

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI PERUBAHAN SOSIAL
BUDAYA**

ARI SETYOWATI

SMPN 3 Cikarang Selatan

e-mail : arispdmm27@guru.smp.belajar.id

ABSTRAK

Situasi sekolah saat ini dimana guru berusaha menyajikan cara belajar yang menarik setelah peserta didik lama melaksanakan pembelajaran jarak jauh maka dipilihlah model pembelajaran *blended learning* karena dianggap memiliki korelasi terhadap materi pelajaran yaitu perubahan sosial budaya. Model pembelajaran *blended learning* menggabungkan antara model pembelajaran secara tatap muka di kelas dengan e-learning. Keunggulan model pembelajaran ini adalah peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran karena pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di kelas namun dapat dilanjutkan di rumah dengan waktu yang fleksibel dan tetap dibawah bimbingan guru. Model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar karena cara belajarnya yang mendukung peserta didik dalam penggunaan gadget sebagai suatu alat yang tidak dapat dipisahkan dalam keseharian peserta didik, terdapat 94% peserta didik yang menyukai cara belajar *blended learning*. Selain itu model pembelajaran *blended learning* juga dapat meningkatkan pemahaman materi perubahan sosial budaya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai tes pada siklus 1 dan 2. Nilai rata-rata tes pada siklus 1 adalah 71 sedangkan nilai rata-rata tes pada siklus 2 adalah 81. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ketuntasan Klasikal mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 34,06%. Jadi disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Perubahan Sosial Budaya di SMPN 3 Cikarang Selatan kelas IX.3 tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *blended learning* , hasil belajar, sosial budaya

ABSTRACT

The current situation of schools where teachers try to present interesting ways of learning after students have long carried out distance learning, a blended learning model was chosen because it is considered to have a correlation to the subject matter, namely socio-cultural changes. The blended learning model combines the face-to-face learning model in the classroom with e-learning. The advantage of this learning model is that students can better understand the subject matter because learning is not only carried out in class but can be continued at home with flexible time and remains under the guidance of the teacher. Blended learning models can increase the efficiency of students in learning because of the way they learn to support students in the use of gadgets as a tool that cannot be separated in the daily lives of students, there are 94% of students who like how to learn blended learning. In addition, blended learning models can also increase understanding of socio-cultural change materials. This can be seen from the increase in test scores in cycles 1 and 2. The average score of the test in cycle 1 is 71 while the average score of the test in cycle 2 is 81. The results of juda's study showed that classical completeness increased from siklus 1 to cycle 2 by 34.06%. So it was concluded that the blended learning model can improve social studies learning outcomes for socio-cultural change material at SMPN 3 Cikarang Selatan class IX.3 academic year 2022/2023.

Keywords: blended learning, learning outcomes, socio-cultural

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kegiatan pembelajaran harus dirancang sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan kemampuan peserta didik. Tidak bisa hanya dilakukan dengan sekedar transfer ilmu (*transfer knowledge*) dari guru ke peserta didik. Tetapi harus mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri atau *problem solving* yang disebut dengan pembelajaran *higher order thinking skill* namun dalam masa pembelajaran saat ini dimana peserta didik baru kembali lagi ke sekolah setelah pembelajaran jarak jauh selama kurang lebih 2 tahun maka penekanan pembelajaran IPS tidak pada pencapaian target kurikulum tetapi lebih menekankan bagaimana peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah kunci dari kegiatan belajar mengajar di kelas, pembelajaran yang menyenangkan dirancang dengan peserta didik sebagai subyek dan agar peserta didik merasa bahwa pembelajaran tersebut berkorelasi dengan kegiatan mereka sehari-hari maka materi pembelajaran harus dikaitkan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Saat ini mengajak peserta didik untuk membuat video atau membuat sebuah infografis bukanlah sesuatu yang sulit karena selama pembelajaran jarak jauh peserta didik ini sudah sangat terbiasa dengan gadget dan kita sebagai guru bisa memanfaatkan ketertarikan mereka akan gadget ke dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* dinilai oleh penulis menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif untuk digunakan di SMPN 3 Cikarang Selatan saat ini.

