

# ANALISIS HAMBATAN DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK BERBASIS *BLENDED LEARNING* DI ERA *NEW NORMAL* SMKN 1 KOBA BANGKA TENGAH

Oleh :

**Marhayson**

Guru Teknik Ketenagalistrikan SMKN 1 Koba

Email : marhayson@gmail.com

---

## Article History

Received : 18 Maret 2021

Accepted : 19 Maret 2021

Published : 20 Maret 2021

---

## Keywords

*barriers, challenges, new normal, blended learning*

---

---

## Abstract

*This study aims to analyze the relationship between the obstacles and challenges of learning electric lighting installations based on blended learning in the era of the COVID-19 pandemic at SMKN 1 Koba Bangka Tengah.. The data used are primary data. The analytical method used in this study is a simple correlation analysis. The results showed that the barriers and challenges variable had a positive but insignificant correlation to the assessment of students' knowledge and skills because there may be other external factors such as teachers and schools.*

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan hambatan dan tantangan pembelajaran instalasi penerangan listrik berbasis *blended learning* di era *new normal* SMKN 1 Koba Bangka Tengah. Data yang digunakan adalah data primer. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel hambatan dan tantangan memiliki korelasi positif tetapi tidak bermakna terhadap penilaian pengetahuan dan keterampilan siswa dikarenakan mungkin ada faktor eksternal lain seperti guru dan sekolah.

---

## A. Pendahuluan

Di era pandemi covid 19 saat ini setiap aktivitas manusia di dunia dibatasi agar memutus mata rantai penularan wabah covid 19, sehingga berdampak pada aktivitas keseharian manusia yang mengharuskan dilakukan dari rumah baik belajar, bekerja dan beribadah. Di dunia Pendidikan dampak pandemi covid 19 terhadap aktivitas pembelajaran adalah

berubahnya pola pembelajaran menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau dikenal juga dengan *distance learning*. PJJ sering kali dilakukan baik dalam bentuk pembelajaran dalam jaringan (*daring*) atau pembelajaran luar jaringan (*luring*). LPMP Lampung (2020) menyebutkan Bahkan Sebagian besar menggunakan kombinasi *daring* dan *luring*.

Pembelajaran *daring* yang dilakukan menggunakan pemanfaatan teknologi

informasi dan komunikasi umumnya menggunakan perangkat handphone dan laptop yang terhubung kedalam jaringan internet dengan pemanfaatan platform e-learning. Selaras dengan hal tersebut pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sudah menjadi trend di dunia pendidikan dengan adanya inovasi dan tranformasi yang membuat pembelajaran lebih bervariasi, inovasi tersebut salah satunya adalah *blended learning*. *Blended learning* berasal dari kata blended (kombinasi/campuran). Sehingga istilah umum dari *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis daring (dalam jaringan). Menurut Bonk dan Graham (2006) *blended learning* merupakan kombinasi system pembelajaran konvensional tatap muka dengan pembelajaran menekankan peran teknologi computer untuk mendistribusikan pembelajaran.

*Blended learning* juga dapat dipandang sebagai respon terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Ini tidak hanya dilihat sebagai kombinasi online dan tatap muka. Menurut Thorne (2003) Ini juga sebagai solusi menjawab tantangan dalam

merangkai pembelajaran dan pengembangan individu siswa. Selaras dengan Thorne, Dziubal dkk. (2018) menyatakan bahwa *blended learning* secara konfigurasi menjadikan dirinya memasuki new normal. *Blended learning* memberikan potensi dalam meningkatkan pemebelajaran di dalam lingkungan pendidikan yang lebih responsive terhadap pola hidup siswa kontemporer.

Pada sisi teknis maupun non teknis, sekolah yang telah memulai proses pembelajaran secara kombinasi (*blended learning*) bukan tanpa hambatan, beberapa sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran *blended learning* yang dilakukan mulai dari aplikasi *Zoom*, *Edmodo*, *Google Classroom* dan e-learning lainnya mengalami kendala pada sisi peserta didik. Firman & Rahayu (2020) menyebutkan sebagian besar peserta didik mengeluhkan tidak efektifnya proses pembelajaran yang dilakukan ketika moda daring, banyak siswa yang mengeluhkan mengenai penggunaan kuota dan juga sinyal internet pada perangkat dan kendala tempat atau lokasi yang belum memadai untuk menunjang proses pembelajaran daring. Hambatan lainnya juga disebabkan dari faktor eksternal yaitu orang tua dan lingkungan mengharuskan anak untuk

membantu pekerjaan ketika tidak berangkat ke sekolah dan lingkungan disekitar tempat tinggal kurang nyaman atau ada aktifitas yang sibuk ketika pembelajaran daring.

