

**PENERAPAN MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS 2 SD MUHAMMADIYAH 4
SURABAYA**

Alviani Nurul Islami¹, Kunti Dian Ayu Afiani², Deni Adi Putra³
Universitas Muhammadiyah Surabaya

¹alviani.nurul.islami-2019@fkip.um-surabaya.ac.id,

²kuntidianayu@fkip.um-surabaya.ac.id, ³deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id

Abstrak

Penerapan model *bleanded learning* dipadukan dengan media benda konkret dapat memaksimalkan pembelajaran dan hasil belajar pada materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 SD. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *bleanded learning* berbantuan media benda konkret dan peningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya dalam penerapan *blended learning* dengan berbantuan media kongkrit pada materi bangun ruang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini adalah (1) Penelitian ini setiap siklusnya ada empat tahap. Tahap perencanaan yaitu pembuatan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan penelitian ini menggunakan aplikasi *zoom*. Tahap pengamatan dalam penelitian ini aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I 75% menjadi 88% pada siklus II dan aktivitas siswa meningkat dari siklus I 80%, menjadi 90% pada siklus II dan tahap terakhir adalah refleksi. (2) Prosentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada pra siklus yaitu 54%, pada siklus I menjadi 71%, dan pada siklus II menjadi 89%. Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 pada materi bangun ruang.

Kata kunci: *blended learning*, media benda kongkrit, bangun ruang

Abstract

The application of the bleanded learning model combined with the application of concrete object media can maximize learning and learning outcomes in building materials for grade 2 elementary school students. This study aims to describe the application of the bleanded learning model assisted by concrete object media and to improve the learning outcomes of grade 2 students of SD Muhammadiyah 4 Surabaya in the application of blended learning assisted by concrete media on building material. This research is a classroom action research (PTK). The results of this study are (1) This study has four stages in each cycle. The planning stage is the making of research instruments. The implementation stage of this research uses the zoom application. The observation stage in this study, the teacher's activity

increased from 75% to 88% in cycle I and student activity increased from 80% to 90% in cycle II and the last stage was reflection. (2) The percentage of classical completeness of student learning outcomes in the pre-cycle is 54%, in the first cycle it becomes 71%, and in the second cycle it becomes 89%. This research can be used by the teacher as a reference to improve the learning outcomes of grade 2 students on building materials.

Keywords: *blended learning, concrete object media, building space*

PENDAHULUAN

Beberapa bulan ini seluruh dunia tengah dilanda pandemi COVID 19 yang menyebabkan berbagai sektor seperti perekonomian, kesehatan, pendidikan dan lainnya terdampak. Terutama pada sektor pendidikan, siswa tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung tatap muka di sekolah seperti biasanya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, siswa, dan orang tua. Kebijakan ini tentu memiliki banyak dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Menurut Aji (2020) bahwa kebijakan belajar di rumah pada institusi pendidikan jelas menyebabkan gangguan besar, seperti pembelajaran siswa, gangguan dalam penilaian, pembatalan penilaian, peluang mendapatkan pekerjaan setelah lulus pendidikan, pembatalan penilaian publik untuk kualifikasi dalam seleksi pekerjaan.

Selama Belajar Dari Rumah (BDR) dalam masa darurat penyebaran Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal ini membuat guru, siswa dan orang tua siswa beradaptasi dengan cara belajar yang bagi sebagian besar orang merupakan hal yang baru. Guru dituntut untuk terus berinovasi dalam rangka mengupayakan maksimal pembelajaran dengan keterbatasan yang ada agar siswa mendapat hasil belajar yang maksimal. Salah satu cara untuk mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran dan

media yang tepat untuk kondisi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan saat BDR seperti saat ini adalah *blended learning*. Menurut Nuraini (2020) dalam penelitiannya bahwa Hasil belajar siswa setelah penerapan *blended learning* mengalami peningkatan, rata-rata nilai sebelum tindakan adalah setelah tindakan siklus II menjadi 71,90 (meningkat 21,77%), dan setelah tindakan siklus II menjadi 80,95 (meningkat 12,58%)

Menurut Rovai and Jordan (dalam Syarif, 2012) model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran online atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*).

