

Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh

Muhammad Taufik Hidayat¹, Teuku Junaidi², Muhammad Yakob³

¹²³ Universitas Samudra
Kota Langsa, Aceh, Indonesia
Kota, Negara

e-mail: muhammadtaufik89@unsam.ac.id, teukujunaidi@unsam.ac.id, myakob_mhum@unsam.ac.id

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa terhadap tradisi lisan yang disebabkan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa cepat bosan dalam belajar. Selain itu belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran *Blended Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*research and development*). Metode penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Dick dan Carey. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 3 Langsa. Tahap uji coba dalam penelitian ini adalah dimulai dengan ahli materi, ahli media, serta ahli dalam desain pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu ujicoba produk yang meliputi uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian yaitu ahli media pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,47 (baik), ahli materi pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,70 (baik), ahli desain pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,55 (baik). Pada tahap uji coba perorangan menunjukkan nilai sebesar 3,04 (baik), kelompok kecil menunjukkan nilai sebesar 3,14, (baik) dan pada kelompok besar sebesar 3,52 (baik). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* layak digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh.

Kata kunci: *blended learning, tradisi lisan Aceh*

Abstract

The low understanding of students towards oral traditions is caused by teachers still using conventional learning models. In addition, there is no learning media that can help students understand learning material. This study aims to develop Blended Learning in improving students' understanding of the Acehese oral tradition. This type of research is development (research and development). This research method uses the Borg and Gall model combined with the Dick and Carey learning model. The trial phase in this study was started with material experts, media experts, and experts in learning design. The next step is product testing which includes individual trials, small group trials, and large group trials. The results of the study were: instructional media experts showed a value of 3.47 (good), learning material experts showed a value of 3.70 (good), learning design experts showed a value of 3.55 (good). At the individual trial stage, the value was 3.04 (good), the small group showed a value of 3.14 (good) and the large group was 3.52 (good). It can be concluded that Blended Learning is suitable for the learning process and can improve students' understanding of the Acehese oral tradition.

Keywords: *blended learning, Acehese oral tradition*

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Hal ini juga diungkapkan oleh (Raditya

*Corresponding author.

& Widhiyani, 2018; Wulandari & Dkk, 2020) yang menyatakan bahwa teknologi informasi yang berkembang pesat akan membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul maka diperlukan peningkatan mutu pendidikan (Hikmawati & Fathan, 2019; Yayuk & Sugiyono, 2019). Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan meningkatkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik akan mengikuti perkembangan iptek. Salah satunya dengan penggunaan teknologi yang dapat membantu kegiatan proses pembelajaran. Kemajuan teknologi sekarang ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak guru yang belum menggunakan teknologi sebagai media belajar bagi siswa. Padahal pembelajaran yang saat ini masih dilakukan secara tradisional harus ditransformasikan menjadi modern sebagai sebuah prasyarat dalam menghadapi tantangan global Surpi (Wulandari, dkk, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional harus ditinggalkan. Hal ini juga ditemukan pada salah satu sekolah menengah atas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA Negeri 3 Langsa didapatkan permasalahan yang terjadi adalah guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran sehingga membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang inovatif yang dapat memfasilitasi mahasiswa. Media pembelajaran yang kurang menyebabkan siswa mengalami kendala dalam memahami informasi yang diberikan oleh guru. Kendala yang banyak dialami siswa saat ini adalah dalam mencapai kompetensi pengetahuan yang optimal. Selain itu banyak siswa yang pasif Ketika mengikuti pembelajaran di kelas dan hanya menerima penyampaian dari guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Cicilia & Nursalim (2019) yang menyatakan bahwa jika beberapa siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran maka akan pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal. Hal tersebut disebabkan karena pengemasan proses pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa tidak termotivasi dalam belajar. Padahal proses pembelajaran yang terjadi di kelas harus menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permasalahan pembelajaran ini lebih khusus dihadapi dalam pembelajaran tradisi lisan di Aceh. Dalam proses pembelajaran di SMA, siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang melibatkan internet. Siswa hanya bisa menggali informasi dari buku cetak dan informasi yang diberikan oleh guru. Padahal, setiap siswa memiliki *handphone* atau laptop tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik untuk memperoleh informasi terkait tradisi lisan Aceh. Contoh tradisi lisan Aceh yang jarang didengar oleh siswa SMA adalah pantun (*panton seumapa*), syair (*ca'e*), mantra (*neurajah*), teka-teki (*h'iem*), selawat (*seulaweuet*), *dikee* Aceh. Usaha mempertahankan tradisi lisan yang dimiliki sebagai media pembelajaran juga menyatu dengan peran masyarakat pendukungnya karena itu upaya tradisi lisan Aceh harus juga melibatkan masyarakat pendukung seperti penutur penonton, dan pihak lain sehingga tradisi lisan tidak kehilangan kekuatannya.