Selain hambatan implementasi pembelajaran berbasis *blended learning* di era new normal terdapat beberapa tantangan yang ada yaitu pembelajaran daring juga dapat meningkatkan kebiasaan belajar mandiri peserta didik yang tidak tergantung oleh ruang dan waktu dimanapun dan kapanpun. Menurut Maskar (2020) tantangan merupakan suatu peluang bagi setiap institusi pendidikan dalam mengatasi masalah efek pandemi pada bidang pendidikan dan juga melakukan percepatan pelaksanaan pendidikan masa depan melalui e-learning.

Adanya hambatan dan tantangan pembelajaran instalasi penerangan listrik berbasis *blended learning* di era new normal terkait dengan penilaian hasil belajar yaitu penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Penilaian pada aspek pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur capaian kompetensi pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran pada program keahlian tertentu sedangkan penilaian pada aspek keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur capaian

kompetensi keterampilan siswa dalam melakukan tugas tertentu sesuai dengan mata pelajaran pada program keahlian yang diampu (PSMK, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini berfokus untuk menganalisis Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Berbasis *Blended learning* di era pandemi covid 19 SMKN 1 Koba Bangka Tengah.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Astuti (2017) Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berupa angka yang dinilai dan dianalisis yang bersifat induktif, ilmiah, dan objektif dengan suatu analisis statistika. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yang bersumber dari peneliti. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hambatan dan tantangan dengan hasil belajar (pengetahuan dan keterampilan). Untuk menganalisis hubungan hambatan dengan penilaian pengetahuan, keterampilan dan hubungan tantangan dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan, dalam penelitian ini digunakan metode analisis korelasi

sederhana (Bivariate Correlation) di dalam SPSS yaitu *pearson Correlation*.

Nilai korelasi (r) berkisar antara 1 sampai -1, nilai yang mendekati 1 atau -1 maka hubungan antar variable semakin kuat, sebaliknya jika nilai mendekati 0 maka hubungan antar variable semakin lemah.

Koefisien korelasi yang dikenal luas dan paling sering digunakan adalah koefisien korelasi momen hasil kali Pearson yang dinotasikan dengan r, dimana rumus r adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum(X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{[(\sum(X - \bar{X})^2)(\sum(Y - \bar{Y})^2)]^{\frac{1}{2}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi Produk  
Momen

X = rata-rata dari pengamatan nilai X

Y = rata-rata dari pengamatan nilai Y

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Hasil Penelitian

##### **Hambatan Blended learning di Masa New Normal**

Rerata skor variabel hambatan implemantasi blended learning adalah 28,60 + 5,34 (rentang skor 11-44) dan berada pada skor cukup menghambat

(rentang skor 27,51-35,75), secara terinci masing-masing 20 orang (50%) menyatakan berkategori kurang menghambat (rentang skor 19,26-27,50), 16 orang (40%) cukup menghambat (rentang skor 27,51-35,75) dan 4 orang (10%) menghambat (rentang skor 35,76-44).

Prioritas item variabel hambatan implemantasi blended learning yang perlu diintervensi secara berurutan adalah 1) Tidak Bersemangat untuk mendapatkan nilai terbaik ketika diberikan tugas oleh guru (rerata skor item 1,83 + 0,78), 2) Ketika waktu pembelajaran daring teman-teman mengajak untuk melakukan aktifitas lain (rerata skor item 2,28 + 0,88), 3) Penggunaan Google Classroom didukung dengan adanya fasilitas computer/Laptop dengan akses internet (rerata skor item 2,48 + 1,06), 4) Menggunakan Google Classroom membutuhkan biaya yang mahal (rerata skor item 2,50 + 0,91), 5) Tidak ada dorongan untuk memahami konten isi materi pembelajaran yang ada di google classroom (rerata skor item 2,60 + 0,87), 6) Dengan Google Classroom membuat saya sulit dalam mengumpulkan tugas (rerata skor item 2,63 + 0,95), 7) Belajar menggunakan Google Classroom membuat saya tidak bisa bergaul dengan teman