Secara etimologi kata *blended learning* berasal dari kata *blended* yang artinya campuran dan *e-learning* yang artinya belajar secara online jadi dapat diartikan bahwa *blended learning* adalah sebuah cara belajar yang memadukan konsep belajar secara tatap muka dengan belajar secara online. *Blended learning* biasanya diterapkan pada pembelajaran yang dirasa tidak cukup untuk disampaikan hanya secara tatap muka ataupun hanya secara online sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat memadukan kelebihan dari 2 cara belajar tersebut. Untuk saat ini model pembelajaran *blended learning* banyak diterapkan di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas internet yang memadai dan didukung pula oleh kemampuan peserta didik dalam penyediaan fasilitas yang digunakan dalam model pembelajaran *blended learning* ini.

Ada beberapa pengertian *blended learning* menurut para ahli diantaranya menurut Hadion (2020) *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran serta memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online. Sedangkan menurut Yunika, (2017) *blended learning* adalah pelajaran yang memadukan penerapan pembelajaran tradisional di kelas dengan pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi informasi dan bersifat fleksibel. Dalam *blended learning* penguasaan berbagai aplikasi pendukung akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

M. Bagus (2021) menyampaikan Bentuk kegiatan model pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang dipersonalisasi, dimana siswa dapat mengakses data atau modul pembelajaran online melalui internet untuk belajar secara mandiri. Menurut Aliya (2015) proses pembelajaran dengan *blended learning* akan lebih efektif karena proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* dengan teknologi informasi yang bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun. Fleksibilitas waktu dan tidak selalu berada di kelas adalah keunggulan dari model pembelajaran *blended learning* ini.

Penggunaan model pembelajaran blended learning tentunya memerlukan kemampuan guru dalam menggunakan beberapa aplikasi dalam pembelajaran e-learning serta diperlukan ketelitian guru dalam menentukan materi pembelajaran yang dapat di sajikan dengan model *blended learning* ini. Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum terampil dalam menggunakan beberapa aplikasi *e-learning* sehingga diperlukan peran serta sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru-guru tersebut salah satunya melalui IHT (*In House Training*). Bila dilihat dari unsur peserta didik penggunaan berbagai aplikasi *e-learning* bukan sesuatu yang sulit bahkan mereka bersemangat dalam mencoba berbagai aplikasi tersebut.

Pada saat ini dimana peserta didik mengalami banyak ketertinggalan dalam penguasaan materi IPS maka penulis merasa tertantang untuk mengajak peserta didik mengejar ketertinggalan penguasaan materi IPS tersebut dengan cara-cara yang menyenangkan versi peserta didik yaitu pembelajaran dengan menggunakan gadget dan beragam aplikasi. Materi pelajaran yang penulis pilih yaitu Perubahan Sosial Budaya penulis merasa materi ini sangat sesuai dengan model *blended learning* ini karena *blended learning* ini adalah salah satu bentuk perubahan sosial budaya. Oleh karena itu disusunlah penelitian ini dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Budaya di SMPN 3 Cikarang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi di kelas IX.3 Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 37 orang yang terdiri dari 21 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September 2022. Materi pelajaran IPS yang menjadi focus dalam penelitian ini adalah Perubahan Sosial dan Budaya, materi ini merupakan bagian dari KD 3.2. menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus ke1 dilaksanakan pada tanggal 1, dan 9 September 2022 sedangkan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 16 dan 21 September 2022. Untuk mendapatkan data yang diperlukan digunakan beberapa tehnik pengumpulan data seperti observasi, angket dan dokumentasi. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan peserta didik, daftar pertanyaan untuk angket dan instrumen tes. Instrumen tes adalah berupa kumpulan pertanyaan yang harus dijawab peserta didik yang diberikan pada pertemuan ke 2 dari tiap siklus.

Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini bersifat eksploratif yang artinya dalam melakukan penelitian peneliti berusaha memahami fenomena atau kejadian yang ada selama kegiatan belajar mengajar dan juga observasi yang bersifat praktis yaitu memahami makna fenomena tersebut yang dihubungkan dengan nilai-nilai praktis tertentu. Berdasarkan subyeknya angket yang digunakan adalah angket langsung dan angket tertutup sedangkan dokumentasi yang dijadikan bahan penelitian adalah foto kegiatan, jurnal kegiatan dan hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini merupakan analisis data terhadap berbagai instrumen dan jurnal yang digunakan dalam penelitian.

