



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2747 - 2753

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning di Sekolah Dasar

Susilowati^{1✉}, Dian Hidayati², Fillah Babul Fathatul Jannah³, Astutri Puji Rahayu⁴

Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: susilowati2008046045@webmail.uad.ac.id¹, dian.hidayati@mp.uad.ac.id²,
fillah2008046041@webmail.uad.ac.id³, astutri2008046038@webmail.uad.ac.id⁴

Abstrak

Berawal dari maraknya Covid-19 berdampak pada kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Pembelajaran dilakukan dengan secara online menggunakan digitalisasi teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan penerapan pembelajaran interaktif melalui model blended learning yang diterapkan pada masa pandemic Covid-19 di SD Muhammadiyah Kadisoka, Sleman, DIY. Selain itu penelitian ini juga memaparkan seberapa efektifnya penerapan pembelajaran interaktif menggunakan blended learning. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 6 orang, diantaranya 3 pendidik dan 3 peserta didik SD Muhammadiyah Kadisoka. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan teknik wawancara semi struktur yang dilakukan melalui tatap muka menggunakan platform zoom meeting dan video call. Kemajuan teknologi semakin canggih hingga saat ini peserta didik dapat belajar menggunakan teknologi yang dikemas dalam model pembelajaran blended learning. Melalui beberapa platform yang digunakan, kegiatan pembelajaran tetap berjalan interaktif seperti layaknya belajar dengan tatap muka. Penerapan blended learning di SD Muhammadiyah Kadisoka dinilai sudah interaktif, dengan adanya pendidik yang dapat mengikuti perkembangan zaman maka kegiatan pembelajaran menggunakan model blended learning tetap berjalan dengan interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Model *Blended Learning*

Abstract

Starting from the rise of Covid-19, it has had an impact on learning activities in schools. Learning is done online using technology digitization. This study aims to describe the application of interactive learning through a blended learning model that was applied during the Covid-19 pandemic at SD Muhammadiyah Kadisoka, Sleman, DIY. In addition, this research also describes how effective the application of interactive learning using blended learning is. The type of research used in this research is qualitative with a descriptive approach. Participants in this study amounted to 6 people, including 3 educators and 3 students at SD Muhammadiyah Kadisoka. The technique used in data collection uses semi-structured interview techniques which are carried out through virtual face-to-face using a zoom meeting platform and video call. Technological advances are increasingly sophisticated until now students can learn to use technology that is packaged in a blended learning model. Through several platforms used, learning activities continue to run interactively like face-to-face learning. The application of blended learning at SD Muhammadiyah Kadisoka is considered interactive, with educators who can keep up with the times, learning activities using the blended learning model continue to run interactively.

Keywords: Interactive Learning, Blended Learning, Learning Innovation

Copyright (c) 2022 Susilowati, Dian Hidayati, Fillah Babul Fathatul Jannah, Astutri Puji Rahayu

✉ Corresponding author :

Email : susilowati2008046045@webmail.uad.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2475>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak lepas dari lembaga pendidikan yakni sekolah. Sekolah merupakan lembaga atau wadah yang didalamnya memuat interaksi dengan guru, kepala sekolah, antar peserta didik atau dengan seluruh warga sekolah. Sebagaimana yang terdapat pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran diartikan sebagai interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Selain fokus pada kegiatan interaksi juga terdapat aktivitas di dalamnya, seperti pemberian pengetahuan, transfer ilmu dan pemberian pembelajaran bagi peserta didik. Aktivitas tersebut dapat dirancang menggunakan model, metode, media atau pendekatan agar pembelajaran lebih bermakna dan interaktif. Menurut Sanjaya (Sukmawati, 2017:97) pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang tidak berisikan kegiatan transfer ilmu saja, melainkan juga terdapat bagaimana cara atau hal-hal yang perlu diperhatikan agar pembelajaran tersebut merangsang peserta didik dan termotivasi untuk belajar.