Guru harus mengikuti perkembangan zaman dengan melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sastra salah satunya materi tradisi lisan Aceh. Kemudian pembelajaran sastra dinilai membosankan dan susah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan bersastra baik membaca atau menulis. Sudah sewajarnya sebagai guru yang hidup di zaman serba digital ini untuk menambah keterampilan di bidang teknologi dan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Narut & Supradi, 2019; Sugihartini & Laba, 2017). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan *blended learning*. *Blended learning* banyak digunakan oleh pendidik untuk memudahkan proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19. Pembelajaran dengan model *blended learning* memadukan pembelajaran daring (*online*) dalam rangka mencapai capaian pembelajaran lulusan. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, dkk (2020) juga menyatakan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Albiladi, 2019; Kalantarrashidi, 2015) juga menyatakan model *blended learning* membuat siswa merasa lebih puas jika dibandingkan

hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran yang inovatif akan membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa salah satunya dengan diterapkannya sistem pembelajaran *blended learning* pada masa pandemi covid-19 ini.

Model *blended learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan online (Kurniawati, 2019; Wulandari & Dkk, 2020). Dalam penerapannya pembelajaran ini mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan pembelajaran *blended* adalah membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Kelebihan dari model *blended learning* adalah dapat digunakan menyampaikan materi belajar dimana dan kapan saja, pembelajaran terjadi secara *online* maupun *offline* yang saling melengkapi, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas, dan pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku (Fitriana, 2017; Usman, 2018). Model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan aplikasi *google classroom* digunakan sebagai alat bantu yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar-mengajar terhadap materi tradisi lisan aceh.

Tradisi lisan aceh tidak hanya sebagai sejarah masa lalu, tapi tradisi lisan aceh akan sangat mempengaruhi kehidupan generasi mendatang dalam mempersiapkan masa depan. Dengan demikian, tradisi lisan sebagai warisan luhur patut dilestarikan agar tidak punah (Sibarani, 2014:46). Berbicara tentang sastra lisan, bentuk sastra lisan ke dalam tiga ragam sastra, yaitu ragam puisi, ragam prosa fiksi, dan ragam prosa liris. Prosa fiksi dikenal dengan istilah haba salah satu contohnya, pantun atau panton *seumapa* sedangkan prosa liris yang mendominasi cerita kisah-kisah kepahawanan, sejarah, perjalanan, sebagian besar dituliskan dengan nama hikayat (Harun, 2012:98). Setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi dan berbeda. Ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi ada bahan pelajaran yang sangat sulit sehingga memerlukan alat bantu, karena memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sulit diproses dan dicerna oleh siswa. Siswa juga akan merasa bosan dan kelelahan jika dalam proses belajar mengajar guru dalam memberikan penjelasan tidak fokus pada masalah dan simpang siur.

Penelitian yang dilakukan oleh Albiladi (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *blended* merupakan mode yang menggabungkan pembelajaran online dan tradisional sehingga efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Pembelajaran *blended* memadukan antara pembelajaran online dan tatap muka sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap, Nasution, & Manurung (2019) menyatakan bahwa pembelajaran *blended learning* meningkatkan ketrampilan dan prestasi belajar siswa secara signifikan. Model *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar & Manurung (2020) juga menyatakan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Model *blended* merupakan inovasi pembelajaran tradisional yang menggunakan teknologi untuk pembelajaran *online* dan *offline*. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena membuat siswa aktif dalam belajar. Namun belum ada penelitian sebelumnya yang mengembangkan model *blended learning* terhadap pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, urgensi atau pentingnya penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran *blended learning* yang dapat menjawab tuntutan kebutuhan bagi guru dan siswa di SMA Negeri 3 Langsa ditengah pande covid-19 yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar secara langsung datang ke sekolah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, keterbaruan pada penelitian ini terletak pada penggunaan model *blended learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran *Blended Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh. Dengan pengembangan model *blended learning* ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi

pengetahuan siswa terhadap tradisi lisan aceh. Nantinya model *blended learning* yang dikembangkan menjadi salah satu alternative yang dapat digunakan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran inovatif yang layak digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dikombinasikan dengan model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey (Trianto, 2012:68). Penelitian ini dilaksanakan pada materi tradisi lisan Aceh berbantuan aplikasi *google form* dilakukan dengan tatap muka 70% dan online/offline learning 30% untuk tujuan pembelajaran yang bersifat pemahaman dan pengembangan konsep.