sekelas (rerata skor item 2,65 + 0,98), 8) Lingkungan disekitar tempat tinggal kurang nyaman atau ada aktifitas yang sibuk ketika pembelajaran daring (rerata skor item 2,78 + 0,80), 9) Orang tua mengharuskan anak untuk membantu pekerjaan ketika tidak berangkat ke sekolah atau ketika belajar daring (rerata skor item 2,80 + 0,94), 10) Penggunaan Google Classroom didukung dengan adanya fasilitas smartphone dengan akses internet (rerata skor item 2,95 + 0,81) dan 11) Menggunakan Google Classroom

sering terkendala sinyal (rerata skor item 3,13 + 0,91). Rerata item 1) hingga 4) berada pada kategori skor kurang menghambat (rentang skor 1,76-2,50) sedangkan item 5) hingga 11) berada pada kategori cukup menghambat (rentang skor 2,51-3,25).

**Tabel 1.** Persentase (%) Kategori Skor Item Hambatan Implementasi Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Berbasis *Blended learning*

No	Item	Kategori Skor (%)				Rerata Skor per <i>item</i> (SD) <sup>1)</sup>	Urutan Prioritas Intervensi
		1	2	3	4		
1	Tidak Bersemangat untuk mendapatkan nilai terbaik ketika diberikan tugas oleh guru	35	52,5	7,5	5	1,83 + 0,78	1
2	Tidak ada dorongan untuk memahami konten isi materi pembelajaran yang ada di google classroom	12,5	27,5	47,5	12,5	2,60 + 0,87	5
3	Belajar menggunakan Google Classroom membuat saya tidak bisa bergaul dengan teman sekelas	10	40	25	25	2,65 + 0,98	7
4	Menggunakan Google Classroom sering terkendala sinyal	7,5	12,5	40	40	3,13 + 0,91	11
5	Penggunaan Google Classroom didukung dengan adanya fasilitas smartphone dengan akses internet	7,5	12,5	57,5	22,5	2,95 + 0,81	10
6	Penggunaan Google Classroom didukung dengan adanya fasilitas computer/Laptop dengan akses internet	22,5	27,5	30	20	2,48 + 1,06	3
7	Dengan Google Classroom membuat saya sulit dalam mengumpulkan tugas	15	25	42,5	17,5	2,63 + 0,95	6
8	Menggunakan Google Classroom membutuhkan biaya yang mahal	12,5	40	32,5	15	2,50 + 0,91	4
9	Orang tua mengharuskan anak untuk membantu pekerjaan ketika tidak berangkat ke sekolah atau ketika belajar daring	10	25	40	25	2,80 + 0,94	9
10	Ketika waktu pembelajaran daring teman-teman mengajak untuk melakukan aktifitas lain	17,5	47,5	25	10	2,28 + 0,88	2

- 11 Lingkungan disekitar tempat tinggal kurang nyaman atau ada aktifitas yang sibuk ketika pembelajaran daring 2,5 37,5 40 20 2,78 + 0,80 8

Sumber; Data Primer diolah, 2021.

Klasifikasi Indeks Skor ;

Kategori	Hambatan		Kategori	Hambatan	
	Variabel	Item		Variabel	Item
4 Menghambat	35,76 - 44	3,26-4,00	2 Kurang Menghambat	19,26-27,50	1,76-2,50
3 Cukup Menghambat	27,51 - 35,75	2,51-3,25	1 Tidak Menghambat	11,00-19,25	1,00-1,75

### Tantangan *Blended learning* di Masa *New Normal*

Rerata skor variabel tantangan implementasi *blended learning* adalah 35,80 + 5,89 (rentang skor 13-52) dan berada pada skor cukup tertantang (rentang skor 32,51-42,25), secara terinci masing-masing 3 orang (7,5%) menyatakan berkategori tidak tertantang (rentang skor 13,00-22,75), 23 orang (57,5%) kurang tertantang (rentang skor 22,76-32,50) dan 14 orang (35%) cukup tertantang (rentang skor 32,51-42,25).