Jika dilihat dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di guru masih kurang dalam hal melibatkan peserta didik secara aktif, yang mana guru selalu menjadi fokus utama. Guru kurang mengeksplorasi berbagai model dalam pembelajaran dan beberapa guru masih menggunakan model konvensional, maka dari itu guru perlu mengeksplorasi berbagai model, metode bahkan media yang digunakan juga harus menarik minat peserta didik agar termotivasi untuk belajar. Munculnya pandemi Covid-19 hingga saat ini kegiatan pembelajaran hanya sebatas pengiriman dan pengumpulan tugas. Menurut Anshori dan Zahro'ul Illiyun (2020) pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis online untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Yang mana seharusnya peserta didik belajar di rumah dengan dibantu teknologi digital seperti HP, laptop atau komputer. Meskipun terdapat beberapa sekolah yang menerapkan kombinasi tatap muka dan daring, akan tetapi pada saat kegiatan daring peserta didik juga mengakses materi melalui teknologi digital. Kombinasi belajar tatap muka dan daring ini biasa disebut dengan *blended learning*. Hal ini diperkuat dengan pendapat Musa (Abdullah, 2018:859) bahwa BL merupakan pembelajaran yang mencampurkan pembelajaran luring dan daring. Penggunaan model *blended learning* ini bisa diterapkan dengan interaktif melalui optimalisasi teknologi yang kini semakin canggih.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto dan Nyoto Harjono (2017) terkait dengan penerapan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran didapatkan bahwa telah diterapkannya model pembelajaran yang interaktif yang sudah sesuai dengan langkah-langkah yang meliputi pengantar, penyelesaian masalah, eksplorasi pengalaman dan diskusi, meringkas dan penilaian memberikan hasil bahwa rata-rata nilai kelas mengalami peningkatan. Akan tetapi pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan yaitu guru berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran karena guru dinilai sebagai fasilitator dan manajer yang dapat mengarahkan untuk mengembangkan interaksi kelompok.

Menurut Suprayekti (Sukmawati, 2017:97) langkah-langkah pembelajaran interaktif meliputi adanya perencanaan, kemudian peserta didik melakukan pengamatan berdasarkan materi yang sudah disajikan oleh guru, dilakukannya tanya jawab untuk mengeksplorasi lebih jauh, kemudian pemberian pengarahan oleh guru, pendalaman materi yang berisi pertanyaan lebih dalam dan melakukan kegiatan refleksi. Langkah-langkah ini dapat diterapkan pada pembelajaran interaktif menggunakan model *blended learning*. Hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih hidup, adanya timbal balik antara peserta didik dengan guru, melatih peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran *blended learning* juga dinilai dapat mengembangkan pemikiran peserta didik untuk lebih kritis dan dapat mawadahi peserta didik pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ferdiansyah, 2021). Pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui *blended learning* ini diharapkan memiliki kebermanfaatannya baik untuk peserta didik dan pendidik serta mewujudkan pendidikan yang kreatif dan inovatif terlebih pada masa pandemic seperti sekarang ini.

Pembelajaran interaktif melalui *blended learning* yang dipaparkan oleh penulis menjadi salah satu solusi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan interaktif walaupun kegiatan dilakukan secara *online* dan *offline* secara bersamaan. Pada paper ini dijelaskan tentang pelaksanaan pembelajaran interaktif menggunakan

metode *blended learning* dan apa saja yang harus disiapkan. Diharapkan *paper* ini dapat membuka wawasan pada pembaca terkait dengan pelaksanaan pembelajaran interaktif menggunakan *blended learning* terlebih pada masa pandemi seperti sekarang ini. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, jika pada penelitian sebelumnya pembelajaran interaktif dilakukan dengan SPLDV melalui aplikasi rumah belajar, maka pada penelitian ini memiliki esensi yang berbeda yaitu pembelajaran interaktif melalui model *blended learning* yang dilakukan di jenjang sekolah dasar. Dengan kebaruan pada penelitian ini yaitu pembelajaran interaktif menggunakan model *blended learning*, yang mana model ini merupakan model bauran antara pembelajaran yang dilakukan melalui tatap muka dan *online* terlebih pada kondisi pandemi seperti saat ini. Selain itu, penelitian ini dilakukan dengan objek yang berbeda, pada penelitian sebelumnya objek yang digunakan adalah jenjang SMP sedangkan pada penelitian ini merupakan menggunakan jenjang sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya pembelajaran dilakukan menggunakan portal yang bernama Rumah Belajar, sedangkan pada penelitian ini membahas menggunakan teknologi digital dan media berupa *power point*, video, *google classroom*, dan *quiziz*. Oleh karena itu, dengan adanya beberapa kebaruan tersebut, maka penelitian ini penting untuk diteliti guna memberikan esensi yang berbeda dan memberikan informasi kepada pembaca bahwasanya pembelajaran yang interaktif juga dapat dilakukan melalui model *blended learning*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menguraikan informasi terkait dengan permasalahan yang terjadi di lapangan yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan model *blended learning*. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik di SD Muhammadiyah Kadisoka, Kadisoko, Purwomartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman. Guru yang berjumlah 4 dan peserta didik yang berjumlah 4.

