



Natasya Meifiani<sup>1</sup>  
 Eko Cahyo Mayndarto<sup>2</sup>  
 Winaria Lubis<sup>3</sup>

## PROGRAM BELAJAR BLENDED DENGAN STRATEGI COOPERATIVE LEARNING PADA PROGRAM MBKM DI PT SEMESTA INTEGRASI DIGITAL

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mahasiswa agar mampu membuat program belajar yang berintegrasi digital dengan memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan program belajar *blended* yang dapat diakses dengan mudah pada LMS Karier.mu dengan topik materi model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan oleh guru didalam kelas untuk menghendaki keberagaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan guru dapat dengan mudah mengakses program belajar blended pada LMS Karier.mu dan topik materi yang disajikan berupa beragam berbagai aktivitas pembelajaran baik yang berbentuk materi infografis, power point interaktif menggunakan canva, video, animasi pembelajaran, maupun mentimeter untuk mengukur tingkat pemahaman.

**Kata kunci:** Pembelajaran Blended, Pembelajaran Kooperatif

### Abstract

This research was conducted for students to be able to create digitally integrated learning programs by utilizing various interactive learning applications. This research aims to produce a blended learning program that can be easily accessed on the Karier.mu LMS with the topic of cooperative learning model material that can be implemented by teachers in the classroom to ensure student diversity in the learning process. This type of research is qualitative descriptive analysis. Data collection techniques were carried out using literature studies and documentation. The data analysis technique in this research uses qualitative descriptive analysis. The results of the research can be concluded that teachers can easily access the blended learning program on the Karier.mu LMS and the material topics presented are a variety of learning activities in the form of infographic material, interactive power points using Canva, videos, learning animations, as well as a meter to measure the level of understanding.

**Keywords:** Blended Learning, Cooperative Learning

### PENDAHULUAN

Sejak Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), peraturan pembelajaran secara *e-learning* ditetapkan di Indonesi (Lubis, 2020). Salah satu bentuk pembelajaran *e-learning* adalah *blended learning*. *Blended learning* mengacu pada kombinasi atau penggabungan metode pembelajaran dengan teknologi digital. Penerapan pembelajaran *online* yang dilakukan dengan dukungan berbagai platform digital yang diintegrasikan dengan lingkungan pembelajaran tatap muka. Pada prinsipnya, konsep blended learning menerapkan komunikasi lisan pada kelas tatap muka dan komunikasi tertulis dalam pembelajaran *online* terintegrasi secara optimal dan memberikan pengalaman belajar yang unik dan maksimal (Sjafei, 2022). Pada abad 21 teknologi dan

<sup>1,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tama Jagakarsa

<sup>2</sup>Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Tama Jagakarsa

email: natasyameifiani2505@gmail.com, ekocmayndarto@gmail.com winarialubis73@gmail.com

informasi yang semakin cepat dalam segala aspek kehidupan, akibatnya pada abad 21 mengalami perubahan yang cukup signifikan salah satunya dalam aspek pendidikan. Pembelajaran abad 21 ini yang sudah berintegrasi digital salah satu model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu pembelajaran *blended* atau *blended learning*.

*Blended learning* merupakan pengembangan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (*online*) atau yang lebih di kenal dengan pembelajaran sinkronus merupakan pembelajaran yang berlangsung secara bersamaan diwaktu yang sama dan dipandu langsung oleh guru baik tatap muka secara langsung maupun virtual sedangkan asinkronus merupakan pembelajaran yang berlangsung secara mandiri tidak didampingi oleh guru secara langsung dan fleksibel. Dalam rangka ingin menciptakan generasi muda agar memiliki kemampuan serta keahlian yang mumpuni baik secara *hard skills* maupun secara *soft skills* untuk mengembangkan teknologi pendidikan dimasa mendatang.