Siklus 1:

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 adalah: 1. Perencanaan : yang berisi kegiatan: menyusun RPP, menyusun materi pembelajaran, membuat soal-soal tes, dan

menyiapkan instrumen penelitian. 2. Pelaksanaan: dilaksanakan dalam 2 x pertemuan ,pelaksanaan pembelajaran secara offline dilakukan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung, peserta didik diarahkan untuk melakukan *cooperatif learning* dalam kelompok kecil sedangkan pembelajaran secara online dilaksanakan pulang sekolah yang waktunya disepakati terlebih dahulu dengan peserta didik dengan menggunakan aplikasi zoom meeting untuk mendiskusikan materi dan aplikasi Google classroom untuk melaksanakan quiz 3. Observasi: yang melibatkan 2 orang kolaborator yang mengajar mata pelajaran IPS, yang diamati oleh kolaborator adalah aktifitas peserta didik dan hasil tes.

Tabel 1.Rekap Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus 1

No	Aktifitas Peserta Didik	offline	online
A	Pendahuluan		
	1. Hadir tepat waktu	100	75
	2. Semangat memulai pembelajaran	50	50
	3. Kemauan menjawab pertanyaan pembuka dari guru	20	30
B	Kegiatan Inti		
	1. Antusias mendengar penjelasan guru	40	60
	2. Keaktifan diskusi dalam kelompok	60	60
	3. Ketepatan menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman	40	50
	4. Keberanian mengajukan pertanyaan/pendapat	30	50
C	Penutup		
	1. Ketepatan dalam menyimpulkan pelajaran	30	50
	2.Mengerjakan evaluasi	40	60

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

No	Data	Hasil Penelitian
1	Nilai Maksimal	93
2	Nilai Minimal	37
3	Nilai Rata-rata	71
4	Jumlah siswa yang tuntas	13
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	24
6	Prosentase Ketuntasan Klasikal	54,17%

4. Refleksi : Kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan yang direncanakan tetapi bila dilihat dari hasil tes maka siklus 1 ini dianggap belum berhasil,berdasarkan analisa peneliti ada beberapa penyebab ketidakberhasilan siklus 1 ini diantaranya : 1.Peserta didik kurang termotivasi belajar karena masih menganggap penilaian pembelajaran masih sama dengan masa pembelajaran jarak jauh 2. Semangat belajar peserta didik belum maksimal.3. Peserta didik belum memahami esensi dari materi perubahan sosial budaya.

Siklus 2:

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 2 adalah: 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan : dilaksanakan dalam 2x pertemuan dalam kegiatan tatap muka dilakukan dengan metode

pembelajaran Jigsaw dimana peserta didik dibagi dalam 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang sedangkan dalam kegiatan online menggunakan video pembelajaran yang dibuat oleh guru dan peserta didik mengerjakan quiz di quizizz 3. Observasi : yang melakukan observasi masih guru kolaborator yang sama dengan siklus 1. Yang diamati adalah kegiatan belajar dan hasil tes dengan hasil sebagai berikut;

Tabel 3.Rekap Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus 2

No	Aktifitas Peserta Didik	offline	online
A	Pendahuluan		
	1. Hadir tepat waktu	100	90
	2. Semangat memulai pembelajaran	80	90
	3. Kemauan menjawab pertanyaan pembuka dari guru	70	75
B	Kegiatan Inti		
	1. Antusias mendengar penjelasan guru	80	90
	2. Keaktifan diskusi dalam kelompok	80	80
	3. Ketepatan menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman	80	90
	4. Keberanian mengajukan pertanyaan/pendapat	80	90
C	Penutup		
	1. Ketepatan dalam menyimpulkan pelajaran	85	90
	2.Mengerjakan evaluasi	90	95