Adapun pendapat Chaeruman dan Maudiarti (dalam Suwarno,dkk, 2020) menjelaskan terdapat 4 (empat) ruang belajar dalam aktivitas *blended learning* yang terdiri dari (a) Sinkron langsung (*live synchronous*) adalah pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung yaitu melakukan tatap muka di waktu dan tempat yang sama (*real time*). (b) Sinkron virtual (*virtual synchronous*) adalah pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui tatap maya dalam waktu yang sama (*real time*) tetapi dilakukan di tempat yang berbeda-beda, pembelajaran ini dapat menggunakan berbagai macam teknologi *video conference*. (c) Asinkron mandiri (*self-directed asynchronous*) merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara mandiri kapanpun dan dimanapun, siswa dapat mengambil inisiatif sendiri untuk menentukan kebutuhan, tujuan dan sumber belajarnya, siswa dapat melihat, membaca, mendengar, dan memperhatikan *learning object* dalam berbagai jenis. (d) Asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*) adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan orang lain kapanpun dan dimanapun, pembelajaran dapat ini dilakukan dengan saling mengkritisi, mendiskusikan, mengevaluasi, membandingkan, serta meniliti yang difasilitasi oleh teknologi kolaboratif, sebagai contoh bekerjasama dalam forum diskusi online, blog, lark, dan sebagainya.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan ruang belajar sinkron virtual (*virtual synchronous*) dengan

menggunakan salah satu aplikasi *video conference* yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran selama BDR yaitu aplikasi zoom. Menurut Anduril (2020) aplikasi zoom adalah layanan konferensi video berbasis *cloud computing*. Aplikasi ini mengizinkan pengguna untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, baik panggilan video, suara atau keduanya.

Siswa kelas 2 SD memasuki perkembangan kognitif pada tahap operasional kongkrit. Menurut Piaget (dalam Mu'min, 2013) tahap operasional konkret dimulai umur tujuh tahun sampai sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak.

Selama BDR siswa kurang maksimal dalam menerima pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal. Hal ini menjadi pacuan bagi seorang guru untuk terus berinovasi dalam memaksimalkan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran adalah dengan menerapkan kombinasi yang pas antara model pembelajaran berbantuan dengan media pembelajaran. Hal ini dapat menunjang siswa untuk lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran yang akan digunakan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa. Penerapan model *blended learning* dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Menurut Nurhasanah (2020) dalam penelitiannya bahwa melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan media rumah belajar dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi mengenal sudut pada siswa kelas IVB SDN 041 Tarakan tahun pelajaran 2019/2020.

Materi bangun ruang merupakan hal yang abstrak untuk siswa kelas 2 SD. Menurut Pauziah (2019) media pembelajaran atau alat peraga merupakan salah satu cara agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, karena konsep-konsep dalam matematika itu merupakan sesuatu yang abstrak. Sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Sehingga dalam penerapan model *blended learning* perlu berbantuan menggunakan media benda konkret untuk memudahkan siswa dalam memahami materi bangun ruang. Benda konkret yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sedotan dan plastisin.

Siswa dipandu oleh guru melalui zoom untuk membuat replika bangun ruang menggunakan sedotan dan plastisin dari rumah masing-masing untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bangun ruang.

Berdasarkan uraian tersebut dapat tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan *blended learning* dengan berbantuan media kongkrit berupa sedotan dan plastisin dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SD dalam pembelajaran materi bangun ruang dengan penerapan *blended learning* dengan berbantuan media kongkrit.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur pelaksanaan penelitian yang dipakai mengikuti prinsip dasar tindakan kelas yang mengacu pada pandangan Kemmis dan Taggrat (dalam Sulistiyah, 2013) yaitu penelitian tindakan kelas yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, satu siklus memuat satu kali pertemuan. Apabila pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka dapat dilakukan siklus II agar dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Apabila pada siklus II kriteria belum terpenuhi, dapat dilakukan siklus selanjutnya hingga target yang diinginkan tercapai dengan kriteria yang tercantum. Tiap-tiap siklus mengikuti tahapan atau prosedur yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II A SD Muhammadiyah 4 Surabaya dengan jumlah siswa 28 siswa. Lokasi penelitian ini di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester II tahun ajaran 2020/2021 di bulan Januari 2021.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut : (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa; (2) lembar soal tes. Soal tes

berupa sepuluh pertanyaan pilihan ganda berupa *google form* diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran.

Saat guru memulai pembelajaran yang berlangsung via zoom, observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan oleh observer. Dalam penelitian ini observer adalah guru mata pelajaran tematik dari kelas lain. Guru memandu kegiatan siswa dalam merangkai sedotan dan plastisin via zoom. Siswa telah diberi informasi untuk menyiapkan peralatan yang dibutuhkan minimal dua hari sebelum pelaksanaan praktek pada saat jam pelajaran. Tidak hanya siswa, guru juga harus menyampaikan kepada wali murid agar persiapan lebih maksimal. Jika dalam proses membuat media siswa mengalami kesulitan, siswa diperbolehkan meminta bantuan orang yang berada di sekitarnya, misalnya seperti kakak, orang tua, kakek dan nenek. Setelah selesai praktek, siswa dalam bimbingan guru mempelajari bagun ruang yang sudah dibuat tadi.

Siswa mengerjakan soal tes diakhir pembelajaran. Soal tes diberikan melalui chat zoom berupa *link google form*. *Link google form* juga disampaikan kepada wali murid sehari sebelum praktek dilaksanakan untuk mengantisipasi jika siswa kesulitan membuka melalui chat zoom. Namun tentu link google form ini masih dalam keadaan terkunci dan akan dibuka saat siswa akan mengerjakan soal diakhir pembelajaran. Sebelum siswa mengerjakan soal tes guru memberikan motivasi agar siswa mengerjakan soal tes tersebut secara mandiri. Siswa mengerjakan soal tes dengan tetap menyalakan zoom sebagai upaya untuk memastikan mereka mengerjakan soal tes tersebut secara mandiri.

Setelah penelitian dilakukan maka data yang diperoleh akan dianalisis. Data hasil observasi akan dianalisis yaitu untuk jawaban “ya” akan diberi skor 1 dan jawaban “tidak” diberi skor 0. Selanjutnya dihitung hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret, persentase hasil observasi aktivitas guru dan siswa dirumuskan sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya presentase tersebut di kategorikan sesuai kualifikasi hasil perentase observasi tersebut yaitu pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Kualifikasi Hasil Observasi

Persentase	Kategori
$66,68\% \leq P \leq 100\%$	Tinggi
$33,34\% \leq P \leq 66,67\%$	Sedang
$0\% \leq P \leq 33,33\%$	Rendah

Data hasil tes siswa pada penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret akan dianalisis menggunakan kualifikasi berdasarkan batas KKM di SD Muhammadiyah 4 Surabaya yaitu 80. Siswa yang mendapat nilai > 80 masuk dalam katagori “Tuntas”, sedangkan siswa yang mendapat nilai $80 <$ masuk dalam katagori “Belum tuntas”. Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Menurut Trianto (dalam Pristiwanto, dkk. 2019) apabila siswa lebih dari 75% maka secara klasikal pembelajaran dikatakan tuntas, dan sebaliknya jika jumlah siswa kurang dari 75% maka secara klasik pembelajaran belum tuntas.

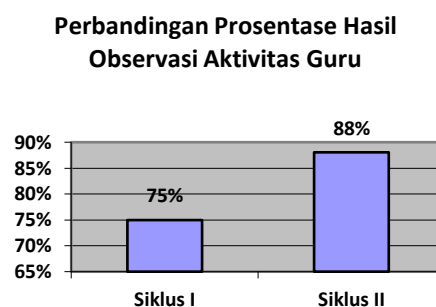
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini meneskripsikan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret pada materi bangun ruang siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada siklus I dan siklus II. Adapun benda konkret yang dimaksud pada penelitian ini adalah plastisin dan sedotan. Plastisin dan sedotan merupakan benda yang sering ditemui oleh anak-anak.

Penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya, meliputi empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi pembuatan RPP, soal tes dan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Tahap pelaksanaan yaitu meliputi pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom* dalam menerapkan *blended learning* berbantuan media benda konkret. Pada tahap

ini siswa melakukan segala aktivitas saat pembelajaran di rumah masing-masing. Guru memandu pembelajaran dan membimbing siswa via *zoom*. Siswa praktek membuat bangun ruang dengan menggunakan palstisin dan sedotan dengan dipandu guru melalui *zoom* berbantuan power point. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan soal tes sebagai refleksi dan sebagai acuan hasil belajar siswa. Tahap pengamatan yaitu meliputi observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan oleh observer saat pembelajaran berlangsung dan hasil observasi ditulis dalam lembar observasi. Tahap Evaluasi yaitu setelah pembelajaran selesai peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pada tahap ini peneliti menentukan tindakan yang akan dilakukan pada pembelajaran selanjutnya.

