

Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Topik Pengantar Ilmu Ekonomi

Novianty Dhevi Anggraeni Subhan^{1*}, Eva Maya Kesumasari², Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang^{1*}

¹Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

²SMA Negeri 2 Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

*monryfng@ulm.ac.id

ABSTRACT

Interactive blended learning is a teaching method that combines e-learning with face-to-face instruction. This research aims to enhance student engagement through interactive blended learning in the subject of Economics, specifically in the introductory economics material. This research is classified as Classroom Action Research (CAR). The results of the study indicate an improvement in student engagement. This improvement is evident from the learning outcomes in the three cycles: in Cycle I, the percentage of student engagement was 30.99%; in Cycle II, it increased to 32.95%; and in Cycle III, it reached 39.71%. Based on these findings, it can be concluded that interactive blended learning can enhance student engagement in the learning process, particularly in the introductory economics material.

Keywords: *Blended Learning; Learning; Student Engagement*

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 Ekonomi materi pengantar ilmu ekonomi. 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 pengantar ilmu ekonomi.

Kata Kunci: *Blended Learning; Pembelajaran; Keaktifan Belajar*

How to cite:

Subhan, N. D. A. S., Kesumasari, E. M., & Ratumbusang, M. F. N. G. (2024). Meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada topik pengantar ilmu ekonomi. *Gawi: Journal of Action Research*, 4(2), 75-81.

PENDAHULUAN

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 (Gede et al., 2018; Syarifuddin et al., 2021; Wulandari et al., 2020). Dengan bantuan teknologi, diharapkan pendidik dapat lebih kreatif dalam mengajar materi pembelajaran dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Seorang guru, diharapkan mampu memilih dan mengimplementasikan metode, alat bantu, pendekatan, model, dan elemen-elemen lain yang sesuai dengan situasi,



kondisi, dan kebutuhan individual peserta didik. Agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran, penting untuk memilih metode dan alat yang sesuai.

Dalam proses pembelajaran, penting bagi guru untuk meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik. Aktivitas peserta didik yang tinggi dapat dianggap sebagai salah satu tanda kesuksesan dalam mengelola kelas ([Erwinsyah, 2017](#); [Nur, 2016](#)). Guru akan merasa berhasil jika peserta didik menunjukkan pemahaman, aktif mengajukan pertanyaan, dan memiliki minat besar terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. 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 ([Hasanah & Himami, 2021](#); [Nurhayati, 2020](#)).

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan mengidentifikasi berbagai alasan mengapa beberapa peserta didik kurang aktif, sementara yang lainnya aktif dalam pembelajaran. Mayoritas peserta didik yang kurang aktif (yang kurang tertarik atau merasa bosan) cenderung menggunakan ponsel mereka saat guru menjelaskan materi. Hal ini disebabkan karena mereka merasa penjelasan guru kurang menarik dan hanya mengandalkan metode ceramah serta papan tulis. Di sisi lain, peserta didik yang aktif tetap fokus pada penjelasan guru karena mereka memiliki minat intrinsik terhadap pembelajaran dan merasa bertanggung jawab atas kewajiban mereka sebagai pelajar. Berdasarkan hasil pengamatan, dari total 39 siswa, hanya sekitar 8 hingga 10 orang yang benar-benar aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara sisanya hanya mendengarkan atau menggunakan ponsel. Keterlibatan dan minat untuk aktif dalam pembelajaran masih cukup rendah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengadopsi pendekatan *blended learning* interaktif. Pendekatan ini menggabungkan penggunaan media *E-learning* dengan interaksi langsung dalam pembelajaran tatap muka. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran interaktif yang efektif dalam menginspirasi siswa dan mengurangi rasa jenuh ([Saptaaji et al., 2023](#)). Metode *blended learning* dapat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran konvensional atau sepenuhnya *online* ([Amin, 2017](#); [Arifin & Abduh, 2021](#)). Walaupun keberhasilan dalam berbagai disiplin ilmu yang diajarkan bisa berbeda-beda, penggunaan pembelajaran interaktif dengan penggunaan media *online* (*E-learning*) yang dipadukan dengan pembelajaran tatap muka dianggap sebagai kombinasi yang cocok untuk menjaga kualitas pembelajaran agar tidak membosankan dan lebih beragam. Saat ini, metode *blended learning* dianggap sesuai dengan tren pembelajaran yang sedang berlangsung, mengikuti perkembangan zaman dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *blended learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa ([Indrayany & Lestari, 2021](#); [Purwitasari et al., 2019](#); [Wahyuni et al., 2021](#)). Perbedaan mendasar dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini terletak pada penggabungan media *online* yakni penggabungan media *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* dan media *offline* yakni permainan *Teams Games Tournamen* yang digunakan sebagai alat bantu mengajar guru dan sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar siswa di kelas. Namun, penelitian sebelumnya tidak melibatkan gabungan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *blended learning* yang menggabungkan metode *e-learning* dan interaksi tatap muka.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. 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 penelitian tersebut dipaparkan dalam kegiatan penelitian sebagai berikut:

Pada Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dilakukan beberapa kegiatan yaitu menyusun modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan berbasis *blended learning*. Menyiapkan media pembelajaran berupa Power Point, video pembelajaran, pembelajaran *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* dan media *offline* yakni permainan *Teams Games Tournamen* 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.

Pada Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melakukan penyelenggaraan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan. Tahapan ini melibatkan beberapa langkah, yakni: pertama, guru menjelaskan peraturan kelas kepada siswa; kedua, guru memaparkan materi yang akan dipelajari; ketiga, guru memulai bagian inti pembelajaran dengan menjelaskan dasar-dasar ilmu ekonomi; keempat, guru menginisiasi sesi tanya-jawab dan melanjutkannya dengan menjelaskan materi dasar ilmu ekonomi; kelima, guru mendorong siswa untuk berdiskusi satu sama lain; keenam, guru memberikan tes atau tugas kepada siswa. Selama proses ini, peneliti mengawasi siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran melalui interaksi tanya-jawab, diskusi, dan penugasan.

Pada Tahap Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan selama pelaksanaan setiap siklus tindakan. Observasi ini terjadi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, termasuk kelebihan dan kekurangan yang terkait dengan penerapan metode pembelajaran *blended learning*.

Pada Tahap Refleksi

Pada akhir setiap siklus, peneliti melakukan refleksi yang didasarkan pada hasil observasi selama pembelajaran. Dalam tahap refleksi ini, peneliti menyusun tes atau latihan soal yang terkait dengan materi yang diajarkan menggunakan metode *blended learning*. Tujuannya adalah untuk menilai sejauh mana siswa aktif dalam proses belajar dan seberapa baik pengetahuan yang mereka peroleh. Setelah tahap refleksi selesai, peneliti mengevaluasi kelemahan yang masih ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil refleksi ini digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki dan meningkatkan perencanaan serta pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Banjarmasin, dengan fokus pada tingkat keaktifan siswa kelas X-4 selama proses pembelajaran. Total peserta penelitian terdiri dari 39 siswa, terbagi menjadi 18 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Data tersebut diambil dari indikator keaktifan siswa selama pembelajaran berbasis interaktif yang menggabungkan dua media yakni *Educandy* sebagai media *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* dan media *offline* yakni permainan *Teams Games Tournamen* dan tatap

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan mendeskripsikan data keaktifan belajar siswa kelas X-4 SMA Negeri 2 Banjarmasin pada materi pembelajaran pengantar ilmu ekonomi dari awal pelaksanaan siklus I sampai dengan akhir pelaksanaan siklus III. Hasil ringkasan data keaktifan belajar siswa tertera pada Tabel 1.

