang kreatif, inovatif, mandiri juga menyenangkan. Sedangkan peningkatan prestasi belajar siswa terlihat dari kenaikan yang signifikan pada nilai siswa pada test akhir, sesuai kriteria keberhasilan yaitu siswa tuntas belajar jika mencapai nilai minimal 70. Prestasi siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dituangkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Data Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kegiatan	Tuntas	%	Belum tuntas	%
1	Nilai harian	30	90,9	3	9,09

Secara sederhana ketuntasan hasil ulangan harian setelah dilaksanakan tindakan dalam pembelajaran menggunakan metode *blended learning* terdapat dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Belajar Setelah Tindakan

Berdasarkan data hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil evaluasi, secara individual peserta didik yang belum tuntas ada 3 peserta didik 9,09%, sedangkan yang sudah tuntas belajar ada 30 peserta didik 87,88%. Secara klasikal kegiatan pembelajaran sudah tuntas karena yang memperoleh nilai 70 atau tuntas KKM 87,88%. Perbandingan hasil evaluasi dari sebelum kegiatan dengan yang sesudah kegiatan evaluasi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Komparasi Ketuntasan Nilai

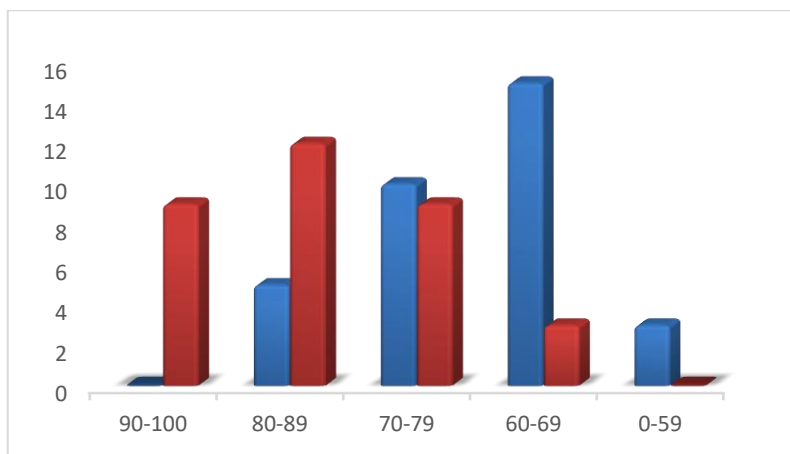
No	Kegiatan	Tuntas	%	Belum Tuntas	%
1	Sebelum kegiatan	15	45,45	18	54,56
3	Sesudah kegiatan	30	90,90	3	9,09

Hasil evaluasi menunjukkan terdapat yang tuntas belajar dari 15 peserta didik 45,45% menjadi 30 peserta didik 87,88%. Sedangkan yang belum tuntas belajar mengalami penurunan dari 18 peserta didik 54,56 menjadi 3 peserta didik 9,09%, sedangkan untuk mengetahui peningkatan persebaran prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Persebaran Nilai Siswa

No	Kriteria	Skala	Frekwensi	Prosentasi
1	Sangat Tinggi	90-100	9	27,27
2	Tinggi	80-89	12	36,36
3	Cukup	70-79	9	27,27
4	Rendah	60-69	3	9,09
5	Sangat Rendah	0-59		0,0
Jumlah			33	100

Berdasarkan data di atas, peserta didik dengan kriteria prestasi sangat tinggi berjumlah 9 orang atau sebesar 27,27%, prestasi tinggi berjumlah 12 orang atau sebesar 36,36%, predikat cukup berjumlah 9 orang atau sebanyak 27,27%. Selain itu peserta didik dengan kriteria rendah berjumlah 3 orang atau sebesar 9,09% dan peserta didik dengan kriteria sangat rendah tidak ada. Secara sederhana persebaran hasil ulangan harian setelah tindakan terdapat dalam gambar berikut :



Gambar 2. Grafik Persebaran Nilai Belajar setelah Tindakan

Berdasarkan data pada tabel 1 dan tabel 2 tersebut diatas, selanjutnya data aktifitas belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah baik kondisi awal maupun kondisi akhir, selanjutnya dipadukan dalam sebuah tabel distribusi frekuensi sehingga dapat dilihat perbandingannya.