Teknik yang digunakan pada pengumpulan data yaitu wawancara. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara dapat dilakukan dengan terstruktur, tidak terstruktur dan semi struktur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan semistruktur. Peneliti melakukan wawancara secara online menggunakan aplikasi *zoom meeting* dan *video call*. Instrumen pengumpulan disusun berdasarkan fokus penelitian yakni Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning Di SD Muhammadiyah Kadisoka. Setelah peneliti menyiapkan pedoman wawancara maka peneliti melakukan uji validitas pedoman yang dibantu oleh dosen pembimbing. Analisis data pada penelitian ini menggunakan software Atlas Ti. Adapun pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti yakni terkait dengan pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui model *blended learning*, hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan model *blended learning*, upaya yang dilakukan dalam mengatasi hambatan dan tantangan, serta evaluasi pelaksanaan *blended learning* yang diterapkan di sekolah tempat penelitian. Kehadiran peneliti pada penelitian ini sebagai perencana, pelaksana dalam mengumpulkan data, menganalisis dan membuat laporan hasil penelitian. Subjek pada penelitian ini yaitu 3 peserta didik dan 3 pendidik SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta dengan pelaksanaan penelitian berlangsung pada tanggal 25 Oktober-25 Januari 2022 dengan pengecekan keabsahan hasil penelitian melalui triangulasi data. Triangulasi sumber, yaitu peneliti melakukan pengecekan data yang diperoleh melalui beberapa sumber, yang kemudian peneliti deskripsikan dan dikategorikan mana data yang sama dan yang berbeda. Informasi dari narasumber dalam penelitian ini yaitu peserta didik dan pendidik. Triangulasi teknik, yaitu peneliti melakukan pengecekan menggunakan teknik yang berbeda. Triangulasi waktu, yaitu peneliti melakukan pengecekan dalam waktu yang berbeda dan dilakukan berulang-ulang. Peneliti berharap penelitian yang akan dilakukan ini memberikan gambaran, wawasan serta *sharing* pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran secara *blended* kepada masyarakat luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Blended Learning

Model blended learning menjadi fenomena dalam trend pembelajaran saat ini. Terlebih ditengah kondisi maraknya Covid-19 dan semakin berkembangnya teknologi. Blended learning ini dapat diartikan pembelajaran gabungan. Gabungan yaitu menggabungkan teknik, metode, model, atau kombinasi belajar tatap muka dan daring. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Sari, 2021) bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang inovatif yang mengintegrasikan teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 terlebih pada pembelajaran yang berlangsung selama adanya pandemi Covid-19 seperti sekarang ini dengan menggabungkan beberapa teknik, strategi dan metode pembelajaran. Teknik disini adalah gabungan dari pertemuan *online* dan *offline*. Terlebih pada masa pandemic seperti sekarang, model *blended learning* menjadi salah satu yang diterapkan dalam menunjang kegiatan pendidikan. Setiap kegiatan pendidikan dituntut untuk melekat teknologi, hal ini diperkuat oleh pendapat (Zaharah, Kirilova, & Windarti, 2020) bahwa dunia pendidikan seperti sekarang ini harus mengikuti perkembangan zaman melalui pemanfaatan teknologi untuk menginovasi pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas guru. Salah satu aktivitas yang dilakukan peserta didik menggunakan *blended learning* adalah belajar mandiri. Belajar mandiri merupakan komponen penting yang dapat memengaruhi hasil belajar (Ratna, 2013). Kegiatan belajar mandiri atau *individualized learning* dapat dilakukan dengan cara mengakses berbagai informasi atau materi pelajaran melalui internet (Istiningasih & Hasbullah, 2015). Selain itu, berbagai *digital library* pun dapat diakses secara individual.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah dan di rumah dapat dilakukan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Jika sekarang ini, banyak guru atau pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran melalui *platform-platform* online seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Whatsapp* (Gunawan, 2020). Beberapa *platform* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan adanya jaringan internet yang tersedia.

Model blended learning ini sudah diterapkan di SD Muhammadiyah Kadisoka. Penerapan blended learning di SD Muhammadiyah Kadisoka ini bertahap dan berproses. Penerapan *blended learning* ini awalnya di uji cobakan pada kelas 3-6 yang bertransisi selama 2 tahun tidak bertemu dengan guru di sekolah, untuk itu uji coba ini dilakukan di kelas 3. Kemudian seiring berjalannya waktu dengan melalui beberapa evaluasi saat ini SD Muhammadiyah Kadisoka sudah menerapkan model *blended learning* ini mulai dari kelas 1-6. Tujuan yang sudah dicapai pada penerapan *blended learning* di SD Muhammadiyah Kadisoka tidak lain sebagai wadah pelaksanaan kegiatan belajar, agar kegiatan pembelajaran tetap terlaksana walaupun sedang dalam masa pandemic. Menjadi fasilitator agar tetap tercapainya kegiatan pembelajaran.