PT Semesta Integrasi Digital bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi untuk mendorong mahasiswa menuju jalan masa depan. Hal ini tentunya sangat berdampak besar bagi mahasiswa, mereka dapat berkontribusi melalui program MBKM Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan salah satu programnya yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan membahas bidang di dunia industri dan menangani studi kasus nyata dimana mahasiswa akan mengerjakan proyek akhir dengan hasil akhirnya yakni laporan penyelesaian *case study* dan rancangan kelas pembelajaran *blended*.

Proyek akhir peserta Studi Independen. Pembimbing akan membimbing secara intensif dari awal program sampai selesai. *Case study* nyata yang diberikan yaitu membuat program belajar *blended* bertemakan “Bhineka Tunggal Ika” dengan waktu pengerjaan 2 bulan. Berdasarkan berita dari nasional pada tahun 2012, selama 14 tahun setelah reformasi, setidaknya ada 2.398 kasus kekerasan dan diskriminasi yang terjadi di Indonesia. Masih banyak pula ditemukan terjadinya tindakan diskriminasi di dalam kelas, saat proses pembelajaran maupun saat berada di luar kelas, terutama pada sekolah dengan peserta didik yang kultural.

Maka dari itu, sebagai seorang pendidik harus memiliki strategi model pembelajaran yang mampu menghendaki keberagaman siswa dalam satu kelompok yang dituntut agar mampu bekerja sama sehingga memiliki ketergantungan positif, saling berinteraksi secara tatap muka, tanggung jawab pribadi, keahlian interpersonal, saling menerima, mendukung, dan menyelesaikan konflik dengan cara mampu merefleksikannya untuk membuat keputusan. Dengan strategi pembelajaran *cooperative learning* yaitu pembelajaran berorientasi pada peserta didik yang bertujuan untuk menekankan sikap dan perilaku bersama dalam bekerja sama dalam sebuah kelompok yang teratur dan heterogen.

Berikut tiga model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan didalam kelas

#### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

*A Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Loma Curran. Model ini memiliki ciri utama yaitu peserta didik harus menemukan pasangan kartu dengan jawaban atau pertanyaan spesifik yang relevan (Maryam & Sukmana, 2019). Model ini mengharuskan peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Tujuan dari model pembelajaran *make a match* antara lain, pendalaman materi, penggalan materi dan penghibur atau menyenangkan (Putri et al., 2019).

#### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair and Share*

*Think pair and share, thinking* (berpikir) yaitu memberikan peserta didik kesempatan untuk mencari dan menemukan jawaban dari tugasnya secara mandiri, *pairing* (pasangan) yaitu peserta didik bertukar pikiran dengan teman sebangku atau pasangan yang telah ditentukan, dan *sharing* (berbagi) yaitu peserta didik mendiskusikannya dengan pasangan lain (Izzaty et al., 2020).

Pengelompokan peserta didik secara berpasangan pada model pembelajaran kooperatif tipe *think pair and share* ini, selain bertujuan untuk membuat variasi suasana dalam diskusi kelas, juga bertujuan dalam proses pembelajaran kelompok di dalam kelas menjadi lebih efektif dan sangat tepat dilakukan untuk guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran kolaboratif. Model pembelajaran kooperatif tipe *think pair and share* adalah model pembelajaran yang

sederhana dimana guru menjelaskan di depan kelas kemudian peserta didik duduk secara berpasangan dengan kelompok mereka.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model *jigsaw* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Model pembelajaran *jigsaw* mengambil cara bekerja, dimana peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan peserta didik lain untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dibentuk dari kelompok yang heterogen yang terdiri dari 4-6 peserta didik sebagai kelompok asal yang kemudian akan bergabung dengan kelompok lain membentuk kelompok ahli (Ufiluthfiah, 2013).