Prioritas item variabel tantangan implementasi *blended learning* yang perlu diintervensi secara berurutan adalah 1) Pembelajaran menggunakan Google Classroom lebih menarik dibandingkan pembelajaran tatap muka di sekolah (rerata skor item 1,95 + 0,96), 2) Hasil belajar

menggunakan Google Classroom lebih baik (rerata skor item 2,58 + 0,96), 3) Penggunaan Google Classroom mengembangkan kreatifitas saya dalam belajar (rerata skor item 2,60 + 0,90), 4) Pembelajaran dengan mengakses konten materi melalui platform Google Classroom lebih efektif dan efisien (rerata skor item 2,563 + 0,77), 5) Dengan Google Classroom saya bisa berperilaku disiplin dalam mengerjakan tugas (rerata skor item 2,68 + 0,94), 6) Menggunakan Google Classroom menjadikan saya tidak tergantung terhadap orang lain dalam belajar (rerata skor item 2,75 + 0,93), 7) Pembelajaran tatap muka dengan berdiskusi secara kelompok setelah siswa mengakses materi dan mempelajarinya secara mandiri pada Google Classroom (rerata skor item 2,75 + 0,84), 8) Pembelajaran menggunakan Google

Classroom menjadikan siswa mudah mengakses materi secara online (rerata skor item 2,85 + 0,89), 9) Walaupun tidak sekolah saya masih bisa belajar dengan menggunakan Google Classroom (rerata skor item 2,90 + 0,84), 10) Google Classroom dalam pembelajaran daring kurang memotivasi saya dalam belajar (rerata skor item 2,93 + 0,89), 11) Pembelajaran tatap muka perlu, karena pembelajaran menggunakan Google Classroom tidak cukup (rerata skor item 3,03 + 0,92), 12) Saya sebagai siswa dapat mengerjakan tugas dimanapun (rerata skor item 3,03 + 0,86) dan 13) Penggunaan Google Classroom membuat saya lebih terampil menggunakan sarana teknologi dan informasi (rerata skor item 3,15 + 0,86). Rerata item 1) berada pada kategori skor kurang tertantang (rentang skor 1,76-2,50) sedangkan item 2) hingga 13) berada pada kategori cukup menantang (rentang skor 2,51-3,25).

Uji korelasi *Pearson* antar skor variabel tantangan implementasi *blended learning* dengan skor variabel pengetahuan menunjukkan korelasi positif dan tidak bermakna dengan  $r=0,110$  ( $sign>0,05$ ), kemudian dengan skor variabel keterampilan dengan  $r=0,082$  ( $sign>0,05$ ) dan gabungan antara pengetahuan dan keterampilan dengan  $r=0,107$  ( $sign>0,05$ ). Hal ini berarti tantangan implementasi *blended learning* berhubungan tetapi tidak bermakna dengan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor internal dan eksternal lainnya terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa.

**Tabel 2.** Persentase (%) Kategori Skor Item Tantangan Implementasi Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Berbasis *Blended learning*

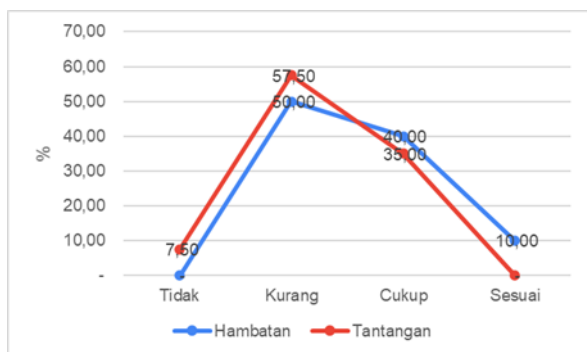
No	Item	Kategori Skor (%)				Rerata Skor per item (SD) <sup>1)</sup>	Urutan Prioritas Intervensi
		1	2	3	4		
1	Pembelajaran menggunakan Google Classroom menjadikan siswa mudah mengakses materi secara online	5	32,5	35	27,5	2,85 + 0,89	8
2	Pembelajaran tatap muka dengan berdiskusi secara kelompok setelah siswa mengakses materi dan mempelajarinya secara mandiri pada Google Classroom	10	20	55	15	2,75 + 0,84	7