Prosedur penelitian penelitian dan pengembangan ini mengacu pada Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian meliputi (1) *research and information colletion* (penelitian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal), (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), (5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), (6) *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama), (7) *Operational Product Revision* (revisi produk), (8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan), (9) *Final Product Revision* (revisi produk final), (10) *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan karena model ini memiliki tahapan yang sistematis dan mudah dipahami.

Subjek dalam penelitian ini yaitu: 1 ahli isi pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media, 3 orang untuk uji coba perorangan, 9 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 28 orang untuk uji lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Metode angket digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dari ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu panduan observasi, panduan wawancara, dan angket. Instrumen Pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi intrumen penilaian dari para ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan subjek uji coba produk yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen dari Ahli Isi Mata Pelajaran

Ahli Isi Mata Pelajaran	Kualitas Materi Ketepatan/Kesesuaian pilihan komponen pembelajaran untuk model <i>blended learning</i>
-------------------------	---

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen dari Ahli Desain Pembelajaran

Ahli Desain Pembelajaran	Komponen Pembelajaran Tujuan Pembelajaran Materi Pembelajaran Strategi Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran Komponen Pembelajaran
--------------------------	--

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen dari Ahli Media Pembelajaran

Ahli Desain Pembelajaran	Akses Tampilan Komponen Pembelajaran Ketepatan/Kesesuaian pilihan komponen pembelajaran untuk model <i>blended learning</i> Akses
--------------------------	---

Data ini dikumpulkan melalui validasi pakar, kuesioner/angket yang disebar kepada siswa. Instrumen penelitian untuk validator dan uji perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan terbatas dibuat dalam bentuk skala likert. Data akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Agung (2017) menyatakan bahwa analisis deskriptif kualitatif merupakan cara mengolah data sistematis dalam bentuk kalimat sehingga memperoleh kesimpulan umum. Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba ahli pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, kelompok kecil maupun kelompok lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Langsa, telah menghasilkan sesuatu pembelajaran yang menarik bagi siswa dan diterapkan melalui proses pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran tradisi lisan Aceh. Peneliti dan guru juga mengikuti proses pembelajaran seperti biasanya dengan selalu menyiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), evaluasi, dan produk pembelajaran berupa file (bahan) pdf terkait tradisi lisan Aceh, power point, dan video tradisi lisan aceh terkait pantun seumpa, hikayat, *hiem*, *peribahasa* dan lain sebagainya yang akan diupload pada *google class room*. Perencanaan pembelajaran berbasis *blended learning* pada materi tradisi lisan Aceh dengan memanfaatkan *google classroom*. Dengan sistem evaluasi online memungkinkan mereka mengerjakan tes dengan bekerjasama dan dapat membuka buku serta internet. Kekuatannya adalah pada saat melakukan evaluasi menggunakan soal tes obyektif ataupun pilihan ganda, memudahkan pengolahan skor secara otomatis. Berdasarkan hasil rekapitulasi ujicoba produk pengembangan bahan ajar tradisi lisan aceh berbasis *blended learning* pada siswa SMA Negeri 3 Langsa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Ahli Media

No.	Komponen	Rata-Rata Penilaian
1.	Akses	3,15
2.	Tampilan	3,68
3.	Komponen Pembelajaran	3,49
4.	Ketepatan/Kesesuaian pilihan komponen pembelajaran untuk model <i>blended learning</i>	3,57
Rata-rata		3,47 (Baik)

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap ahli media diperoleh skor rata-rata 3,47 dengan kategori baik. Hal ini menyatakan bahwa produk pengembangan model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami tradisi lisan Aceh dikatakan berhasil. Kemudian, adapun komponen yang dinilai adalah akses, tampilan, komponen pembelajaran, dan Ketepatan/Kesesuaian pilihan komponen pembelajaran untuk model *blended learning* sudah baik dibuktikan dengan hasil validasi yang telah dilakukan di lapangan.