Implementasi pembelajaran daring ini dinilai mampu menunjang kegiatan pembelajaran menjadi efektif, terutama dengan perkembangan teknologi seperti sekarang, dimana kita bisa mengakses informasi dengan cepat (P. Ayu Suci Lestari, 2020). Beberapa *platform* yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di SD Muhammadiyah Kadisoka yaitu *Google Meeting*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Quiziz*, dan *Whatsapp*. Persiapan perlu dilakukan oleh pendidik agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Mental menjadi *point* penting yang harus disiapkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran selama blended. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Sardiman, 2015) bahwa kegiatan belajar adalah kegiatan yang bersifat mental dan fisik. Oleh karena itu, maka mental sangat perlu disiapkan dalam aktivitas pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Capek, lelah, karena harus mengajar *live* dan online. Selain mental yang harus disiapkan, maka perangkat pendukung juga harus disiapkan. Membuat materi, menyiapkan digital teknologi yang lain agar dapat digunakan oleh peserta didik. Menurut (Panggayuh, 2021) *blended learning* memiliki kelebihan untuk meningkatkan pembelajaran, yaitu dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi dan pengayaan sehingga hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Di masa pandemic seperti sekarang, pendidik lebih ekstra dalam mengajar dan memberikan pelayanan. Berdasarkan penerapan *blended* itu sendiri, tidak serta merta berjalan dengan mulus dan baik-baik saja,

melainkan terdapat beberapa kendala seperti minimnya fasilitas bagi guru, seperti keterbutuhan kuota internet, minimnya waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar serta kurangnya *hardware*. *Hardware* disini berperan sangat penting, melalui bantuan *hardware*/digitalisasi teknologi kegiatan belajar dapat dilaksanakan, dan masih terdapat beberapa pendidik yang belum terfasilitasi dengan baik. kemudian jaringan internet, tidak adanya jaringan internet maka antar teknologi tidak dapat terhubung untuk berinteraksi. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Wibowo, 2013) bahwa dalam melakukan pembelajaran interaktif melalui komputerisasi diperlukan *hardware* yang mumpuni. Untuk itu beberapa kendala ini dapat diatasi oleh pendidik dengan cara mengoptimalkan fasilitas yang ada, seperti HP, laptop dan wifi sekolah.



Gambar 1. Pelaksanaan Blended Learning

Pembelajaran yang Interaktif

Menurut Rusman (Yanto, 2019) pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling terkait dan berhubungan. Menurut (Maryani, 2014) pembelajaran diartikan sebagai usaha yang dilakukan dengan sadar untuk membuat peserta didik belajar dan adanya perubahan tingkah laku. Berdasarkan beberapa pendapat tentang makna pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang sudah terencana dan tersistem untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dengan keluaran adanya perubahan tingkah laku, adanya pemahaman dari yang semula belum tau menjadi tau. Pembelajaran tidak lepas dari adanya interaksi yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik. Seperti yang dikatakan (Mohamad Irfan, 2014) bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah adanya interaksi yang terjalin, baik secara langsung ataupun melalui media.

Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang mengarah pada interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik, dan sebaliknya dengan menggunakan sumber atau media belajar (Dasna, 2015). Pembelajaran interaktif ini disusun atau dirancang agar adanya komunikasi yang terjalin atau peserta didik dapat mengemukakan pendapat dan pertanyaan serta dapat menemukan jawabannya secara mandiri. Aktivitas belajar interaktif dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Didukung oleh pendapat Widiantonono dan (Nugroho Widiantonono, 2021) bahwasannya pembelajaran interaktif memiliki ciri khas, yakni lebih menekankan peserta didik kepada pertanyaan-pertanyaan, sehingga terdapat interaksi timbal balik dari dua arah. Pertanyaan yang diajukan memiliki tujuan penting, yaitu meningkatkan pemikiran peserta didik, mengecek tingkat pemahaman peserta didik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar, Louisel & Descamps (Majid, 2014). Menurut Faire & Cosgrove (Widodo, 2007) terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam melaksanakan pembelajaran yang interaktif, yakni persiapan, pengetahuan awal, eksplorasi, pemberian pertanyaan, penyelidikan, pengetahuan

akhir, dan refleksi. Beberapa tahapan tersebut dapat diwujudkan melalui sharing atau saling bertukar pesan, keteampilan, pengalaman dan sebagainya (Rusdewanti & Gafur, 2014).