3	Pembelajaran dengan mengakses konten materi melalui platform Google Classroom lebih efektif dan efisien	10	25	57,5	7,5	$2,63 + 0,77$	4
4	Google Classroom dalam pembelajaran daring kurang memotivasi saya dalam belajar	10	12,5	52,5	25	$2,93 + 0,89$	10
5	Dengan Google Classroom saya bisa berperilaku disiplin dalam mengerjakan tugas	10	35	32,5	22,5	$2,68 + 0,94$	5
6	Saya sebagai siswa dapat mengerjakan tugas dimanapun	5	20	42,5	32,5	$3,03 + 0,86$	12
7	Pembelajaran menggunakan Google Classroom lebih menarik dibandingkan pembelajaran tatap muka di sekolah	37,5	40	12,5	10	$1,95 + 0,96$	1
8	Pembelajaran tatap muka perlu, karena pembelajaran menggunakan Google Classroom tidak cukup	10	10	47,5	32,5	$3,03 + 0,92$	11
9	Menggunakan Google Classroom menjadikan saya tidak tergantung terhadap orang lain dalam belajar	10	27,5	40	22,5	$2,75 + 0,93$	6
10	Walaupun tidak sekolah saya masih bisa belajar dengan menggunakan Google Classroom	7,5	17,5	52,5	22,5	$2,90 + 0,84$	9
11	Penggunaan Google Classroom membuat saya lebih terampil menggunakan sarana teknologi dan informasi	5	15	40	40	$3,15 + 0,86$	13
12	Penggunaan Google Classroom mengembangkan kreatifitas saya dalam belajar	12,5	30	42,5	15	$2,60 + 0,90$	3
13	Hasil belajar menggunakan Google Classroom lebih baik	12,5	37,5	30	20	$2,58 + 0,96$	2

Sumber; Data Primer diolah, 2021.

Klasifikasi Indeks Skor ;

Kategori	Tantangan		Kategori	Tantangan	
	Variabel	Item		Variabel	Item
4 Tertantang	42,26 - 52	3,26-4,00	2 Kurang Tertantang	22,76-32,50	1,76-2,50
3 Cukup Tertantang	32,51 - 42,25	2,51-3,25	1 Tidak Tertantang	13,00-22,75	1,00-1,75



**Gambar 1.** Persentase (%) Skor kelompok Variabel Hambatan dan Tantangan Implementasi *Blended learning*

Sumber : Data Primer diolah, 2021.

### Penilaian Pengetahuan

Rerata skor variabel pengetahuan adalah  $68,75 + 4,42$  (rentang skor 0-100) dan berada pada skor cukup kompeten (rentang skor 65-69), secara terinci masing-masing 4 orang (10%) menyatakan berkategori belum kompeten (skor <65), 22 orang (55%) cukup kompeten (rentang skor 65-69) dan 14 orang (35%) cukup kompeten (rentang skor 70-84).

### Penilaian Keterampilan

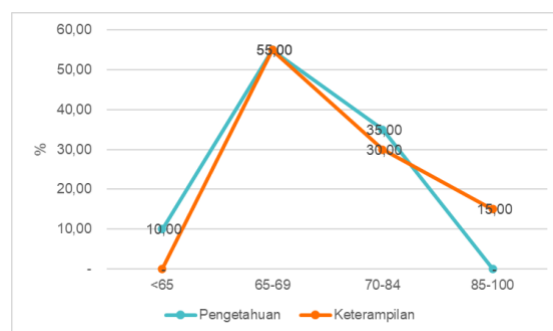
Rerata skor variabel keterampilan adalah  $73,18 + 7,86$  (rentang skor 0-100) dan berada pada skor kompeten (rentang skor 70-84), secara terinci masing-masing 22 orang (55%) menyatakan berkategori cukup kompeten (rentang skor 65-69), 12 orang (30%) kompeten (rentang skor 70-

84) dan 6 orang (15%) sangat kompeten (rentang skor 85-100).

**Tabel 3.** Klasifikasi Indeks Skor

Kategori	Variabel
<b>Sangat Kompeten</b>	85 – 100
<b>Kompeten</b>	70 – 84
<b>Cukup Kompeten</b>	65 – 69
<b>Belum Kompeten</b>	< 65

Sumber; PSMK, 2018.



**Gambar 1.** Persentase (%) Skor kelompok Variabel Pengetahuan dan Keterampilan

Sumber : PSMK, 2018.

## 2. Pembahasan

Uji korelasi Pearson antar skor variabel hambatan implementasi *blended learning* dengan skor variabel pengetahuan menunjukkan korelasi positif tetapi tidak bermakna dengan  $r=0,020$  ( $sign>0,05$ ), kemudian dengan skor variabel keterampilan dengan  $r=0,220$  ( $sign>0,05$ ) dan gabungan antara pengetahuan dan keterampilan dengan  $r=0,170$  ( $sign>0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa hambatan-

hambatan yang terjadi berhubungan tetapi tidak bermakna dengan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor internal dan eksternal lainnya terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa.

Uji korelasi *Pearson* antar skor variabel tantangan implementasi *blended learning* dengan skor variabel pengetahuan menunjukkan korelasi positif dan tidak bermakna dengan  $r=0,110$  ( $sign>0,05$ ), kemudian dengan skor variabel keterampilan dengan  $r=0,082$  ( $sign>0,05$ ) dan gabungan antara pengetahuan dan keterampilan dengan  $r=0,107$  ( $sign>0,05$ ). Hal ini berarti tantangan implementasi *blended learning* berhubungan tetapi tidak bermakna dengan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor internal dan eksternal lainnya terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa.

#### **D. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap hasil angket dan hasil pembelajaran menggunakan *google classroom* yang sudah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prioritas intervensi hambatan penerapan *blended learning* di era new normal yang perlu diterapkan di SMKN 1 Koba adalah 1) Menggunakan *Google Classroom* sering terkendala sinyal, 2) Penggunaan *Google Classroom* didukung dengan adanya fasilitas *smartphone* dengan akses internet, 3) Orang tua mengharuskan anak untuk membantu pekerjaan ketika tidak berangkat ke sekolah atau ketika belajar daring dan 4) Lingkungan disekitar tempat tinggal kurang nyaman atau ada aktifitas yang sibuk ketika pembelajaran daring. Tetapi variable hambatan tersebut tidak terdapat hubungan yang bermakna dengan pengetahuan dan keterampilan hal ini terpengaruh oleh faktor internal dan eksternal lain yaitu baik dari pendidik maupun sekolah.
2. Tantangan implementasi *blended learning* di era new normal yang kurang dioptimalkan terutama adalah Pembelajaran menggunakan *Google Classroom* lebih menarik dibandingkan pembelajaran tatap muka di sekolah. Tetapi variable tantangan tersebut tidak terdapat hubungan yang bermakna dengan pengetahuan dan keterampilan Data tersebut menunjukkan bahwa

factor eksternal lainnya seperti guru harus meningkatkan kompetensi dalam pembelajaran online menggunakan google classroom dengan meningkatkan kreatifitas dalam pembelajaran online sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian dengan judul Analisis Hambatan dan Tantangan Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Berbasis *Blended Learning* Di Era *New Normal* SMKN 1 Koba Bangka Tengah, masih membutuhkan kajian teori yang lebih komprehensif lagi. Tetapi penelitian ini bisa dijadikan rujukan dasar untuk penelitian serupa sehingga lebih sempurna lagi.

#### Daftar Pustaka

Curtis J. Bonk, Charles R. Graham. (2006).

The Handbook of Blended learning. USA: Pfeiffer

Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Lampung. (2020). Laporan Evaluasi Pelaksanaan Belajar dari Rumah.

Thorne, K. (2003). *Blended learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. London, UK: Kogan Page Limited.

Dziubal, Charles., et.al. (2018). *Blended learning: the new normal and*

emerging technologies.

*International Journal of Education Technology in Education* volume 15, Article number: 3. Diakses dari <http://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/article/10.1186/s41239-017-0087-5>

Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

Maskar, S., & Dewi, P. S., & Puspaningtyas, N.D. (2020). Online Learning & Blended learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *Prisma*, 9(2), 154-166. <https://jurnal.unsur.ac.id/prisma/article/download/1070/1059>

Panduan Penilaian Hasil Belajar dan Pengembangan Karakter Pada Sekolah Menengah Kejuruan (2018). Direktorat PSMK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Astuti, C. C. (2017). Original Research Article Analisis Korelasi untuk Mengetahui Keeratan Hubungan antara Keaktifan Mahasiswa dengan Hasil Belajar Akhir Cindy Cahyaning Astuti Dosen S1 Pendidikan TIK, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas ABSTRAK Pembelajaran. *Journal of Information and*, 1 (April), 1-7.