Berdasarkan pemaparan di atas maka, peneliti mengangkat judul “Program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* pada program MBKM di PT Semesta Integrasi Digital”. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam menerapkan 10 modul pembelajaran *21st-century digital educator* dengan pengembangan pembelajaran *blended* yang dapat membuat suasana pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, beintegrasi digital, dan mampu menimalisir terjadinya diskriminasi di dalam kelas.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah analisis deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang paling dasar yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang ada (Tindaon & Eti Muliani, 2021). Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi pada situasi atau keadaan sekarang. Analisis deskriptif ini mengandung data kualitatif. Metode penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tahapan atau rancangan dalam membuat program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning*. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil selama mengerjakan program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* pada program MBKM di PT semesta integrasi digital. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

### 1. Studi Literatur

Dalam penelitian ini menggunakan studi literatur yaitu dengan membaca kasus-kasus diskriminasi terbaru yang sesuai dengan judul penelitian, dalam berita koran Kompas Harian yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah seperti, berita dalam JPNN.com yang ditayangkan pada 26 November 2021 “3 siswa SD ditarakan tidak naik kelas karena beda agama”, kemudian berita dalam Bisnis.com “10 sekolah di Jakarta Diskriminasi siswa berdasarkan kepercayaan dan PDIP temukan 10 kasus intoleransi di sekolah wilayah DKI Jakarta”.

Merujuk pada kasus tersebut, masih banyak ditemukan terjadinya tindakan diskriminasi di dalam kelas saat proses pembelajaran. Terutama pada sekolah dengan peserta didik yang kultural. Hal inilah yang menjadi alasan, bahwa isu ini perlu digali dan diberikan solusi, sehingga membentuk peserta didik yang dapat menghargai perbedaan, baik di dalam kelas saat pembelajaran maupun saat di luar kelas ketika bermain. Dengan membuat program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* untuk mahasiswa, guru, maupun dosen diharapkan program pembelajaran tersebut bermanfaat dalam memberikan pengetahuan, pemahaman, serta solusi dalam mengatasi diskriminasi di lingkungan kelas guna membentuk generasi yang sadar akan toleransi.

### 2. Wawancara

Teknik wawancara adalah salah satu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan wawancara secara tidak langsung namun terbuka kepada mahasiswa, guru, maupun dosen dengan mengisi survey *mentimeter* dan ulasan evaluasi program untuk mengetahui bagaimana hasil tampilan program pembelajaran yang sudah dirancang di LMS Karier.mu mulai dari pra-program, materi sub topik materi baik berupa bentuk infografis maupun video, instruksi bentuk penugasan baik menggunakan *padlet*, *kwl journal*, maupun *mentimeter*, dan penutup seperti *post-tes* maupun refleksi belajar menggunakan *mentimeter*. Apakah program pembelajaran mudah diakses, apakah materi mudah dimengerti, maupun apakah program belajar

*blended* dengan strategi *cooperative learning* mampu mengatasi kasus diskriminasi yang masih saja terjadi.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi dan wawancara. Teknik dokumentasi yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan maupun gambar. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dalam bentuk gambar. Yaitu pengambilan gambar pada saat proses merancang program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* dalam bentuk tabel program serta hasil dari program belajar *blended* yang sudah dibuat di LMS Karier.mu yang mencantumkan hasil ulasan tentang program belajar dan evaluasi program belajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif secara kualitatif. Data yang akan dianalisis berupa proses rancangan dalam membuat program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning*. Mulai dari jadwal pelaksanaan, proses merancang program belajar *blended*, penginputan program belajar ke LMS Karier.mu, wawancara tentang hasil dari program pembelajaran *blended* yang sudah dibuat di LMS Karier.mu yang mencantumkan hasil ulasan evaluasi program belajar yang sudah dibuat seperti bentuk materi, instruksi penugasan, dan lain sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh selama penelitian berlangsung, yaitu tahapan dalam merancang program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning*, hasil dari rancangan yang sudah dibuat dalam program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* dan implementasi program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* yang sudah dibuat. Hasil penelitian yang disajikan peneliti adalah berupa rancangan program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* yang sudah dibuat dan dapat diakses di LMS Karier.mu. Merancang kerangka tabel judul, nama program, target peserta, durasi dan tujuan program belajar *blended*.

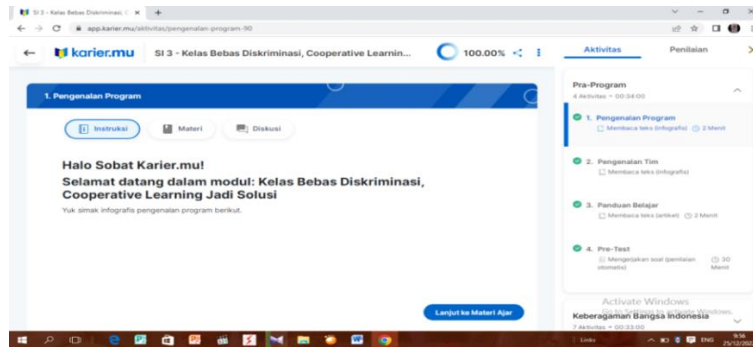
Untuk menunjang promosi program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* yang sudah dibuat dan dapat diakses pada LMS Karier.mu, kemudian membuat *landing page* dan poster program yang dapat peserta lihat terlebih dahulu sebelum mendaftar atau masuk ke dalam program belajar *blended* yang sudah dibuat dan untuk melihat secara singkat apa saja yang akan dipelajari dari program belajar *blended* yang sudah dibuat.



Gambar 1. Landing page dan poster program pembelajaran *blended* "Kelas Bebas Diskriminasi Cooperative Learning Jadi Solusi"

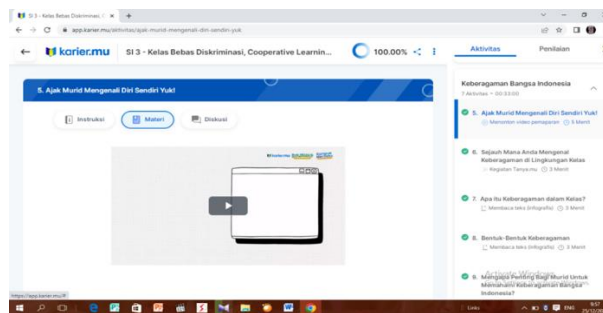
Berikut paparan tampilan LMS Program belajar *blended* "Kelas Bebas Diskriminasi, Cooperative Learning jadi Solusi" yang dapat diakses oleh peserta (mahasiswa, guru, dosen) di LMS Karier.mu adalah sebagai berikut:

1. Tampilan awal LMS atau pra-program yang terdiri dari:
  - a. Aktivitas 1: Pengenalan program (membaca teks intruksi).
  - b. Aktivitas 2: Pengenalan tim (membaca teks infografis).
  - c. Aktivitas 3: Panduan belajar (membaca teks infografis).
  - d. Aktivitas 4: *Pre-test* (mengerjakan kuis).



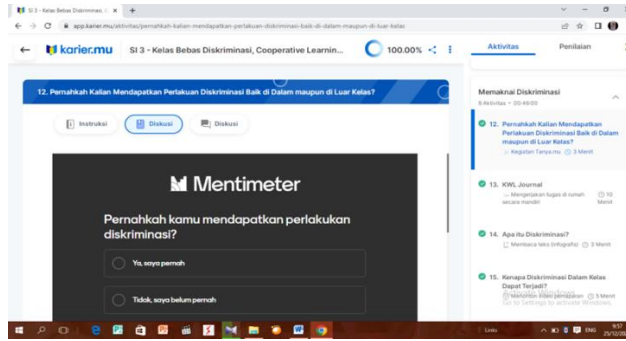
Gambar 2. Tampilan LMS awal pra-program.

2. Tampilan LMS aktivitas sub materi satu “Keberagaman Bangsa Indonesia” yang terdiri dari:
  - a. Aktivitas 5: Ajak Murid Mengenal Diri Sendiri Yuk! (menonton video).
  - b. Aktivitas 6: Sejauh Mana Anda Mengenal Keberagaman di Lingkungan Kelas? (mengerjakan survei dengan *padlet*).
  - c. Aktivitas 7: Apa itu Keberagaman dalam Kelas? (membaca infografis).
  - d. Aktivitas 8: Materi “Bentuk-bentuk Keberagaman” (membaca infografis).
  - e. Aktivitas 9: Mengapa Penting bagi Murid untuk Memahami Keberagaman Bangsa Indonesia. (menonton video).
  - f. Aktivitas 10: Keberagaman Apa Saja yang Ada di Lingkungan Kelasmu? (mengerjakan survei dengan *mentimeter*).
  - g. Aktivitas 11: Kuis 1 “Keberagaman Bangsa Indonesia” (mengerjakan kuis).



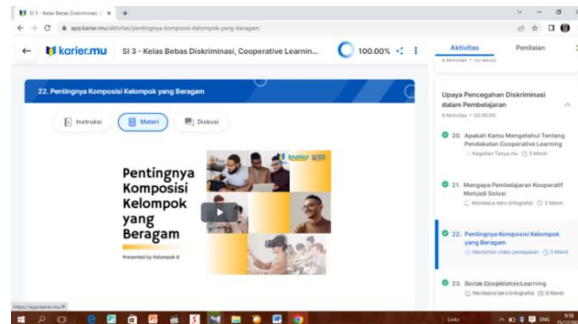
Gambar 3. Tampilan LMS sub materi satu “Keberagaman Bangsa Indonesia”.

3. Tampilan LMS aktivitas sub materi dua “Memaknai Diskriminasi” yang terdiri dari :
  - a. Aktivitas 12: Pernahkah Kalian Mendapatkan Perlakuan Diskriminasi Baik di Dalam maupun di Luar Kelas? (mengerjakan survei dengan *mentimeter*).
  - b. Aktivitas 13: KWL *Journal* (mengerjakan tugas).
  - c. Aktivitas 14: Apa Itu Diskriminasi (membaca infografis).
  - d. Aktivitas 15: Kenapa Diskriminasi dalam Kelas Dapat Terjadi? (menonton video).
  - e. Aktivitas 16: Macam-macam Diskriminasi Kelas Dapat Terjadi? (membaca infografis).
  - f. Aktivitas 17: Dampak Dari Diskriminasi dalam Kelas. (menonton video interaktif info).
  - g. Aktivitas 18: *Checkpoint* KWL *Journal* (mengerjakan refleksi tugas).
  - h. Aktivitas 19: Kuis 2 “Memaknai Diskriminasi” (mengerjakan kuis).
  - i.



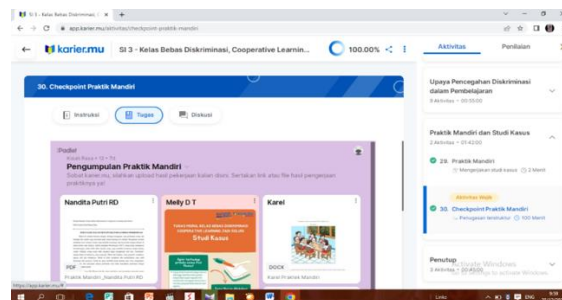
Gambar 4. Tampilan LMS sub materi dua “Memaknai Diskriminasi”.

4. Tampilan LMS aktivitas sub materi tiga “Upaya Pencegahan Diskriminasi dalam Pembelajaran di Kelas” yang terdiri dari:
  - a. Aktivitas 20: Mengisi survei “Apakah kamu Mengetahui Tentang Pendekatan *Cooperative Learning*?” (mengerjakan survey dengan mentimeter).
  - b. Aktivitas 21: Materi “Mengapa Pembelajaran Kooperatif menjadi Solusi?” ( membaca infografis).
  - c. Aktivitas 22: Materi “Pentingnya Komposisi Kelompok yang Beragam” (menonton video).
  - d. Aktivitas 23: Sintak *Cooperative Learning* (membaca infografis).
  - e. Aktivitas 24: Model Pembelajaran *Make a Match* (menonton video animasi).
  - f. Aktivitas 25: Model Pembelajaran *Think Pair and Share* (menonton video animasi).
  - g. Aktivitas 26: Model Pembelajaran *Jigsaw* (menonton video animasi).
  - h. Aktivitas 27: Refleksikan Pengalamanmu (praktik mandiri menggunakan *padlet*).
  - i. Aktivitas 28: Kuis 3 “Upaya Pencegahan Diskriminasi dalam Pembelajaran di kelas.



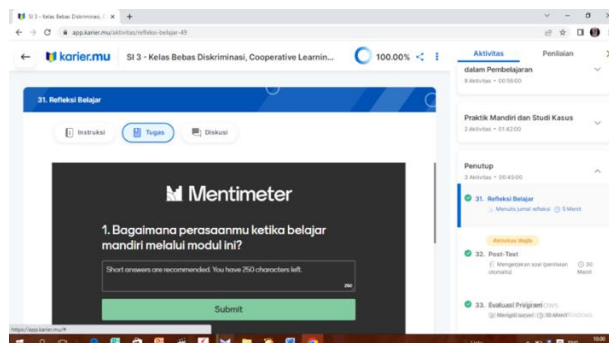
Gambar 5. Tampilan LMS sub materi tiga “Upaya Pencegahan Diskriminasi dalam Pembelajaran di Kelas”

5. Tampilan LMS Praktik Mandiri dan Studi Kasus
  - a. Tampilan LMS aktivitas 29: Praktik mandiri “Studi Kasus Diskriminasi di Lingkungan Kelas” (mengerjakan tugas).
  - b. Tampilan LMS aktivitas 30: *Checkpoint* praktik mandiri.



Gambar 6. Tampilan LMS praktik mandiri “Studi Kasus Diskriminasi di Lingkungan Kelas”

6. Tampilan LMS aktivitas penutup yang terdiri dari:
  - a. Aktivitas 31: Refleksi belajar (menulis jurnal refleksi).
  - b. Aktivitas 32: *Post-test* (mengerjakan soal).
  - c. Aktivitas 33: Refleksi Apa yang Perlu Diperbaiki (mengerjakan evaluasi program).
  - d.



Gambar 7. Tampilan LMS penutup

7. Implementasi program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* yang sudah dibuat dan dapat diakses pada LMS Karier.mu. Dokumentasinya dapat dilihat sebagai berikut:



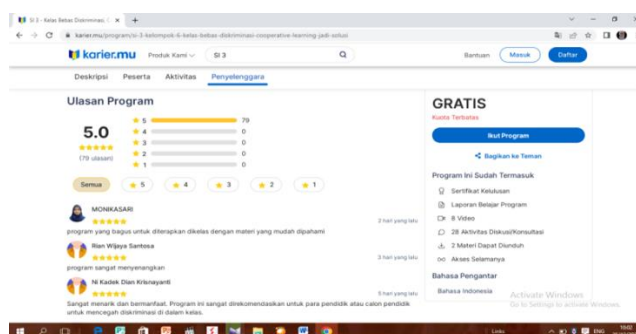
Gambar 8. Implementasi program belajar *blended* kepada Bapak Dr. Dadi Waras Suhardjono, S.S., M.Pd., Ketua Proram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan dosen di Universitas Tama Jagakarsa.



Gambar 9. Implementasi program belajar *blended* kepada ibu Winaria Lubis M.Pd., Sekretaris Proram Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan dosen di Universitas Tama Jagakarsa.

Setelah program belajar *blended* dengan strategi *cooperative* selesai dibuat dan dapat diakses di LMS Karier.mu, selama kurang lebih 1 bulan program belajar *blended* “Kelas Bebas Diskriminasi Cooperative Learning Jadi Solusi” mendapatkan penilaian yang sangat baik terkait program belajar *blended* yang sudah dibuat. Jumlah peserta yang terdiri dari guru, mahasiswa, maupun dosen adalah 91 peserta yang sudah dapat mengakses, mempelajari, serta menyelesaikan seluruh aktifitas pembelajaran mulai dari pra-program, materi inti, kuis, tugas mandiri, hingga *post-test* mendapatkan penilaian bintang 5 dengan ulasan program yang sangat baik. Tentunya hal ini menjadikan projek program belajar *blended* “Kelas Bebas Diskriminasi,

*Cooperative Learning* Jadi Solusi” menjadi program belajar *blended* terfavorit pada program Studi Independen pada *21st-Century Digital Educator* di PT Semesta Integrasi Digital.



Gambar 10. Tampilan rating penilaian LMS program pembelajaran *blended* dengan strategi *cooperative learning*.



Gambar 11. Ulasan guru dan mahasiswa terkait program pembelajaran *blended* dengan strategi *cooperative learning*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada PT Semesta Integrasi Digital atas kesempatannya peneliti dapat bergabung pada program MBKM sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Terima kasih untuk dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan baik dan memberikan saran kepada peneliti, ketua program studi dan sekretaris program studi yang telah mempermudah peneliti serta memberikan saran dan masukan dalam penelitian.

## SIMPULAN

Berikut peneliti paparkan kesimpulan dalam penelitian program belajar *blended* dengan strategi *cooperative learning* pada program MBKM di PT semesta integrasi digital:

1. Program pembelajaran *blended* dapat diakses pada LMS Karier.mu.
2. Program pembelajaran *blended* dengan berbagai aktivitas pembelajaran baik yang berbentuk materi infografis, *power point* interaktif menggunakan aplikasi *canva*, video animasi pembelajaran, maupun *mentimeter* untuk mengukur tingkat pemahaman.
3. Program ini menyediakan berbagai macam aktivitas dengan pilihan metode pembelajaran *cooperative* yang membantu peserta dalam memahami konsep sesuai dengan judul program pembelajaran *blended*.
4. Program ini menyediakan pilihan tantangan dengan berbagai pilihan merefleksikan apa yang sudah dipelajari dengan berbagai pilihan kuis baik yang menggunakan *padlet*, *KWL journal*, maupun *mentimeter*.
5. Praktik pembelajaran pada program ini membantu peserta (mahasiswa, guru, maupun dosen) untuk mampu berkontribusi menyelesaikan permasalahan dikelas pada saat pembelajaran yang sesuai dengan judul program pembelajaran *blended*.

## DAFTAR PUSTAKA

Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2020). Peran Model Pembelajaran Think Pair and Share (Tps) Berbantuan Media Card Short Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir



- Kritis Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Syahril*, X(1), 5–24.
- Lubis, W. (2020). Analisis Efektivitas Belajar Pada Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Masa Pandemi Covid-19. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 132–141. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3282>
- Maryam, S., & Sukmana, N. (2019). *Penggunaan Model Make A Match Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu*. 2, 156–162.
- Putri, L. B., Yunitasari, E., & Rachmawati, P. D. (2019). Pendidikan Kesehatan Jigsaw dan Make a Match dalam Mencegah Fluor Albus pada Remaja Pondok Pesantren. *Pedimaternal Nursing Journal*, 5(1), 109. <https://doi.org/10.20473/pmnj.v5i1.12364>
- Sjafei, I. (2022). Flipped Learning Sebagai Bentuk Pembelajaran Blended di Era Digital (Suatu Tinjauan Konseptual) Irna Sjafei Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tama Jagakarsa, Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(June), 325–337.
- Tindaon, J., & Eti Muliani. (2021). Analisis Kesulitan Dalam Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dan Di Rumah Siswa Kelas V Sd Negeri 054870 Tanjung Jati Kec. Binjai Kab. Langkat. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(1), 88–100. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i1.1370>
- Ufiluthfiyah. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share*. Wordpress.Com. <https://ufitahir.wordpress.com/2013/09/24/modelpembelajarankooperatiftps/>