Pelaksanaan pembelajaran di SD Muhammadiyah Kadisoka dinilai interaktif, para pendidik menyiapkan materi dengan optimal dengan disuguhi beberapa pertanyaan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disajikan. Selain itu, beberapa respon dari peserta didik melalui pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik terlihat bahwa terjalannya komunikasi dan timbal balik dari materi yang disajikan oleh pendidik. Pembelajaran interaktif ini bermanfaat untuk melatih peserta didik dalam mengungkapkan rasa ingin tahunya, hal ini dilihat dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. Selain itu, kegiatan belajar pun dikemas agar pembelajaran lebih bermakna sehingga peserta didik dapat mengingat materi yang diajarkan. Diperkuat dengan pendapat (Eko & Rayandra, 2016) bahwa jika dalam suatu pengajaran dikaitkan dengan kondisi peserta didik, atau hal-hal yang dekat dengan peserta didik, maka peserta didik akan mudah memahami dan memberikan makna tersendiri atas pembelajaran yang diberikan.

Pembelajaran yang interaktif dapat diterapkan dengan beberapa model, salah satunya menggunakan model *blended learning*. Sesuai dengan pendapat (Perdana & Adha, 2020) bahwa *blended learning* merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam belajar siswa untuk memotivasi siswa melalui pemanfaatan teknologi. Dengan berbagai materi yang dikemas dengan menarik maka pembelajaran melalui *blended* ini dapat meningkatkan hasil belajar. Diperkuat oleh pendapat (Mulyani, 2015) bahwasannya *blended learning* mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Kegiatan belajar melalui *blended learning* di SD Muhammadiyah Kadisoka ini juga cukup membuat pembelajaran interaktif, karena peserta didik dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini menjadi kesan tersendiri karena setelah 2 tahun melaksanakan pembelajaran secara *online*, maka secara bertahap saat ini dapat melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka secara terbatas. Untuk itu, interaksi antar peserta didik menjadi kesan yang sudah lama dirindukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil review dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif melalui *blended learning* dapat dilakukan dengan memanfaatkan digitalisasi teknologi dan melalui *platform* online penunjang kegiatan pembelajaran seperti Zoom Meeting, Google Meeting, Google Classroom, serta masih banyak lagi *platform* pendukung lainnya. Pemanfaatan *platform* tersebut dinilai dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif. Meski demikian, perlu dilakukan evaluasi berkelanjutan untuk meminimalisir kendala-kendala yang dihadapi baik oleh pendidik, peserta didik dan orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pengelola SD Muhammadiyah Kadisoka Yogyakarta yang telah mengizinkan untuk mengambil data untuk penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 859.
- Eko, K., & Rayandra, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. *Jurnal Repository Unja*.
- Gunawan, N. M. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*.
- Handy Ferdiansyah, Z. N. (2021). Penggunaan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar dimasa Pandemi Covid-19. *Edumaspul Jurnal Pendidikan*.

- 2753 *Pembelajaran Interaktif Melalui Model Blended Learning di Sekolah Dasar – Susilowati, Dian Hidayati, Fillah Babul Fathatul Jannah, Astutri Puji Rahayu*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2475>
- Ian Anshori, Z. I. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran di Mts Al- Asyhar Bungah Gresik . *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* .
- Istiningsih, S., & Hasbullah. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen* , 49-56.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* .
- Mohamad Irfan, M. R. (2014). Implementasi Computer Based Instruction Model Instructional Games pada Pembelajaran INteraktif. *Edisi Agustus* .
- Mulyani, A. Y. (2015). Thr Effectiveness of Blended Learning, Prior Knowledge to The Understanding oncept in Economics. *Journal Educational Research International* .
- Nugroho Widiyanto, N. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , 212.
- P. Ayu Suci Lestari, G. (2020). The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of Primary and Secondary School Levels. *Indonesian Journal of Elenemtry and Childhool Education* , 58-63.
- Panggayuh, H. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Muara Teweh Tahun Pelajaran 2020/2021. *Meretas Jurnal Ilmu Pendidikan* .
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* .
- Ratna, N. (2013). Pengaruh Metode Blended Learning dan Self Regulated Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan* .
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* .
- Sardiman, A. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 1.
- Siti Istiningsih, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen* .
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV . *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer* .
- Widodo, A. (2007). Pendidikan IPA di SD (BBM). *UPI (online)* .
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasi dan teknologi* .
- Zaharah, Kirilova, G. I., & Windarti, A. (2020). Impact of Corona Virud Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*.