

## INTERACTIVE LEARNING MELALUI HYBRID LEARNING DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA PRODI S-1 PENDIDIKAN BIOLOGI SEMESTER 2

<sup>1</sup>Muniqotul Ismiah, <sup>2</sup>Khoiun Nisak, <sup>3</sup>Durrotun Nafisah

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Biologi, Institut Teknologi Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan, Pasuruan, Indonesia

Email : [Muniq282@gmail.com](mailto:Muniq282@gmail.com)

---

### Abstrak

Pendidikan adalah pembelajaran yang sistematis dan terorganisir yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan mental, sosial, emosional, dan fisik secara optimal melalui berbagai metode dan pengalaman pembelajaran. Pelatihan dapat berlangsung di berbagai tempat, seperti sekolah, perguruan tinggi, tempat kerja dan tempat umum. Tujuan pendidikan adalah membantu individu memahami dan mengembangkan potensi dirinya agar dapat berpartisipasi secara aktif dan produktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Bahkan di era globalisasi, pendidikan berperan dalam mengembangkan karakter dan kepribadian individu, warga negara yang bertanggung jawab dan kompeten. Bagian Metode meliputi persiapan penelitian, topik penelitian, pendidikan. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang jelas ditujukan pada ITSNU Pasuruan semester 2 jurusan biologi.

**Kata kunci:** Pendidikan, Interactive Learning, Hybrid Learning, Biologi

### Abstract

Education is systematic and organized learning that aims to develop mental, social, emotional and physical skills optimally through various methods and learning experiences. Training can take place in various places, such as schools, colleges, workplaces and public places. The purpose of education is to help individuals understand and develop their potential in order to participate actively and productively in social, economic and political life. Even in the era of globalization, education plays a role in developing the character and personality of individuals, responsible and competent citizens. The Method section includes research preparation, research topics, instruments and techniques. This research uses descriptive qualitative research which is clearly aimed at ITSNU Pasuruan semester 2 majoring in biology.

**Keyword:** Education, Interactive Learning, Hybrid Learning, Biology

---

Copyright © 2023 Multidisiplin Pengabdian Kepada Masyarakat All rights reserved is Licensed under a Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

---

### 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang sistematis dan terorganisir yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan fisik seseorang secara optimal melalui berbagai metode dan pengalaman belajar. Pendidikan dapat berlangsung di berbagai setting seperti sekolah, perguruan tinggi, tempat kerja dan masyarakat umum. Pendidikan bertujuan untuk membantu individu memahami dan mengembangkan potensi mereka, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan produktif dalam kehidupan sosial, ekonomi dan politik. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian individu serta membantu mereka menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan kompeten di era globalisasi.

Sistem pembelajaran hybrid learning atau sering disebut blended learning adalah model pembelajaran yang memadukan dua metode pembelajaran, pembelajaran di kelas (tatap muka) dan pembelajaran daring. Dalam 72endid pembelajaran hybrid, mahasiswa dapat mempelajari materi secara online melalui platform pembelajaran online dan berpartisipasi dalam diskusi dan kolaborasi online. Mahasiswa juga masih bertatap muka di kelas untuk belajar dengan dosen dan teman sekelas. GrahamC.(2013)

Menurut Jia, Y. (2016), Sistem pembelajaran hybrid memiliki beberapa keunggulan pertama yaitu fleksibilitas waktu dan tempat, Mahasiswa dapat mempelajari materi kapan saja, dimana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini meningkatkan fleksibilitas dalam