Tabel 4 : Hasil Tes Siklus 2

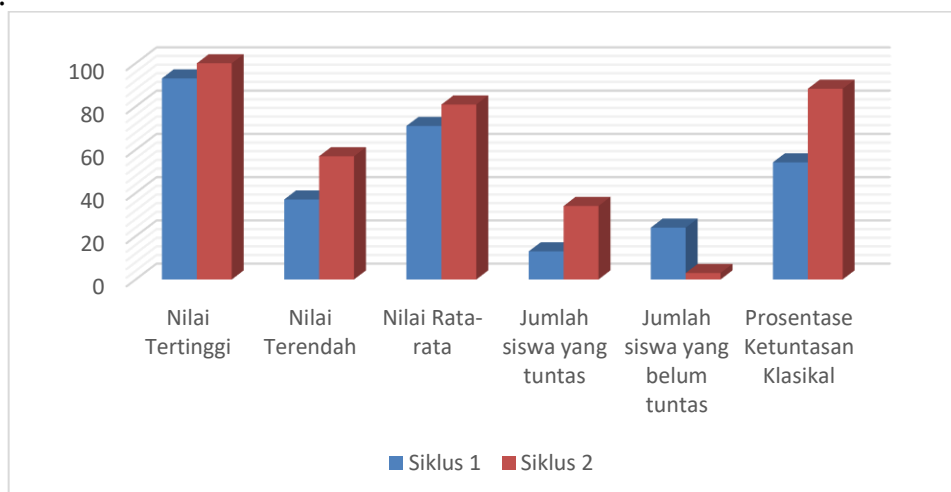
No	Data	Hasil Peneitian
1	Nilai Maksimal	100
2	Nilai Minimal	57
3	Nilai Rata-rata	80,92
4	Jumlah siswa yang tuntas	34
5	Jumlah siswa yang belum tuntas	3
6	Prosentase Ketuntasan Klasikal	88,23

4. Refleksi: Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan dan hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh : 1. Peserta didik dapat menikmati kegiatan belajarnya. 2. Adanya kegiatan ice breaking di saat tatap muka 3. Keberanian peserta didik saat mengajukan pertanyaan meningkat pesat sehingga kegiatan belajar terasa bersemangat dan menyenangkan. 4. Dalam pembelajaran online peserta didik disajikan contoh nyata perubahan social budaya sehingga memudahkan mereka memahami materi pelajaran.



Gambar 1. Perbandingan Keaktifan Peserta Didik Pada Siklus 1 dan 2

Berdasarkan gambar di atas diperoleh data bahwa pada siklus 1 untuk kegiatan pembelajaran secara tatap muka/offline dari 2 kolaborator tingkat keaktifan peserta didiknya 45,56% sedangkan pembelajaran secara online tingkat keaktifan peserta didik sebesar 53,89%. Pada Siklus 2 diperoleh data keaktifan belajar secara offline sebesar 82,78% dan keaktifan pembelajaran online sebesar 87,78%.. Berarti terjadi peningkatan keaktifan peserta didik pada saat tatap muka sebesar 37,22% dan peningkatan keaktifan peserta didik di pembelajaran secara online 33,89%.Dapat dikatakan bahwa blended learning dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.



Gambar 2 : Perbandingan Hasil Tes Siklus 1 dan 2

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data atas lembar observasi keaktifan peserta didik, yang dilakukan oleh 2 orang guru kolaborator pada materi perubahan sosial budaya dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* ternyata dapat meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Peserta didik dapat lebih memahami konsep dengan baik dengan cara memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya, peserta didik yang menyukai pembelajaran secara tatap muka dapat mengikuti dengan baik di kelas sedangkan peserta didik yang menyukai kegiatan pembelajaran secara online dapat memperdalam pengetahuannya di kegiatan pembelajaran online dari rumah. Orang tua juga dapat mengetahui hasil belajar peserta didik melalui google sites yang berisi portofolio tugas peserta didik.

Selain keunggulan peneliti juga menemukan kelemahan dalam pembelajaran secara *blended learning* ini seperti penggunaan kuota internet yang lebih banyak dan peserta didik menjadi makin ketergantungan terhadap gadgetnya. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan

pendapat yustina et.al (2022) kelebihan blended learning adalah menghemat sumberdaya, waktu dan biaya sedangkan kekurangannya adalah ketergantungan terhadap internet dan gadget. Faridah & Nugroho (2022) mengatakan kelebihan dari elearning diantaranya waktu dan tempat yang lebih fleksibel dan pada tatap muka kelebihannya adalah lebih mudah membangun kepercayaan sedangkan kelemahan elearning adalah kecepatan ide/pendapat tidak didukung dengan keruntunan berfikir dan kelemahan tatap muka kadang pembelajaran di dominasi oleh beberapa orang saja.