Perbandingan persebaran hasil evaluasi dari sebelum kegiatan dengan sesudah kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Komparasi Persebaran Hasil Evaluasi

No	Kriteria	Skala	Sebelum kegiatan		Sesudah kegiatan	
			frekwensi	Prosent	rekwensi	Prosent
1	Sangat Tinggi	90-100	0	0,0	9	27,27
2	Tinggi	80-89	5	15,15	12	36,36
3	Cukup	70-79	10	30,3	9	27,27
4	Rendah	60-69	15	45,45	3	9,09
5	Sangat Rendah	0-59	3	9,09	0	0,0
Jumlah			33	100	33	100

Berdasarkan data di atas peserta didik dengan kriteria prestasi tinggi berjumlah 5 orang (15,15%). Cukup berjumlah 10 orang (30,3%). Selain itu, peserta didik dengan kriteria rendah berjumlah 15 orang (45,45%), dan peserta didik dengan kriteria sangat rendah berjumlah 3 orang (9,09%), sedangkan untuk kriteria sangat tinggi tidak ada. Setelah dilakukan kegiatan, perolehan nilai peserta didik dengan kriteria sangat tinggi berjumlah 9 orang (27,27%), prestasi tinggi berjumlah 12 orang (36,36%), cukup berjumlah 9 orang (27,27%). Selain itu, peserta didik dengan kriteria rendah berjumlah 3 orang (9,09%) dan peserta didik dengan kriteria sangat rendah tidak ada. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penjadwalan dari sekolah.

Dari hasil data, diketahui bahwa diterapkannya metode pembelajaran berbasis daring yaitu dengan penggunaan aplikasi *blended learning* cukup efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, hal ini terlihat dari prestasi peserta didik.

Pembahasan

Agar pembelajaran lebih interaktif, menarik dan menyenangkan maka perlu strategi pemecahan masalah. Strategi pemecahan masalah yang dilakukan dengan menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan model *blended learning* sehingga menjadi berkarya, kreatif, aktif dan mandiri.

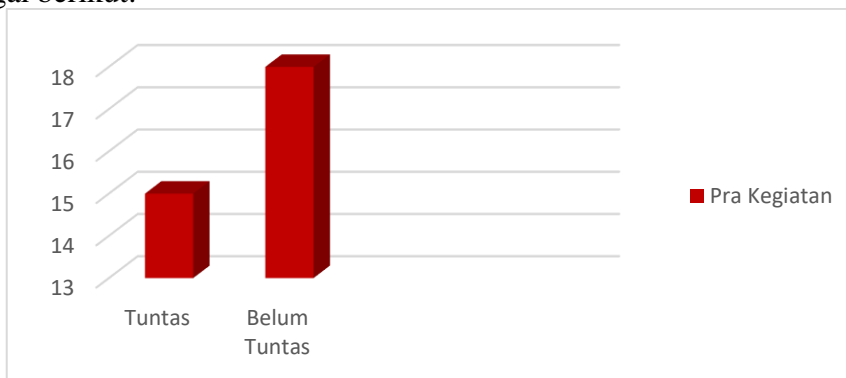
Setelah melakukan pembelajaran dengan model *blended learning* kegiatan selanjutnya yaitu melakukan evaluasi untuk mengamati kemajuan prestasi siswa. Pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan test tertulis sehingga dihasilkan data berupa angka. Data tersebut

dianalisis untuk memperoleh kesimpulan tentang tingkat ketercapaian dengan mengacu pada kriteria tingkat keberhasilan yang sudah ditetapkan berupa kriteria ketuntasan mandiri yaitu 70. Penerapan metode *blended learning* pada mata pelajaran sejarah sangat efektif untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa, terlihat dari meningkatnya hasil prestasi peserta didik. Indikator peningkatan aktifitas belajar siswa dapat dilihat dengan meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya siswa yang saling berinteraksi membahas materi pelajaran. Hasil evaluasi secara individu peserta didik yang sudah tuntas belajar dengan nilai 70 atau lebih ada 15 siswa sebesar (45,45%) sedangkan yang belum tuntas 18 siswa atau sebesar (54,55%). Ketuntasan hasil ulangan harian sebelum menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Data ketuntasan belajar sebelum tindakan

No	Kegiatan	Tuntas	%	Belum tuntas	%
1	Nilai harian	15	45,45	18	54,55

Secara sederhana ketuntasan hasil ulangan harian sebelum tindakan terdapat dalam gambar sebagai berikut:

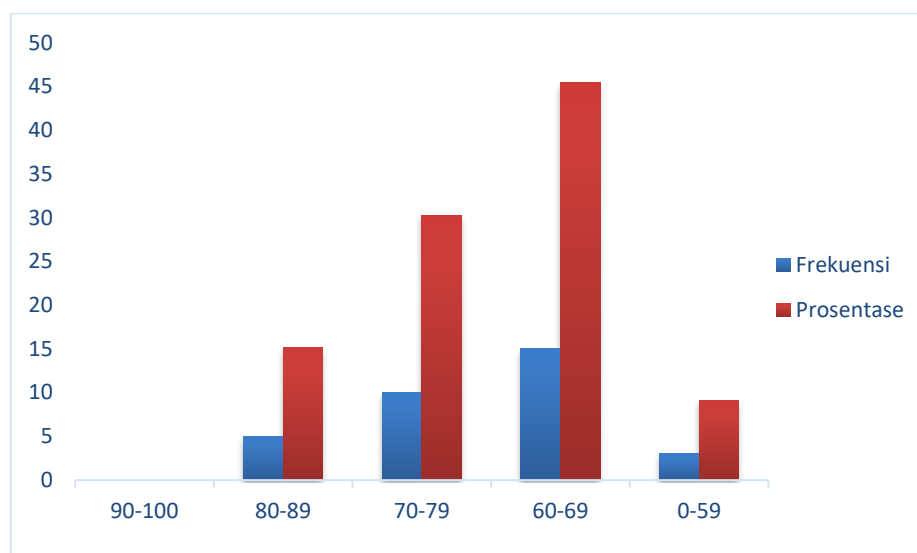


Gambar 3. Grafik ketuntasan belajar sebelum tindakan

Sedangkan persebaran perolehan nilai harian yang diperoleh siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran model *blended learning* ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Data persebaran nilai sebelum tindakan

No	Kriteria	Skala	Frekwensi	Prosentase
1	Sangat tinggi	90-100	0	0,0
2	Tinggi	80-89	5	15,15
3	Cukup	70-79	10	30,3
4	Rendah	60-69	15	45,45
5	Sangat rendah	0-59	3	9,09
Jumlah			33	100



Gambar 4. Grafik persebaran nilai belajar sebelum tindakan

Berdasarkan data di atas, peserta didik dengan kriteria prestasi sangat tinggi tidak ada, tinggi berjumlah 5 orang (27,27%), cukup berjumlah 10 orang (30,3%), selain itu dengan kriteria sangat rendah berjumlah 3 orang (9,09%). Pelaksanaan kegiatan tindakan disesuaikan dengan rencana dan penjadwalan dari sekolah.

Setelah melihat data pada tabel 2 dan tabel 4 dapat terlihat perbandingan data sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan. Pembelajaran *model Blended learning* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran sejarah dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Hasil dari pelaksanaan best practice ini, sesuai dan mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh: (1) Endah Retno Wulandari dan Agus Supriyono (2021) bahwa pembelajaran *blended learning* sangat mempengaruhi belajar mandiri dan lebih efektif, (2) Rani Noviyanti, Taufik (2021) menyatakan model *blended learning* mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna karena di pantau oleh pendidik, dan merupakan solusi di masa pandemi, (3) Riyati, Sumardi dan Nurul Umamah (2020) yang menyatakan Pengembangan model pembelajaran *Blended learning* pada pembelajaran Sejarah SMA mampu menunjang pembelajaran sejarah Indonesia menjadi pembelajaran layak praktis dan efektif, (4) Nuraini (2020) menyatakan penerapan *blended learning* meningkatkan hasil belajar sejarah, (5) Aditia Rachman, Yusep Sukrawan, Dedi Rohendi (2019) menyatakan penerapan model *blended learning* meningkatkan hasil belajar menggambar obyek 2 dimensi (6) Sarah Bibi, Handaru jati (2015) Penggunaan model *blended learning* di kelas lebih efektif dibanding menggunakan model konvensional, (7) Hermanto (2013) *Blended learning* mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik, (8) Benny hari Firmansyah (2015) *Blended learning* sebagai respon terhadap perkembangan teknologi saat ini.