*Interactivw Learning Melalui Hybrid Learning dengan Metode Demonstrasi pada Prodi S-1 Pendidikan Biologi Semester 2. Muniqotul Ismiah, et.al*

pengelolaan kurikulum dan kemungkinan mahasiswa mempelajari materi dengan efektif. Keterlibatan mahasiswa yang kebih tinggi, dengan pembelajaran online mahasiswa dapat mempelajari materi secara mandiri dan melakukan persiapan sebelum mengikuti tatap muka, Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk bertanya dan berpartisipasi aktif dalam diskusi. Meningkatkan kualitas pembelajaran, Teknologi dan platform pembelajaran daring memungkinkan pengajar menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pengajar dapat memberikan umpan balik dan panduan yang lebih dipersonalisasi kepada mahasiswa secara online. Efisiensi biaya, Hybrid learning dapat menekan biaya transportasi dan materi pembelajaran di dalam kelas karena 73endidik besar materi pembelajaran disajikan secara online. Ini dapat membantu mengurangi biaya belajar dan meningkatkan pemanfaatan waktu.

Interactive hybrid learning di ITSNU Pasuruan khususnya di program studi 73endidikan biologi semester 2 kelas 22d-B, menggunakan metode pembelajaran online dan tatap muka untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran para mahasiswa. Dengan adanya metode pembelajaran hybrid learning mahasiswa ITS NU Pasuruan lebih berfikir kreatif dan kritis dalam masa pembelajaran. Sudah banyak universitas di luar negeri menerapkan metode hybrid learning contohnya (karen D. Schenk, 2018), pertama Universitas Harvard – Universitas Harvard menggunakan model pembelajaran hybrid learning yang menggabungkan instruksi online dan kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa, kedua University of Central Florida – UCF telah menerapkan model pembelajaran hybrid yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online dalam program pembelajarannya, ketiga University of Southern California – USC menggunakan model pembelajaran hybrid untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terintegrasi bagi mahasiswanya.

Adanya beberapa pertimbangan terkait 73endidikan hybrid yang harus dilaksanakan berdasarkan observasi serta wawancara di kelas 22d-B, diantaranya : pertama Keterbatasan akses internet : Mereka yang tinggal di tempat dengan akses internet yang buruk atau yang tidak memiliki akses sama sekali dapat mengalami kesulitan dalam mengakses materi pembelajaran online dapat mengakibatkan konflik antara mahasiswa yang memiliki akses internet yang baik dan mereka yang tidak memiliki akses internet yang memadai. kedua, Batasan Interaksi Sosial, Pembelajaran hybrid dapat mengurangi interaksi sosial antara mahasiswa dan dosen. Mahasiswa mungkin merasa lebih sulit untuk menjalin hubungan dengan teman sekelas dan dosen karena lebih sedikit waktu yang dihabiskan di kelas. Ketiga, Kesulitan mempertahankan fokus dan motivasi, Karena mahasiswa harus membagi waktu mereka antara belajar online dan tatap muka, mereka mungkin kesulitan mempertahankan fokus dan motivasi. Mereka mudah bosan atau kehilangan minat belajar. Keempat, Ketergantungan teknologi, Dengan pembelajaran hybrid, mahasiswa harus mengandalkan teknologi untuk mengakses materi pelajaran dan berinteraksi dengan dosen dan teman sekelas. Dalam kasus masalah teknis seperti koneksi internet yang buruk atau masalah perangkat keras, pembelajaran dapat terganggu. Kelima, Kurangnya pengalaman belajar pribadi : Pembelajaran hybrid dapat membuat mahasiswa kurang terbiasa dengan pengalaman belajar tatap muka. Hal ini dapat mempersulit mereka untuk beradaptasi dengan kelas yang sebenarnya dan membuat mereka tidak nyaman dalam situasi tersebut.

Peneliti berharap dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, minat mahasiswa, kemampuan pemecahan masalah, partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran, dan solusi alternatif dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran interaktif dapat membantu lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan lebih memahami konsep mahasiswa. Pembelajaran interaktif memungkinkan pengujian dan penerapan pengetahuan dalam situasi mahasiswa yang lebih realistis.

## 2. Metode

Bagian metode meliputi penyusunan penelitian, topik penelitian, instrumen, teknik. Di dalam kajian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang secara jelas menyoar ITSNU

Pasuruan program studi Pendidikan Biologi semester 2. Strategi penyortiran data yang dalam penelitian dilakukan melalui observasi dan wawancara.

Observasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang pelatihan dan pengembangan pengalaman belajar melalui pembelajaran cerdas melalui pengajaran hybrid teknik demonstrasi, selain itu, juga memperoleh informasi tentang kecerdasan mahasiswa saat ini, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan kinerja mahasiswa. Kegiatan kemahasiswaan dikembangkan melalui model pembelajaran Assure, di mana teknologi ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa, menurut Smaldino et al., 2011. Aktivitas mahasiswa dapat dilihat melalui analisis karakter belajar untuk menetapkan standar dan tujuan, memilih dan menerapkan strategi teknologi, media dan materi, memerlukan partisipasi dalam pembelajaran, evaluasi dan Pengendalian (Abdussalam, 2021).

Proses pengambilan data dengan melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa, data yang di peroleh adalah data kualitatif sehingga analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif yang bersifat eksploratif. Setelah data terkumpul dilakukan analisis data dengan teknik kualitatif, yaitu mendeskriptifkan hasil observasi dan wawancara. Pengamatan analitis mahasiswa untuk memahami seberapa menarik strategi demonstrasi pengantar pembelajaran campuran. Sementara itu, wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi tentang minat dan motivasi mahasiswa untuk mengikuti pelatihan pengembangan pengalaman belajar. Para analis mensurvei mahasiswa terbuka di 22d-B prodi Biologi diilustrasikan dengan penggunaan pembelajaran cerdas melalui pembelajaran hybrid, yang mencakup strategi bukti untuk memahami respon mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh pihak pendidik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Sistem pendidikan telah mengalami perubahan besar sejak merebaknya virus COVID-19. Pandemi COVID-19 telah memaksa banyak negara menutup sekolah dan universitas untuk mencegah penyebaran virus. Hal ini memaksa siswa dan guru beralih ke pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh atau online learning sudah ada sebelumnya, namun penggunaannya belum begitu luas. Pandemi COVID-19 memaksa sekolah dan universitas di seluruh dunia beralih secara massal ke pembelajaran daring. Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi metode pengajaran, tetapi juga bagaimana siswa belajar dan mengakses materi pembelajaran. Selain itu, banyak siswa dan guru yang kesulitan beradaptasi dengan perubahan tersebut. Namun, perubahan ini juga menawarkan kesempatan untuk memperbaiki sistem pendidikan saat ini. Beberapa negara bahkan telah memanfaatkan kesempatan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan platform e-learning yang lebih efisien dan efektif. Secara keseluruhan, pandemi COVID-19 berdampak besar pada sistem pendidikan, dan kita harus terus beradaptasi dengan perubahan tersebut untuk memastikan pembelajaran dan pengajaran yang efektif dan efisien bagi siswa dan guru.

Model pembelajaran *hybrid* ini merupakan model pembelajaran tatap muka terbatas. Menurut Tuapattinaya (2017), model blended learning adalah sebuah model Pembelajaran yang menggabungkan metode pembelajaran dengan fungsi online-offline (obrolan/forum diskusi). Pada umumnya model pembelajaran ini tidak sama dengan e-learning, karena model pembelajaran hybrid ini tidak sepenuhnya terorganisir penjelasan bahwa (hybrid = campuran) adalah campuran ruang kelas dan ruang belajar berbasis web (Ramdhani, 2020).

Andriani (2021) mengatakan bahwa, Pembelajaran hybrid dapat meningkatkan pembelajaran offline dengan beberapa cara seperti: menggunakan media digital untuk mengakses dan meninjau materi pembelajaran di luar kelas, memperkaya platform pembelajaran online dan memantau kemajuan, serta menggunakan hasil pembelajaran online sebagai bahan diskusi pembelajaran dan bahan refleksi pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan observasi pembelajaran model Hybrid learning di Prodi Pendidikan Biologi Semester 2 kelas 22d-b di perkuat dengan pernyataan mahasiswa bahwa dalam pembelajaran tatap muka hampir 85%, dimana respon beberapa mahasiswa banyak sekali yang mengatakan pembelajaran secara tatap muka sangat bagus dan lebih efektif dari pada pembelajaran secara

daring yang mana mahasiswa mampu memahami materi dengan baik dan mahasiswa lebih mudah dan cepat untuk mendapatkan respon saat tidak memahami materi yang di ajarkan oleh pendidik. Respon Mahasiswa melalui wawancara.