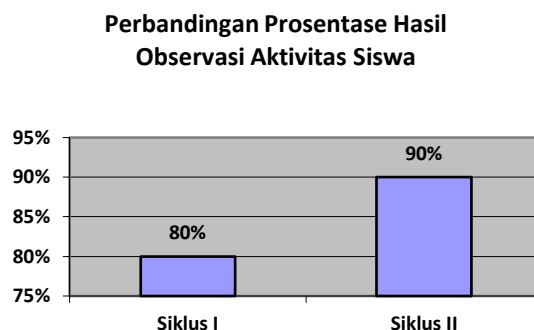
Hasil observasi pada aktivitas guru pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1. Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I memiliki prosentase 75%. Aktivitas guru pada siklus I termasuk dalam katagori tinggi, namun aktivitas yang dilakukan guru terlihat belum maksimal dalam mengodisikan siswa melalui *zoom*. Selanjutnya hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru memiliki prosentase 88%, meningkat 13% dari hasil pengamatan pada siklus I. Aktivitas guru pada siklus II termasuk dalam katagori tinggi. Aktivitas yang dilakukan guru terlihat lebih maksimal dalam mengodisikan siswa melalui *zoom*.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Dan Siklus II

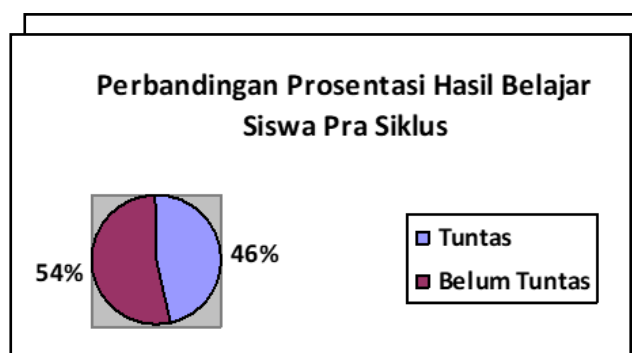
Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa pada siklus I yang memiliki prosentase 80%. Aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam katagori tinggi, namun siswa dalam mengkomunikasikan kesulitan yang dihadapi saat praktek membuat bangun ruang dari rumah masing-masing terlihat kurang tertib, sehingga membuat guru kualahan. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada

siklus II yang memiliki prosentase 90%, meningkat 10% dari hasil pengamatan pada siklus I. Aktivitas siswa pada siklus II termasuk dalam katagori tinggi. Pada siklus II siswa dalam mengkomunikasikan kesulitan yang dihadapi saat praktek membuat bangun ruang dari rumah masing-masing terlihat sudah lebih tertib, sehingga pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif.



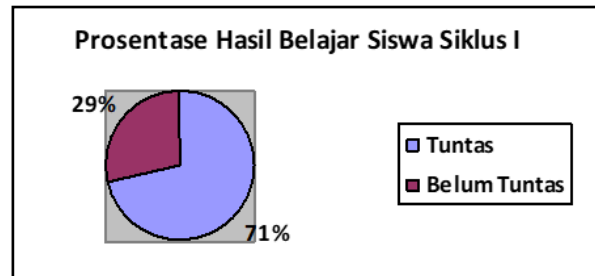
Gambar 2. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

Hasil belajar siswa pada pra siklus ini adalah sebelum siswa mengikuti pembelajaran dengan penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi bangun ruang setelah penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret. Prosentase ketuntasan klasikal pada pra siklus ini adalah 54% artinya 13 dari 28 siswa memperoleh nilai dibawah 80, sedangkan 15 siswa lainnya sudah mencapai nilai 80. Pada pra siklus hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal.



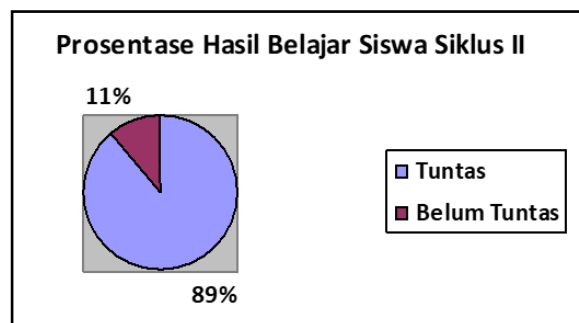
Gambar 3. Perbandingan Prosentase Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pra Siklus

Hasil belajar siswa pada siklus I ini memiliki prosentase ketuntasan klasikal 71% artinya 8 dari 28 siswa memperoleh nilai dibawah 80, sedangkan 20 siswa lainnya sudah mencapai nilai 80. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas 2A SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada siklus I adalah 84,64. Pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, siswa kurang maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran karena suasana pembelajaran yang kurang terkondisikan.



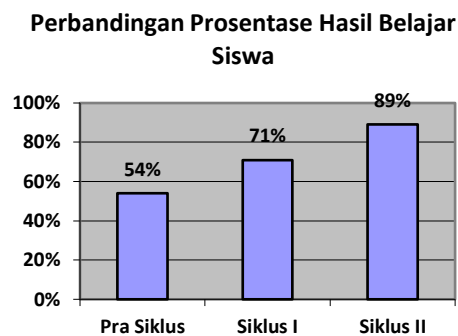
Gambar 4. Perbandingan Prosentase Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus II ini memiliki prosentase ketuntasan klasikal 89% artinya 3 dari 28 siswa memperoleh nilai dibawah 80, sedangkan 25 siswa lainnya sudah mencapai nilai 80. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas 2A SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada siklus II adalah 90. Pada siklus II ini hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan secara klasikal, siswa lebih maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran karena suasana pembelajaran yang sudah lebih terkondisikan.



Gambar 5. Perbandingan Prosentase Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Prosentase ketuntasan klasikal pada prasiklus sangat rendah yaitu 54%, kemudian pada siklus I meningkat 17% yaitu 71%. Pada siklus II meningkat 18% dari hasil belajar siswa pada siklus I. Pada pra siklus dan siklus I prosentase ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Pada siklus II prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan secara klasikal.



Gambar 6. Perbandingan Prosentase Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, maka hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya, setiap siklusnya diantaranya meliputi perencanaan yaitu pembuatan RPP, soal tes dan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Pelaksanaan yaitu meliputi pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom* dalam menerapkan *blended learning* berbantuan media benda konkret. Pengamatan yaitu meliputi observasi aktivitas guru dan siswa, aktivitas guru dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari 75% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 80% pada siklus I, menjadi 90% pada siklus II dan tahap terakhir adalah refleksi. (2) Hasil belajar siswa melalui penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret pada materi bangun ruang siswa kelas 2 SD Muhammadiyah 4 Surabaya, menunjukkan

bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari prosentasi ketuntasan klasikal pada pra siklus yaitu 54%, kemudian siklus I yaitu 71%, menjadi 89% pada siklus II.

Beberapa kesimpulan yang telah diperoleh dari penerapan model *blended learning* berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun ruang dapat diberikan saran sebagai berikut: (1) Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan bahan referensi bagi guru yang mengajar matematika dikelas 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam memahami bangun ruang dengan media benda konkret.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*. Volume 7 Nomor 5:400.
- Mu'min, SA. 2013. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 6 No. 1: 94.
- Nuraini. 2020. Penerapan Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah pada Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Kampar Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 4 Nomor 3:3380
- Nurhasanah, Anita. 2020. Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran blended learning berbantuan media rumah belajar materi pelajaran mengenal sudut kelas IVB SD Negeri 041 Tarakan. *Edukasia : Jurnal Pendidikan* Volume 7 nomor 1:4.
- Pauziah. 2019. Meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan media kongkrit. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains* Volume 1 Nomor 1: 3.
- Pristiwanto, Yanuar dkk. 2019. Upaya peningkatan hasil belajar pengukuran waktu melalui media jam pintar pada siswa kelas III-A SDN Tlogomas 2 kota Malang. *Jurnal Basicedu* Volume 3 Nomor 1 : 138.

- Sulistiyah. 2013. Meningkatkan hasil belajar materi bangun datar menggunakan media benda konkret pada siswa sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 1, No. 1 : 1.
- Suwarno, dkk. 2020. Penerapan *blended learning* dalam rangka mempersiapkan sekolah dan masyarakat untuk tatanan kehidupan baru. Jurnal Abdi Masyarakat Universitas Kadiri Vol. 4, No. 1 : 61
- Syarif, Izuddin. 2012. Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2 : 234.
- Anduril. 2020. Mengenal Zoom, aplikasi meeting online saat WFH [Internet]. [cited 08 November 2020]. Available from: <https://jurnalapps.co.id/mengenal-zoom-aplikasi-meeting-online-kala-wfh-18756>
- Kemendikbud. 2020. Kemendikbud terbitkan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah [Internet]. [cited 08 November 2020]. Available from: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>