Implementasi pembelajaran model *blended learning* pada masa ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa Agar hasil lebih optimal dan kendala dapat diminimalisir dapat dilakukan terhadap strategi yang telah diterapkan. Pembelajaran online dapat membangun kemandirian siswa dalam belajar di samping siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar mereka. Oleh karena itu sistem pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran lain baik pada masa pandemi maupun pada suasana normal sebagai alternatif lain dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil yang dicapai pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan model *blended learning*, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga menjadi berkarya, kreatif, aktif, dan mandiri. Proses pembelajaran

dimasa pandemi ini diharapkan memanfaatkan teknologi untuk memperbaiki dan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan inspirasi yang inovatif. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran lebih menarik aktifitas siswa. Pembelajaran tatap muka terbatas dengan model *blended learning* dapat mencakup semua peserta didik yang melaksanakan daring 50% dan peserta didik yang luring 50%, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara menyeluruh. Pada mata pelajaran sejarah model *blended learning* dapat memberikan motivasi siswa untuk aktif mencari materi dari berbagai sumber dan berinteraksi dengan teman untuk membahas pelajaran sehingga peserta tidak merasa jenuh. Keberhasilan ini dapat terlihat dari hasil prestasi peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat, dengan perbandingan hasil prestasi siswa yang signifikan antara hasil prestasi siswa sebelum tindakan dengan hasil prestasi siswa setelah tindakan. Model *blended learning* layak digunakan sebagai model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noor Fatirul dan Joko Waluyo. (2020). *Desain blended learning*. Surabaya: Scorpindo media pustaka
- Akmal, A., Fikri, A., Rahmawati, T., Hendri, Z., & Sari, N. (2021). *Measuring Online Learning Readiness During corona Virus Pandemic: an Evaluative Survey on History Teacher and Student* *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* Vol 5, No 1 (2021)
- A. M., Sadiman (2016). *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar* Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Apdelmi, A. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Listening Team untuk Disiplin Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kerinci*. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(1), 58-68 <https://doi.org/10.33373/j-his.v4i1.1723>.
- Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurahman, (2018). *Paradigma Baru Sytem Pembelajaran , Dari Teori, Metode , Model, Media Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Darma, I. K., Karma, I. G. M., & Santiana, I. M. A. (2020). *Blended learning , Inovasi Strategi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0 bagi Pendidikan Tinggi, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika* , 3, 527-539
- Dwiyogo, Wasis D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended learning*. Depok: Raja Grafindo. El Khuluqo. Ihsana. 2017.
- Edward, C. N., Asirvatham, D., & Johar, M. 'G. M. (2018). *Effect of blended learning and learners' characteristics on student' competence : An empirical evidence in learning oriental music*. *Education and Information Technologies*, 23, 2587-2606
- Fitria, (2020). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah Indonesia dengan Metode Diskusi Terbimbing pada siswa Kelas X Tsm 1 di SMK Negeri 1 Gunung Jati Kabupaten Cirebon Yana*. 1(3), 1689-1699.
- Hermawanto, Kusari, S. & Wartono. (2013). *Pengaruh Blended learning terhadap penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X*. Dalam *jurnal Pendidikan Fisika* 9(online), 10 halaman tersedia <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMFI/article/view/2582/265>.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Surat Edaran Kemdikbud No 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kemendikbud, Sumber <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh. Jakarta: Rajawali Pers
- Mujiyati, N. Dan Sumiyatun, (2016). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning (PBL)*. *Jurnal Historia*, 4(2), 81-90

- Masfadilah, (2014). *Penerapan Pembelajaran Blended learning untuk meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Malang*, from [https://www.academia.edu/6645512/Resume blended learning Bab 12 3](https://www.academia.edu/6645512/Resume_bleneded_learning_Bab_12_3)).[diakses pada tanggal 01-06-2015]rta
- Ramadhan,O.M. (2020). Jurnal Inovasi Pmbelajaran (JINoP). *Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari hasil Belajar Siswa* ,6(2),204-214.<https://doi.org/10.22219/Jinop.v1i1.2441>.
- Supriyadi,M, ”*Pengembangan Model blended learning Berbasis Geogle Google Classroom Pada Mata Kuliah Rekayasa Sistem Audio*”.*Jurnal PROSPENDING Seminar Nasional LP2M UNM*. 2019 Peran Penelitian dalam Menunjang Percepatan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia SBN:978-623-7496-14-4
- Wardani,D.N.,Toenlloe.A.J., dan Wedi,A. (2018). *Daya Tarik Pemelajaran di Era 21 dengan Blended Learning*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan ,1(1),13-18.
- Wahyuningtyas,N,& Rosita,F,A.D. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Android pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia* .Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya.13(1), 34-41 fom <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/7573>
- Wasiso,A.I.,Winarsih,S.M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran dan sikap sosial terhadap Hasil Belajar Sejarah SMA Negeri 24 Kabupaten Tangerang, Pengaruh Model Pembelajaran Dan Sikap Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Andrian*, 13(1).31-40. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/23590>