Setelah dilakukan beberapa wawancara ke beberapa Mahasiswa kelas 22d-B menghasilkan, Menurut Siti Asiyah : “Pembelajaran luring sangatlah efektif dari pada pembelajaran daring karena mahasiswa bisa tatap muka atau melihat secara langsung Dosen dalam pembelajaran sehingga kita bisa memahami dan bertanya secara langsung ketika mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran secara luring.” Kemudian menurut Endang Sulistyawati Ningsih : “mahasiswa bisa memahami secara cepat dalam pembelajaran secara luring dari pada secara daring karena yang terkendala dalam pembelajaran daring adalah jaringan pada setiap daerah mahasiswa pasti berbeda sehingga suara dosen tidak begitu jelas ketika menjelaskan materi.”

Begitu juga menurut pendapat Nur Habibah : “Pembelajaran secara luring bisa lebih memahami materi secara langsung atau tatap muka sedangkan pembelajaran secara daring terkendala sinyal atau jaringan dan terkendala kendaraan di beberapa mahasiswa yang tidak memiliki kendaraan.”

Pemanfaatan inovasi di era digital saat ini idealnya bisa bersifat permanen yang dapat menopang pengembangan pendidikan, khususnya di bidang pendidikan, dengan tujuan untuk memperluasnya tenaga pendidik yang dapat mengolah data atau informasi dan menyajikannya kepada siswa (Dwiqi et al., 2020; Aisyah dkk. al., 2021). Di era digital saat ini, khususnya di dalam pendidikan berdampak besar pada kehidupan seseorang, dan hal yang sama berlaku untuk banyak anak muda mempengaruhi perkembangan seperti sekarang, baik di lingkungan umum maupun internal lingkungan dunia maya, sehingga tidak boleh terlihat oleh mata (Widiara, 2018). ; Nugraha, 2020). Desain digital menekankan perlunya menggabungkan inovasi inovatif dalam menerapkan, melatih dan menilai. Dengan sistem pembelajaran campuran yang sedang berlangsung dan dilaksanakan ITSNU Pasuruan ini adalah suatu metode pembelajaran dimana mahasiswa dan dosen terlibat dengan pengajaran dan aktivitas-aktivitas pembelajaran baik tatap muka maupun online secara bersamaan dan pemanfaatan inovasi juga terjadi secara bersamaan. Pembelajaran dengan model pembelajaran campuran yang dilakukan di ITSNU Pasuruan dalam penggunaan pembelajaran online masih dilakukan hingga saat ini, beberapa mahasiswa dikoordinasikan untuk memajukan tatap muka di kelas dengan menggunakan pondasi seperti ruang belajar, meja, kursi, papan, dan berbagai mata kuliah sedangkan siswa tertentu di luar kelas dijunjung dengan memanfaatkan aplikasi google meet dengan framework memanfaatkan PC maupun handphone sehingga dalam menunjang pengalaman belajar pendidikan dapat berjalan dengan baik dan pembelajaran dapat dirasakan dan signifikan bagi mahasiswa dan bisa menjadi jawaban dalam memperluas motivasi belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran tatap muka dan online yang terbatas saat ini. Kemampuan mendasar media dalam pendidikan adalah sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan data. Dengan melibatkan media yang baik dalam pengalaman belajar penumbuhan mental, dapat merangsang kegairahan siswa untuk belajar, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Putra dan Ishartiwi, 2015). Oleh karena itu, perkembangan pendidikan dapat dicapai dengan tepat.