Data lain yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil tes. Tes dilaksanakan pada pertemuan ke 2 dari tiap siklus dan dilaksanakan secara online dalam bentuk quizz. Pada siklus 1 quiz dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Google Form diperoleh nilai rata-rata hasil belajar 77 sedangkan KKM pelajaran IPS tahun pelajaran 2022/2023 adalah 77 jadi hasil masih dibawah KKM dengan ketuntasan klasikal 54,17 % masih jauh dari target ketuntasan klasikal yang sebesar 85 % sehingga diputuskan lanjut ke siklus 2.

Tes pada siklus 2 juga tetap dilaksanakan secara online dengan menggunakan aplikasi quizz diperoleh hasil nilai rata-rata tes 80,92, berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 6,5%. Tingkat ketuntasan klasikal di siklus 2 ini adalah 88,23% artinya bila dibandingkan dengan ketuntasan klasikal di siklus 1 terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 34,06%. Dapat disimpulkan bahwa blended learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan hasil penelitian Sutanti, Y. A., Suryanti, S., & Supardi, Z. A. I. (2021) . Data tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Berdasarkan jawaban angket tentang kepuasan belajar yang diisi oleh peserta didik diperoleh data 68% peserta didik sangat menyukai pembelajaran secara blended learning ini. 76 % peserta didik merasa lebih mampu memahami materi perubahan sosial budaya dengan model pembelajaran blended learning. 87 % peserta didik merasa terlibat aktif dalam pembelajaran dan 89 % peserta didik merasa puas dengan nilai yang mereka capai dalam pembelajaran ini dan yang terpenting peserta didik merasa bahagia selama proses belajar.

KESIMPULAN

Peserta didik dengan gadget adalah 2 hal yang berbeda namun ketika kita perhatikan di lingkungan sekitar sekolah dan keluhan orang tua maka dapat diketahui bahwa peserta didik tidak dapat jauh dari gadgetnya. Agar penggunaan gadget ini dapat memberikan pengaruh positif maka digunakan gadget ini dalam pembelajaran di sekolah dengan memadukan pembelajaran secara tatap muka di sekolah dan e-learning yang berbasis gadget tersebut. Perpaduan belajar secara tatap muka dan e-learning yang berbasis gadget ini disebut dengan model pembelajaran blended learning.

Penggunaan model pembelajaran blended learning dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar karena waktu belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan minat dan kecenderungan penggunaan gadget yang masif, dari 37 peserta didik di kelas IX.3 94 % menyukai pembelajaran secara blended learning. Berdasarkan tingkat ketertarikan yang besar pada model pembelajaran blended learning ini maka tidak sulit bagi guru untuk dapat mengarahkan peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan guru.

Tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tentunya dapat dilihat dari nilai tes peserta didik . Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terbukti dari hasil tes siklus 1 dan tes siklus 2 dimana terdapat peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 34,06%. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran blended learning dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perubahan sosial budaya dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga dapat disimpulkan ternyata tingkat ketertarikan peserta didik dalam belajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Tingginya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran mengantarkan peserta didik dalam pencapaian nilai tes yang optimal. Pencapaian nilai tes yang optimal dapat membuat peserta didik lebih percaya diri dan lebih bahagia dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito & Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi. CV Jejak.
- Apriliya Rizkiyah. (2015). Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15.
- Faridah & Nugroho. (2022). *Pembelajaran Pra New Normal*. Bandung. Widina
- M. Bagus. (2021). *BLENDED LEARNING : Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi*. Jawa Tengah. Amerta Media.
- Rinawati. (2020) *Monograf : hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar matematika*. Mataram . CV Kanhaya Karya.
- Rusli, Hermawan & Sapuwuningsih. (2020). *Memahami E-Learning: Konsep Teknologi dan Arah Perkembangan*. Yogyakarta. Andi Publisher.
- Sutanti, Y. A., Suryanti, S., & Supardi, Z. A. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 594-606.
- Victor I, Ahmad, Hepi I, Lusiana M & Eka F. (2021). *Blended Learning Solusi Pembelajaran di Era Pandemi*. Jawa Timur. Nawa Litera Publishing.
- Wijoyo Hadion. (2020). *Blended Learning: Suatu Panduan*. Insan. Sumatera Barat. Cendikia Mandiri.
- Yustina. (2022). *Buku Referensi Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Melalui Blended Learning*. Jawa Tengah. Lakeisha.