Tabel 5. Rekapitulasi Ahli Materi

No.	Komponen	Rata-Rata Penilaian
1.	Kualitas Materi	3,70
2.	Ketepatan/Kesesuaian pilihan komponen pembelajaran untuk model <i>blended learning</i>	3,70
Rata-rata		3,70 (Baik)

Berdasarkan hasil ujicoba tahap kedua yang dilakukan terhadap ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,70 dengan kategori baik. Hasil ini juga menyatakan bahwa produk pengembangan model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami tradisi lisan Aceh dikatakan berhasil dengan kriteria yang baik.

Tabel 6. Rekapitulasi Ahli Desain Pembelajaran

No.	Komponen	Rata-Rata Penilaian
1.	Komponen Pembelajaran	3,38
2.	Tujuan Pembelajaran	3,61
3.	Materi Pembelajaran	3,90
4.	Strategi Pembelajaran	3,45
5.	Evaluasi Pembelajaran	3,41
Rata-rata		3,55 (Baik)

Hasil uji coba yang dilakukan terhadap ahli desain pembelajaran yang berasal dari Universitas Syiah Kuala, diperoleh skor rata-ratanya adalah 3,55 dengan kategori baik. Hasil dari penilaian ahli desain pembelajaran meliputi Komponen Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran sudah tergolong baik. Hal tersebut menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap tradisi lisan aceh sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba perseorangan terhadap 3 orang siswa dengan cara mengujicobakan program aplikasi *online* kepada siswa secara terpisah. Adapun komponen yang diujicobakan adalah sebagai berikut. (1) materi dengan nilai rata-rata 3,01 (baik), (2) verbal dengan nilai rata 3,10 (baik), (3) visual dengan nilai rata-rata 3,05 (baik), (4) video-audio dengan nilai rata-rata (3,06), dan (5) evaluasi dengan nilai rata-rata 3,00 (baik). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada ujicoba perseorangan dengan nilai rata-rata keseluruhan 3,04 dengan kategori baik. Hasil uji coba perseorangan memberikan gambaran bahwasannya produk hasil pengembangan layak untuk dilanjutkan pada tahap ujicoba kelompok kecil pada siswa SMA Negeri 3 Langsa.

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap 9 orang siswa diperoleh skor rata-ratanya adalah 3,17 dengan kategori baik. Adapun komponen yang diujicobakan pada kelompok kecil adalah sebagai berikut. (1) materi dengan nilai rata-rata 3,14 (baik), (2) verbal dengan nilai rata 3,18 (baik), (3) visual dengan nilai rata-rata 3,09 (baik), (4) video-audio dengan nilai rata-rata (3,13), dan (5) evaluasi dengan nilai rata-rata 3,17 (baik).

Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan terhadap 28 orang siswa (kelompok besar) diperoleh skor rata-rata adalah 3,52 dengan kategori baik. Hasil uji coba kelompok tersebut juga memberikan gambaran yang positif bahwasannya produk hasil pengembangan *blended learning* terhadap materi tradisi lisan Aceh layak digunakan pada siswa SMA Negeri 3 Langsa. Hasil yang diujicobakan pada kelompok besar sama halnya dengan kelompok ujicoba perseorangan dan ujicoba kelompok kecil, yaitu terkait materi, verbal, visual, video-audio, dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa model pengembangan *blended learning* layak digunakan dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, model *blended learning* dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa karena dapat membuat siswa belajar secara mandiri. Indikator dari kemandirian siswa adalah sikap bertanggung jawab terhadap tugas dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Ningsih, Misdalina, & Marhamah, 2017; Sudjana, 2013) yang menyatakan bahwa mahasiswa mandiri dalam belajar memiliki tanggung jawab menonitor dirinya, keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh kemandirian belajar masing-masing. Model pengembangan *blended learning* sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan Aceh. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya fasilitas yang lengkap untuk pembelajaran online pada SMA Negeri 3 Langsa. Pada masa pandemic covid-19 seperti yang dirasakan sekarang ini, siswa diberikan hak penuh di dalam kelas dengan kontrol guru untuk mengakses segala informasi yang berhubungan dengan pembelajaran dengan menggunakan handphone atau laptop untuk memudahkan mencari informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Risnani & Husin (2019) yang menyatakan bahwa implementasi *blended learning* memberikan hasil belajar yang merata pada mahasiswa, mahasiswa memberikan penilaian yang positif terhadap pembelajaran *blended learning* pada aspek layanan belajar, aksesibilitas, dan kualitas materi ajar kecuali dalam hal kesukaannya pada tugas online dan partisipasi diskusi.

Kedua, model *blended learning* dikembangkan dengan mengikuti alur yang sistematis sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pembelajaran model *blended learning* dapat digunakan oleh siswa dimana dan kapan saja sehingga menjadi efektif dan efisien (Fitriana, 2017; Usman, 2018). Adapun Prosedur pengembangan metode ini meliputi analisis pendahuluan mengenai proses pembelajaran tradisi lisan aceh, analisis tujuan pembelajaran dan analisis kemampuan siswa dalam mengingat dan memahami tradisi lisan aceh. Tradisi Lisan yang terdapat di Aceh sangat beragam, baik itu pantun aceh atau *seumapa, hiem, peribahasa* dan lain sebagainya. Pada proses pengembangan ini siswa difokuskan untuk memahami tradisi lisan Aceh dengan sistem E-learning untuk lebih mengerti mengenai tradisi lisan aceh juga dapat mengingat kembali jenis dan bunyi tradisi lisan aceh yang pernah mereka dengar dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* di SMAN 3 Langsa dapat dilakukan dalam satu ruang kelas yaitu kelas dengan fasilitas yang dibutuhkan adalah jaringan internet yang mudah untuk mengakses, komputer beserta perangkat pendukungnya, *Handphone atau android* masing-masing siswa atau cukup beberapa saja sebagai media penunjang untuk mengakses tradisi lisan aceh. Analisis materi pada pengembangan model pembelajaran ini yaitu materi yang dirancang dengan menggunakan pedoman kurikulum pembelajaran kurikulum 2013. Setiap kegiatan pembelajaran siswa disesuaikan dengan kajian kurikulum. Materi pembelajaran tradisi lisan aceh yang dikembangkan di SMAN 3 Langsa juga disesuaikan dengan Indikator, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diterapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Penelitian yang dilakukan oleh Yusny & Yasa (2019) juga menyatakan bahwa model *blended learning* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna jika pembelajaran dirangkai dengan lebih terpadu.

Ketiga, model *blended learning* yang dikembangkan dapat membuat suasana belajar menjadi nyaman dan menyenangkan. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan akan berdampak pada meningkatnya motivasi siswa dalam belajar. (Arianti, 2017; Widodo, 2016) juga menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran *blended* memang sangat tepat jika diterapkan ditengah covid-19 ini. Penelitian yang dilakukan oleh Langkah-langkah pengembangan model *blended learning* dalam memahami tradisi lisan Aceh, yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai, mengatur posisi siswa duduk agar pembelajaran efektif dan juga mencoba mengakses jaringan internet agar siap untuk digunakan, kemudian, memulai proses pembelajaran dan memberikan apersepsi kepada siswa, mengaitkan pembelajaran hari ini dengan lingkungan sekitar dengan menjadikan contoh kebiasaan masyarakat aceh dan siswa ketika hendak berangkat ke sekolah. Peneliti bertanya jawab pada siswa mengenai tradisi lisan Aceh. Kemudian, memberikan contoh tradisi lisan berupa *peutuah* orang tua aceh ketika menasehati anak

dengan petuah aceh yaitu *bèk tajam lidah*, guru bertanya jawab dengan siswa kira-kira apa yang dimaksud dengan ungkapan Aceh tersebut, dan juga memancing siswa untuk mengendalikan ingatan, berdasarkan pengalam sehari-hari apalagi tradisi lisan Aceh selain peribahasa, *pantôn dan hiem* aceh. Kemudian, peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir dan memberikan contoh yang sering mereka temui. Siswa merespon pertanyaan peneliti dengan memberikan contoh dari apa yang mereka dengar misalnya dalam lagu Aceh, seperti *awai tasipak dudoe tagusuek pané lom sijuk haté ka luka*. Suasana pertanyaan dan respon siswa menjadikan pembelajaran menjadi aktif.

Temuan dalam penelitian yang mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *blended* efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Ningsih & Jayanti, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Utami (2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang valid layak digunakan untuk proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *blended* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *blended learning* memiliki perbedaan dari segi minat, motivasi, dan hasil belajar (Hermawanto, Kusairi, & Wartono, 2013; Sjukur, 2012). Sehingga model pembelajaran *blended* banyak digunakan untuk proses pembelajaran. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa. Adanya interaksi dalam model pembelajaran *blended* juga membuat siswa semangat dalam belajar (Vernadakis, Giannous, Derri, Michalopoulos, & Kioumourtzoglou, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menerapkan *blended learning* berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Dengan adanya model ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pembelajaran yang inovatif.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan bahwa hasil perhitungan data dari ahli media pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,47 (baik), ahli materi pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,70 (baik), ahli desain pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 3,55 (baik). Pada tahap uji coba perorangan menunjukkan nilai sebesar 3,04, kelompok kecil menunjukkan nilai sebesar 3,14, dan pada kelompok besar sebesar 3,52. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* layak digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tradisi lisan aceh.

Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Albiladi, K. (2019). Blended Learning in English Teaching and Learning: A Review of the Current Literature. *Journal of Language Teaching and Research*, 10(2), 232–238. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17507/jltr.1002.03>
- Arianti. (2017). Urgensi lingkungan belajar yang kondusif dalam mendorong siswa belajar aktif. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>
- Cicilia, Y., & Nursalim. (2019). Gaya dan Strategi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 222–232.
- Fitriana, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemisahan Kimia Materi Kromatografi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal of Educational Inovation*, 4(1), 46–54. <https://doi.org/https://doi.org/>
- Harahap, Nasution, & Manurung. (2019). The Effect of Blended Learning on Student's Learning Achievement and Science Process Skills in Plant issue Culture Course.

International Journal of Instruction, 12(1), 521–538.

Harun, Mohd. 2012. *Pengantar Sastra Aceh*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.

Hermawanto, Kusairi, & Wartono. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(57), 67–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2582>

Hikmawati, & Fathan. (2019). Implementasi digital assurance dalam peningkatan mutu pendidikan di sastra Inggris IAIN Surakarta. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/jpm.v5i1.721>

Kalantarrashidi, D. (2015). Effect of Blended Learning Classroom Environment on Student's Satisfaction. *Journal of Educaion and Training Studies*, 3(5), 225–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.11114/jets.v3i5.1013>

Kurniawati, D. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 8–19.

Narut, Y. F., & Supradi, K. (2019). Literasi Sains Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–69.

Ningsih, & Jayanti. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *Jurnal Pendidikan RAFA*, 2(1), 1–11. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1237>

Ningsih, Misdalina, & Marhamah. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 155–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1633>

Raditya, & Widhiyani. (2018). Pengaruh budaya organisasi, dukungan manajemen puncak, dan pemanfaatan teknologi informasi pada kinerja sistem informasi akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 24(2), 845–870. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2018.v24.i02.p02>

Risnani, & Husin. (2019). Section Articles Blended Learning: Pengembangan dan Implementasinya pada Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan. *Bioeduscience*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.29405/j.bes/3274-834007>

Sibarani. 2014. *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Obor.

Siregar, & Manurung. (2020). Pengaruh Blended Learning terhadap Kreativitas Mahasiswa Calon Guru di Universitas Negeri Medan. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32939/ejrpm.v3i1.485>

Sjukur, S. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>

Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugihartini, & Laba. (2017). Pengembangan E-modul mata kuliah strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1), 136–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>

Utami, I. S. (2017). Pengujian Validitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 1–10.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v2i1.963>

- Vernadakis, Giannous, Derri, Michalopoulos, & Kioumourtzoglou. (2012). The impact of blended and traditional instruction in students performance. *In Procedia Technology*, 1(1), 439–443. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.protcy.2012.02.098>
- Widodo, W. (2016). Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar. *Ar-Risalah*, 18(2), 22–37. Retrieved from <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/arrisalah/article/view/123/137>
- Wulandari, & Dkk. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Yayuk, & Sugiyono. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.23758>
- Yusny, & Yasa. (2019). Mengembangkan (Pembelajaran) Blended Learning Dengan Sistem Lingkungan Pembelajaran Virtual (VLE) DI PTKIN. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 19(1), 103–127. <https://doi.org/10.22373/jiif.v19i1.3707>