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 Capaian Pembelajaran peserta didik mampu memahami kelangkaan sebagai inti dari masalah ilmu ekonomi. Peserta didik memahami skala prioritas sebagai acuan dalam menentukan berbagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Peserta didik memahami pola hubungan antara kelangkaan dan biaya peluang. 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 8 (delapan) sampai 10 (sepuluh) siswa yang aktif. Setelah materi selesai guru memberikan penguatan materi dengan membuat kuis yang bernama “Teams Games Tournamen” dengan menggabungkan media *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* 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 kuis tersebut guru membacakan pertanyaan maupun pernyataan terkait materi yang dilanjutkan dengan menggunakan *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* , sehingga siswa harus cepat menjawab sebagai poin plus keaktifan dan untuk mengukur pemahaman. Pada saat dilakukannya 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 konsep ilmu ekonomi 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 39 siswa terdapat 18 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 mengerjakan LKPD. Sebagai bahan evaluasi, peneliti memberikan kuis sebagai bentuk pemahaman siswa dengan men-*share link* media web *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* di mana siswa dapat mengerjakan dengan memilih beberapa permainan yang dijadikan sebagai pembelajaran interaktif untuk berlatih menjawab soal, yang selanjutnya disambung dengan pembelajaran interaktif TGT. 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 membaca materi yang disediakan dalam web pembelajaran yg diakses melalui 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 6-7 orang, peneliti membuka forum diskusi untuk menganalisis LKPD dan 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 konsep cinta rupiah, paham rupiah, bangga dengan menggabungkan media *Baamboozle*, *Puzzle.org*, *Padlet*, *Wordwall* dan permainan pembelajaran bernama *Teams Games Tournamen*. Pembelajaran interaktif tersebut dilakukan secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Peneliti membagikan *link web Baamboozle, Puzzle.org, Padlet, Wordwall* untuk dikerjakan siswa secara mandiri dengan pilihan permainan yang beragam. Dilanjutkan peneliti menggunakan media TGT untuk tanya jawab dan diskusi agar peneliti melihat kekatifan 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 *Baamboozle, Puzzle.org, Padlet, Wordwall* dan media TGT berupaya untuk menjadikan siswa lebih 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.

Hal ini senada dengan beberapa penelitian yang sudah ada, yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *Blended Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Fitri et al., 2021; Sholihah et al., 2023; Susilowati et al., 2022). Meskipun dalam penelitian ini mengalami peningkatan di setiap 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 TGT pada mata pelajaran Ekonomi materi pengantar ilmu ekonomi, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X-4 SMAN 2 Banjarmasin. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87-105.
- Fitri, Z., Akbar, M. Z., & Ula, M. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis blended untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di smkn 3 lhokseumawe. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1).
- Gede, I. D., Raditya, N., & Widhiyani, S. (2018). Pengaruh budaya organisasi, dukungan manajemen puncak, dan pemanfaatan teknologi informasi pada kinerja sistem informasi akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 24(2), 845-870.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Indrayany, E. S., & Lestari, F. (2021). Penerapan pembelajaran blended learning untuk meningkatkan keaktifan belajar mandiri siswa Kelas VII SMP pada Materi Perbandingan. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 2(2), 68-76.
- Nur, S. (2016). Pengaruh pengelolaan kelas terhadap minat belajar pkn pada peserta didik di sma i polewali. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 8(1), 62-81.
- 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.
- Purwitasari, D. I., Astawa, I. W. P., & Sudiarta, I. G. P. (2019). Penerapan blended learning berbantuan schoology untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 6 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 143-152.
- Saptaaji, A. B., Burhanudin, B., & Basukiyatno, B. (2023). meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa menggunakan desain pembelajaran blended learning dengan wordwall. *Journal of Education Research*, 4(3), 1503-1512.
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis blended learning pada materi teks artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95-105.

- Susilowati, S., Hidayati, D., Jannah, F. B. F., & Rahayu, A. P. (2022). Pembelajaran interaktif melalui model blended learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2747-2753.
- 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.
- Wahyuni, K. M. T., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). 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. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(2), 193-205.
- Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan pembelajaran blended pada mata kuliah Ahara Yoga semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1-15.