Berdasarkan pendapat Roestiyah, N (2008: 80), menjelaskan bahwa metode demonstrasi adalah salah satu metode mengajar dimana guru atau narasumber menunjukkan atau memperagakan suatu proses kepada peserta didik atau siswa. Menurut Sanjaya, W (2006: 152) menguraikan bahwa metode demonstrasi merupakan metode dalam pembelajaran dengan menunjukkan kepada siswa tentang proses, situasi, maupun benda tertentu baik asli maupun tiruan. Dengan metode ini siswa dapat dengan lebih mudah menerima materi karena lebih konkret.

Strategi yang diterapkan oleh Pendidik dapat Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Aktivitas Proses Pembelajaran Mahasiswa Melalui Metode Demonstrasi yang sangat efektif, sebab membantu mahasiswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Strategi Upaya yang harus dilakukan oleh Pendidik untuk meningkatkan efektivitas metode demonstrasi adalah materi disampaikan sesuai dengan Rencana Pembelajaran yang telah

dibuat, langkah selanjutnya menjelaskan terlebih dahulu kepada mahasiswa maksud dan tujuan penggunaan metode demonstrasi.

Sehingga penyelenggaraan pendidikan harus disesuaikan dengan zamanya. Misalnya, jika Zaman dahulu Pendidik menggunakan kapur tulis dan papan tulis, sebagai media untuk mengajar siswanya, berbeda dengan zaman sekarang Pendidik dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media laptop. Karna Jika tidak menyesuaikan Perkembangan maka pendidikan akal gagal.

Untuk melaksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi yang dimiliki mahasiswa, Pendidik perlu menguasai berbagai hal sebagai kompetensi dalam kemajuan belajar yang dimiliki oleh Mahasiswa. Prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi belajar mempunyai fungsi untuk mengetahui sejauhmana perkembangan siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (1994:24) mengemukakan bahwa "prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian." Dengan demikian, prestasi belajar itu mencerminkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, berhasilnya suatu kegiatan belajar mengajar di Kampus dapat dilihat dari terjadinya perubahan tingkah laku atau perilaku dari diri individu yang diwujudkan dalam sikap pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan yang dirumuskan, yaitu berupa prestasi belajar mahasiswa. Jadi dalam prestasi, individu itu sendiri yang berbuat dan berkat perbuatannya ia mencapai prestasi. Untuk itu semua mahasiswa harus berusaha semaksimal mungkin agar dapat memperoleh hasil atau prestasi belajar yang optimal. Tinggi rendahnya prestasi belajar tergantung dari usaha masing-masing individu.

Menurut Rasminto (2022) Hybrid Learning juga memiliki Kelebihan dalam Metode Pembelajaran yakni : 1.) Memiliki Kesempatan dalam bersosialisasi Sehingga dapat Berinteraksi langsung Dosen dan teman teman 2.) Bisa Memahami Materi Lebih Baik dalam pembelajaran tatap Muka. berbeda dengan Pembelajaran daring yang harus memastikan koneksi jaringan. Sedangkan Kekurangan Hybrid Learning dalam Metode Pembelajaran yaitu : 1.) Kesulitan dalam Perangkat atau Jaringan sehingga dalam pembelajaran Hybrid Learning Membutuhkan Koneksi Jaringan yang Stabil 2.) Kesulitan Mengatur Jadwal Belajar yang sering berubah dalam masuk kampus agar kita dapat disiplin dan fokus dalam mengatur jadwal pembelajaran.



Gambar 1. Pelaksanaan Hybrid Learning

Selain Memiliki Kelebihan Dan Kekurangan Hybrid Learning Memiliki Manfaat dalam Proses Pembelajarannya seperti: 1.) Mendukung mahasiswa dalam keterampilan digital contohnya lebih mahir dalam mengoperasikan teknologi 2.) Proses Pembelajarannya Efektif dan Efisien karna bisa menyesuaikan karakteristik masing masing. contohnya kita mengetahui setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda sehingga kita tidak bisa di sama ratakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran secara hybrid learning memiliki dampak positif dan negatif. akan tetapi 85% mahasiswa ITSNU Pendidikan Biologi Semester 2 berpendapat dampak positif dalam proses pembelajaran hybrid learning adalah memudahkan dalam berinteraksi dalam proses pembelajaran berlangsung karna mahasiswa mampu memahami materi yang disampaikan secara tatap muka. Mahasiswa ITSNU berpendapat bahwa kelemahan dalam pembelajaran hybrid learning adalah koneksi jaringan sehingga materi yang disampaikan tidak bisa dipahami langsung oleh mahasiswa karena suara yang terdengar tidak jelas. sehingga pendidik perlu menguasai berbagai hal dalam kemajuan belajar mahasiswa.

#### 5. Referensi

- [1] Suryadi, D. (2013). *Pendidikan: Konsep, Teori, dan Praktik*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- [2] Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [3] UNESCO. (2015). *Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action*. Diakses pada tanggal 29 Maret 2023, dari <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233334>.
- [4] Graham, C. R. (2013). *Emerging practice and research in blended learning*. In R. E. Ferdig & K. Kennedy (Eds.), *Handbook of research on K-12 online and blended learning* (pp. 333-350). ETC Press.
- [5] Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2014). *Students' and instructors' use of massive open online courses (MOOCs): Motivations and challenges*. *Educational Research Review*, 12, 45-58.
- [6] Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). *Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies*. *Journal of Computers in Education*, 2(4), 449-473.
- [7] Jia, Y. (2016). *Hybrid learning in higher education: A review of its conceptualization, implementation, and evaluation*. *Educational Research Review*, 19, 33-54.
- [8] "Hybrid Learning in Higher Education: The Potential of Creating Collaborative Communities of Practice" oleh Carol A. Smith dan Gail S. Louw di Jurnal The Electronic Journal of e-Learning (2013)
- [9] "The Hybrid Learning Model: Conjoining Face-to-Face and Online Learning and Teaching" oleh Karen D. Schenk di Jurnal Educational Technology & Society (2018)
- [10] "Hybrid Online Education: Identifying and Addressing Challenges" oleh Christopher T. Miller, et al. di Jurnal Online Learning (2012)
- [11] Andriani, R., & Rahayu, M. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Analisis Pendidikan*. *Jurnal Analisis Pendidikan*, 5(1), 22-29.
- [12] Sanjaya W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [13] Roestiyah N. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [14] Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- [15] Mediawati, E. (2010). *Pengaruh motivasi belajar mahasiswa dan kompetensi dosen terhadap prestasi belajar*. *Dinamika Pendidikan*, 5(2).
- [16] Tuapattinaya, P. M. J. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Hybrid learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SMP Negeri 6 Ambon*. *Biosel: Biology Science and Education*, 6(2), 186-192.

- [17] Ramdhani, T. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid learning Berbantuan Schoology Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS SMAN 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- [18] Aisyah, N., Supriani, Y., & Hawaliyah, N. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi*. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(1), 11–20.
- [19] Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika untuk siswa SD kelas V*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48.
- [20] Widiara, I. K. (2018). *Blended learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital*. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 2(2), 50–56.
- [21] Nugraha, E. (2020). *Integrasi Program Tahfizh Al-Quran Dengan High Order Thingking Skills (Hots) Model Di Sekolah Dasar*. *PRIMARY: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(02), 125–140.
- [22] Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178.
- [23] Rasminto, Hendri., S.Kom, M.Si. 2022. *Memahami Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Hybrid learning*. Semarang : Universitas STEKOM.
- [24] Abdussalam, Nabil Falah. (2021). *Pengembangan Konten Media Podcast For Learning Format Feature Dalam Upaya Mengembangkan Daya Imajinasi Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SMP (Studi Design an Development di SMPN 25 Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia.