

PARTISIPASI PESERTA DIDIK SD DALAM PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA *BLENDED LEARNING*

Ovi Taufiqu Rohmah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

ovitaufiqur@upi.edu

J. Julia

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

juli@upi.edu

Aah Ahmad Syahid

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

syahid@upi.edu

Abstrak

*Dalam penelitian ini memiliki latar belakang yang dipengaruhi oleh partisipasi yang sangat penting ketika proses pembelajaran. Partisipasi yang sangat penting dan sangat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu partisipasi dari peserta didik. Untuk melihat seberapa pentingnya partisipasi didik pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi maka dilakukanlah penelitian yang seperti ini. Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif & memakai desain penelitian studi kasus supaya memahami proses partisipasi peserta didik dalam belajar. Percobaan penelitian yang dilakukan mengambil subjek di SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang khususnya kelas IV. Berdasarkan hasil pembahasan yang di dapat, tingkatan pada saat proses pembelajaran dengan adanya partisipasi berlangsung menggunakan media berbasis teknologi yang terlihat dari tiga aspek ketika peserta didik mampu berpartisipasi aktif bertanya kepada guru, mampu berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan persoalan/pertanyaan yang disampaikan guru, dan berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas yang disampaikan guru. Berpartisipasi pada proses pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dan berpengaruh bagi peserta didik, karena dari berpartisipasinya peserta didik selama kegiatan pembelajaran merupakan sebuah kunci guna tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil dalam penelitian ini merupakan sebuah hasil yang telah diteliti dari observasi peneliti terhadap peserta didik dan angket yang dibagikan kepada kelas IV SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang. Hasil dari penelitian yang dilakukan bahwa peserta didik SD kelas IV di SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang mampu secara aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwasannya kelas IV SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang telah aktif selama proses pembelajaran dengan berpartisipasi dalam bertanya kepada guru, berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan/soal dari guru, dan telah berpartisipasi aktif terhadap pengerjaan tugas yang dibagikan oleh guru, yang mana dalam proses pembelajaran tersebut menggunakan media berbasis teknologi secara luring (tatap muka).
Kata kunci: pembelajaran teknologi, blended learning, partisipasi peserta didik*

Abstract

In this study has a background that is influenced by participation which is very important during the learning process. Participation is very important and greatly influences the learning process, namely the participation of students. To see how important student participation is when implementing learning using technology-based learning media, research like this is carried out. This research uses a qualitative approach & uses a case study research design in order to understand the process of student participation in learning. The research experiment conducted took subjects at SD Negeri Baginda II, Sumedang Regency, especially class IV. Based on the results of the discussion obtained, the level at which the learning process with participation takes place using technology-based media can be seen from three aspects when students

are able to actively participate in asking questions to the teacher, are able to actively participate in solving problems/questions submitted by the teacher, and participate actively in completing the tasks assigned by the teacher. Participating in the learning process is a very important and influential factor for students, because the participation of students during learning activities is a key to achieving learning objectives. The results in this study are the results that have been examined from the researchers' observations of students and questionnaires distributed to class IV SD Negeri Baginda II, Sumedang Regency. The results of the research conducted were that fourth grade elementary school students at SD Negeri Baginda II Sumedang Regency were able to actively participate in the learning process. In this study it can be concluded that class IV SD Negeri Baginda II Sumedang Regency has been active during the learning process by participating in asking questions of the teacher, participating in answering questions/questions from the teacher, and has actively participated in the work on assignments distributed by the teacher, which in the learning process uses technology-based media offline (face to face).
Keywords: technology learning, blended learning, student participation

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, awal tahun yang sangat meresahkan bagi seluruh dunia. Dunia telah mendapatkan musibah yang begitu besar dan berlangsung lama, yaitu musibah yang disebabkan dari sebuah virus yang asing sekali yang pada waktu itu disebut COVID-19 (Corona Virus Disease-19). Sebuah virus yang menyerang itu ramai diperbincangkan karena berdampak negatif dalam kehidupan manusia karena dapat menyebar dengan sangat cepat bahkan menyebabkan meninggal dunia. Tentunya dalam dunia pendidikan di Indonesia cukup mendapatkan dampak negatif tersebut yang salah satunya berdampak pembelajaran jarak jauh. COVID-19 ini berlangsung lama sekali dan mengakibatkan para peserta didik dan guru diwajibkan untuk menjalankan pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan). Hingga pada saatnya pembelajaran yang dilakukan dalam penyampaian pembelajarannya melalui media. Dalam pembelajaran yang berlangsung secara daring ini mengakibatkan partisipasi peserta didik dan guru sangat kurang. Banyak hal yang bermula dari dalam maupun dari luar yang mengakibatkan pembelajaran daring menjadi terhambat dan mengakibatkan kurang partisipasi dari peserta didik dan guru yang salah satu penyebab utamanya adalah koneksi internet.

Dalam sebuah partisipasi selama pembelajaran berlangsung dapat menjadikan aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarannya dengan baik. Partisipasi selama pembelajaran pun mampu membentuk peserta didik agar selalu aktif sehingga mereka menyadari bahwa dalam proses pembelajaran yang berusaha dalam belajar tersebut dapat memperoleh sebuah makna dan sebuah arti bagaimana pentingnya belajar. Dalam partisipasi selama pembelajaran berlangsung, kemampuan peserta didik meningkat dalam sebuah kemampuan belajar. Melalui partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut memuat aktivitas anak yang dimulai dengan berbicara, membaca, mendengar, dan menulis. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik ini harus mampu membuat aktif selama kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil sehingga tujuan dari pembelajarannya pun tercapai. Proses pembelajaran itu mampu dikatakan berhasil jika peserta

didik selama proses pembelajarannya mengalami peningkatan. Pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya karena pembelajaran dilakukan secara daring, melainkan jika pembelajarannya dilakukan secara luring (luar jaringan) pun peserta didik harus paham mengenai pembelajaran yang berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi ini merupakan hal yang penting juga dikarenakan peserta didik dan guru akan berhadapan dengan zaman yang semakin berkembang pesat dengan seiring berjalannya waktu. Pembelajaran yang berbasis teknologi tentunya harus mampu dimanfaatkan guna dalam peningkatan keefektifan selama belajar, disitu terlihat pentingnya peran guru dan kepala sekolah mampu terfokus terhadap perhatian dan tenaganya dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, khususnya dalam memastikan setiap peserta didik dapat mengembangkan minat serta kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil penelitian (Devie Anggraeny et al., 2020) dijelaskan bahwa dalam pembelajaran teknologi guru harus mampu menciptakan serta memperkenalkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi, tentunya untuk menarik sebuah perhatian dan sebuah minat belajar pada peserta didik untuk lebih semangat dan lebih fokus terhadap bahan ajar dan materi yang akan disampaikan.¹ Sedangkan menurut penelitian (Nur Harizah Zain et al., 2021) dijelaskan bahwa pada pembelajaran teknologi dapat menimbulkan sebuah permasalahan terhadap guru ataupun peserta didik.² Pada hasil penelitiannya dibuktikan bahwa adanya permasalahan yang harus ada solusinya. Permasalahan yang terlihat dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat dilihat dari beberapa faktor, yakni tidak sedikit peserta didik yang terbatas untuk memiliki handphone atau gadget lainnya serta faktor yang mempengaruhinya bisa dilihat dari jaringan internet yang terkadang kurang stabil di rumah mereka masing-masing. Dari permasalahan tersebut dapat menimbulkan semangat dalam belajar yang sangat rendah dan menyebabkan peserta didik mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, disitulah tujuan pembelajarannya kurang maksimal untuk dicapai.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif menjadi pilihan dalam proses penelitian ini. Menurut (Walidin et al., 2015) penelitian kualitatif merupakan suatu proses dalam sebuah penelitian guna mendalami gejala yang menghasilkan cerminan yang merata serta lingkungan yang bisa disajikan dengan kata-kata bagi manusia ataupun sosial, melaporkan pemikiran rinci yang diperoleh dari informan, dan dicoba dalam latar setting yang alamiah. Sedangkan pendapat dari (Julia et al., 2020) pendekatan kualitatif mempunyai sebuah capaian guna mendapatkan bayangan secara terperinci

¹ Anggraeny, D. et al. 2020. *Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. FONDATIA, 4(1), pp. 150–157. Available at: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>.

² Zain, N.H. et al. 2021. *Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(4), pp. 1840–1846. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1051>.

mengenai gejala yang tidak dapat dipaparkan melalui emosi, cara berpikir, serta kata hati seseorang.³

Desain penelitian yang diambil untuk penelitian ini yaitu studi kasus, yang dimana penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui suatu hal lebih dalam. (Fitrah & Luthfiya, 2017) menerangkan bahwa studi kasus merupakan sebuah eksplorasi yang lebih dalam dari sistem yang terikat dan pada pengumpulan informasinya bersifat luas. Dalam desain penelitian ini, yakni studi kasus tentunya mampu mengaitkan beberapa permasalahan yang bisa didefinisikan sebagai suatu objek penelitian yang terbatas dan terpisah bagi penelitian yang memerlukan sebuah waktu, tempat, atau batas-batas fisik. Jadi untuk menganalisis partisipasi peserta didik SD dalam pembelajaran yang berbasis teknologi di masa *Blende Learning*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang semester genap pada tahun ajaran 2023/2024, pada tanggal 11 Januari 2023. Penelitian ini dilakukan kepada kelas IV SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang dengan peserta didik berjumlah 25 orang.

Tabel I. Peserta Didik

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Peserta Didik	(%)
1.	Pria	12	48
2.	Wanita	13	52

Lembar kuesioner dan lembar observasi merupakan pilihan sebagai pengumpulan data dari penelitian ini. Yaitu pengumpulan data dari kelas IV SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang menggunakan kuesioner. Angket yang diberikan didistribusikan melalui kertas yang sudah disediakan pertanyaan dan kolom jawaban. Melalui angket seperti kuesioner dan observasi mampu menelusuri mendalam mengenai partisipasi peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi pada *Blended Learning*.

Tabel II. Indikator Pertanyaan

No.	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Ketertarikan	6
2.	Keterlibatan Peserta Didik	3
3.	Perhatian	3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuahkan hasil dari partisipasi selama mereka belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada *Blended Learning* yakni terlihat dari

³ Julia, J. et al. 2020. *Readiness and Competence of New Teachers for Career as Professional Teachers in Primary Schools*. European Journal of Educational Research, 9(2), pp. 655–673. Available at: <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.655>.

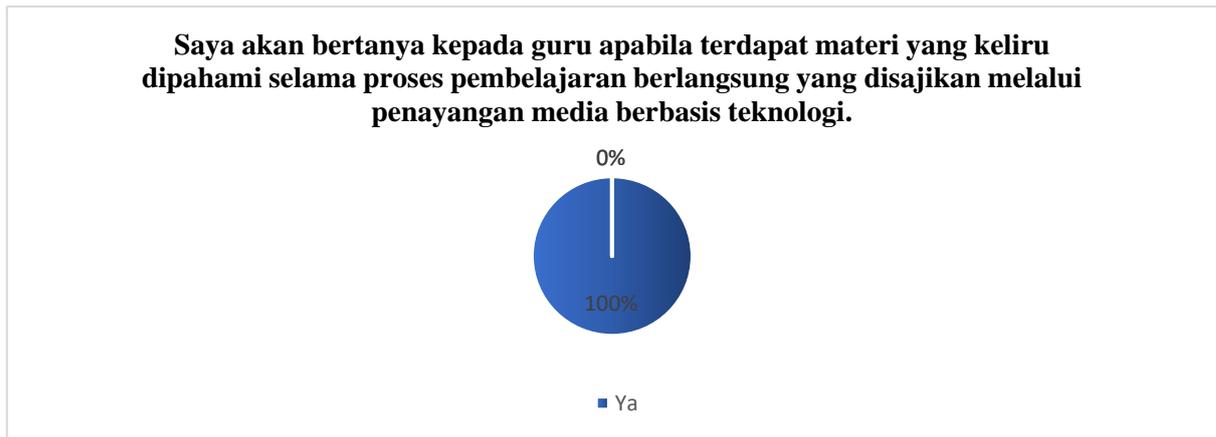
tiga aspek yaitu sebuah partisipasi ketika peserta didik bertanya kepada guru, partisipasi ketika menjawab persoalan/pertanyaan yang guru sampaikan, dan disaat berpartisipasi ketika mereka mengerjakan tugas yang telah disampaikan guru. Dalam penelitian ini di dasari oleh rasa ingin tahu terhadap sebuah partisipasi selama kegiatan pembelajaran berbasis teknologi pada *Blended Learning* di SD Negeri Baginda II ini menghasilkan beberapa temuan. Pada pembelajaran yang digunakan secara *Blended Learning* di SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang pada saat pemberian tugas di sekolah/tugas di rumah yang ditugaskan oleh Bapak/Ibu Guru di sekolah tersebut. Ketika pembelajaran berlangsung ada faktor yang berpengaruh dan perlu diperhatikan. Yaitu partisipasi peserta didik, karena dalam proses partisipasi itu mempunyai tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Ketika proses pembelajaran yang dilakukan bisa berhasil apabila sebuah partisipasi dari peserta didik selama proses pembelajaran itu tinggi dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didiknya masing-masing. Partisipasi yang bisa dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajarannya yaitu bertanya dan merespon guru.

Partisipan yang diberikan pertanyaan ialah peserta didik yang memiliki jawaban yang sama. Dengan begitu, pertanyaan yang diberikan terhadap partisipan “Apabila terdapat materi yang keliru dipahami ketika penayangan media pembelajaran berbasis teknologi (seperti penayangan media pembelajaran power point, atau video pembelajaran, dsb) apakah kamu akan bertanya kepada Ibu/Bapak Guru?” dan semua peserta didik menjawab “Ya”. Menurut Marno dan Idris dalam (Mulyasari and Sudarya, 2017) guna dalam bertanya ialah mampu membangkitkan sebuah partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, mampu membangkitkan sebuah atensi dan keingin tahanan peserta didik kepada suatu persoalan ataupun materi yang dibahas, mampu meningkatkan pola pikir serta metode belajar yang aktif dari peserta didik. ⁴Karena, dalam berpikir mempunyai proses yang sering dilakukan yaitu bertanya, tentunya pada saat bertanya mampu meningkatkan sebuah proses berpikir pada peserta didik dan atensi peserta didik dapat terpusat terhadap permasalahan yang sedang dibahas.

Dari hasil jawaban yang didapat dari peserta didik, terbukti semua peserta didik memilih untuk menjawab bahwa jika peserta didik keliru pada materi yang diberikan, mereka akan langsung bertanya kepada Bapak/Ibu Guru.

Berikut merupakan *diagram pie* yang disampaikan kepada peserta didik dengan keterangan sebagai berikut

⁴ Mulyasari, E. dan Sudarya, Y. 2017. *Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.



Gambar 1. Partisipasi Peserta Didik Bertanya Materi yang Keliru Dipahami

Peserta didik mampu memperoleh tanggapan yang tidak ada salah paham dalam pemahaman materi yang disampaikan, yaitu dengan bertanya kepada guru. Dari proses itu tujuan dari pembelajaran tersebut mampu tercapai. Pada gambar 1 terlihat jika semua peserta didik mampu berpartisipasi dengan cara bertanya kepada guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran ketika suatu media yang berbasis teknologi itu digunakan. Jawaban “Ya” dipilih oleh semua peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut (100%).



Gambar 2. Partisipasi Peserta Didik dalam Bertanya Kepada Guru dan Kepada Teman

Jika peserta didik ketika proses pembelajarannya ada yang kurang dipahami, atau ragu untuk memahami, peserta didik lebih memilih untuk bertanya kepada guru dibandingkan bertanya kepada teman-temannya. Karena pada hal ini tentunya memiliki sebuah alasan. Jika bertanya kepada teman-temannya khawatir terdapat kekeliruan dalam jawaban yang diberikan oleh temannya. Sedangkan jika peserta didik bertanya langsung kepada guru, peserta didik mampu memecahkan sebuah materi yang kurang dipahami tersebut dengan cara berdiskusi untuk

kekeliruan materi tersebut. Pada gambar 2 diatas terlihat hasil jawaban “Ya” yang dipilih oleh semua peserta didik (100%).

Kesimpulan dari diagram 1 dan diagram 2 diatas bahwa peserta didik dalam proses pembelajarannya mampu berpartisipasi aktif dalam bertanya.



Gambar 3. Antusias Peserta Didik terhadap Tanya-Jawab disaat Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dengan adanya gambar 3 ini terlihat jawaban dari 12 peserta didik menjawab “Ya” dengan persentase 48%, 11 peserta didik menjawab “Mungkin” dengan persentase 44%, dan 2 peserta didik lainnya menjawab “Tidak” dengan persentase 8%. Maka dapat disimpulkan bahwasannya sebagian peserta didik mampu menjawab ketika guru bertanya.



Gambar 4. Pilihan Peserta Didik Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Dibandingkan dengan Pembelajaran Ceramah

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagai guru harus bisa membuat pembelajaran tersebut menarik perhatian peserta didik agar antusias dan partisipasi peserta didik itu meningkat. Berbeda dengan ketika guru hanya melakukan penjelasan materi dengan cara menerangkan/ceramah di depan kelas tanpa adanya kreativitas yang ditimbulkan kepada peserta

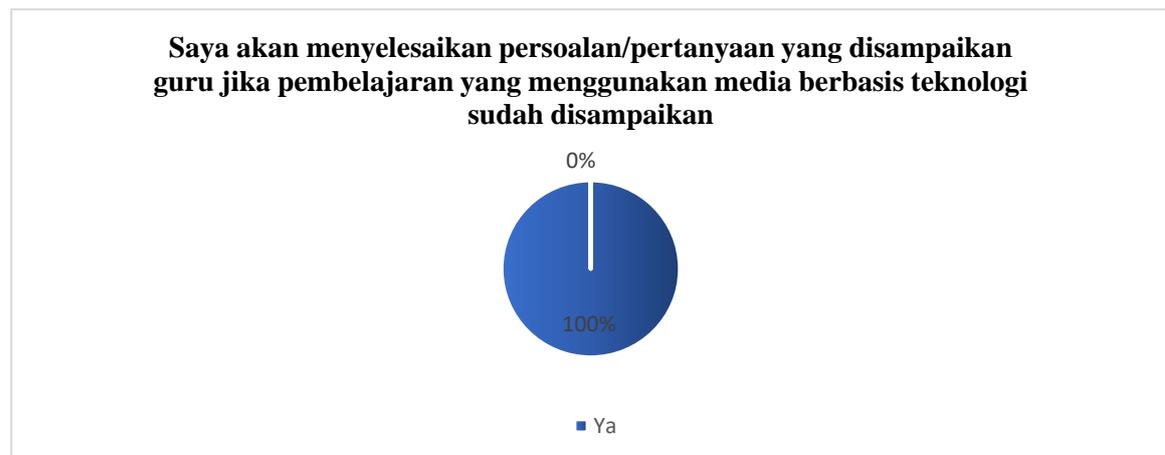
didik itu sendiri. Sama halnya dengan peserta didik di SD Negeri Baginda II Kabupaten Sumedang, khususnya di kelas IV yang lebih memilih belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar memikat perhatian dari peserta didik dalam belajar.

Terlihat hasil yang terdapat pada gambar 4 terlihat jawaban 6 peserta didik menjawab “Ya” dengan persentase 24%, 16 peserta didik memiliki jawaban “Mungkin” dengan persentase 64%, dan 3 peserta didik memilih “Tidak” dengan persentase 12%. Dapat disimpulkan jika peserta didik pada saat proses pembelajarannya memilih mungkin untuk menggunakan pembelajaran yang medianya berbasis teknologi.



Gambar 5. Ketertarikan Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Dapat Membangun Semangat untuk Belajar

Dalam media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membuat perhatian dan semangat peserta didik bertambah. Tentunya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dari peserta didik. Dari data gambar 5 terlihat jawaban peserta didik menjawab “Ya” dari 17 orang dengan persentase 68% dan 2 peserta didik menjawab “Tidak” dengan persentase 8%.



Gambar 6. Partisipasi Peserta Didik Selama Menyelesaikan Persoalan/Pertanyaan/Tugas

Reski, D.J (2019) menerangkan bahwa tugas merupakan pekerjaan yang harus diselesaikan sampai akhir. Peserta didik yang sadar jika guru akan memberikan tugas setelah menerima materi pelajaran dan memperhatikan pada pelajaran.⁵ Khawatirnya, dalam penyelesaian tugas tersebut peserta didik belum mampu menyelesaikannya sempurna. Dalam mengerjakan tugas, peserta didik harus mampu bersungguh-sungguh agar hasil dari belajar mereka mampu mencapai hasil belajar yang sempurna.

Dengan data pada gambar 6 terlihat hasil bahwa semua peserta didik yang berjumlah 25 dengan persentase 100% akan menyelesaikan persoalan/pertanyaan yang disampaikan guru disaat pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi telah disampaikan.

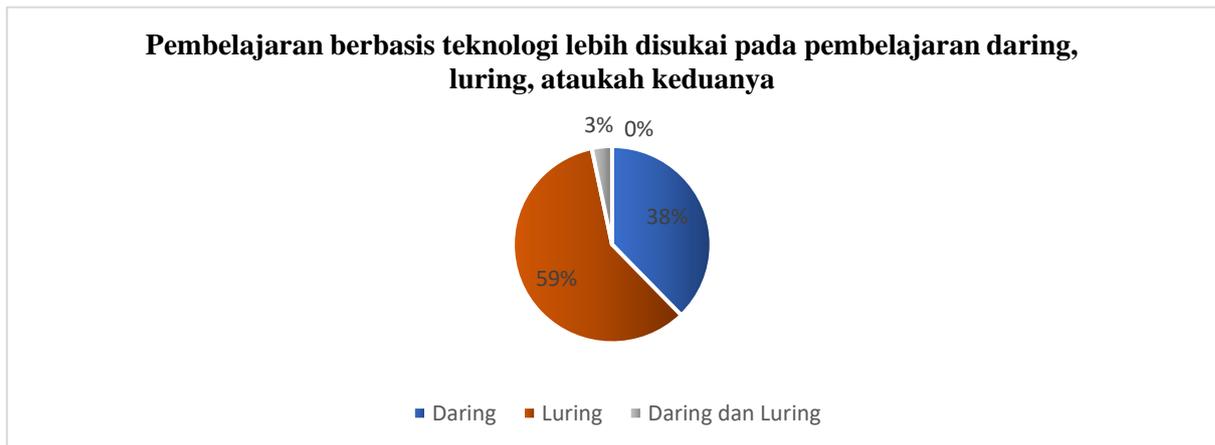


Gambar 7. Perhatian Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dalam perhatian peserta didik selama proses pembelajaran tentunya sangat penting, sama halnya proses tersebut dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhatian dari peserta didik adalah hal yang utama, dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut dapat mengalihkan perhatian agar peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Hasil yang terlihat pada gambar 7 di atas bahwasannya peserta didik hampir semuanya menjawab “Mungkin” dalam memperhatikan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dengan persentase 96%, dan hanya 1 siswa yang menjawab “Ya” dengan persentase 4%. Tetapi dalam hal itu dapat peneliti simpulkan, peserta didik lebih memilih memperhatikan apa yang guru tampilkan.

⁵ Reski, D.J. 2019. *Konsep Kesiapan Siswa dalam Mengerjakan Tugas*. SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling, 4(1), p. 33. Available at: <https://doi.org/10.23916/08419011>.



Gambar 8. Ketertarikan Peserta Didik dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Saat Keberlangsungan Pembelajaran *Daring, Luring, atau Blended Learning*

Ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran begitu mempengaruhi proses pembelajaran, apalagi dengan penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berbasis teknologi. Pada data diatas dapat kita simpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi disampaikan secara *luring*. Dari 25 peserta didik, dengan persentase 59% memilih pembelajaran *luring* untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam penelitian ini, kenyataannya terbilang kurang untuk dikatakan sempurna. Terdapat kekurangan pada penelitian ini. Kekurangan dalam penelitian ini kurangnya upaya agar peserta didik mendapatkan sebuah motivasi untuk lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengangkat topik yang lebih luas yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik. Kedepannya dapat diteliti lebih mendalam lagi karena sebuah partisipasi dari peserta didik adalah point yang sangat penting dan sangat berpengaruh untuk diperhatikan.

KESIMPULAN

Dalam sebuah proses pembelajaran ada peran yang sangat penting dan sangat berpengaruh, yaitu partisipasi peserta didik. Tentunya sangat berpengaruh karena jika dalam proses pembelajaran tidak ada partisipasi dari peserta didik, tujuan pembelajaran pun tidak dapat dikatakan tercapai. Pada partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran merupakan sebuah tingkatan karena mampu dikatakan berhasil jika dalam proses partisipasi dari peserta didik tersebut meningkat. Dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, menyebabkan tingkatan partisipasi dari peserta didik berbeda-beda. Tentunya pada partisipasi dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi mempunyai tingkatan, ketika pembelajaran baik secara *daring* maupun *luring*, bahkan pada saat pembelajaran dilakukan *Blended Learning*.

Dari hasil angket dan observasi terlihat menimpa tiga aspek dalam proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan berpartisipasi atau tidaknya. Ketika dalam kegiatan mengajar tersebut dikatakan berhasil, tentunya peserta didik mampu berpartisipasi selama proses pembelajaran. Dalam hasil penelitian ini, peserta didik lebih memilih pembelajaran dengan media yang proses pembelajarannya berbasis teknologi secara *luring* (tatap muka). Karena dalam hasil penelitian yang peneliti temukan, jika pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lebih mudah disampaikan secara *luring* (tatap muka). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, tentunya ada harapan yang sangat besar kepada guru maupun peserta didik agar mampu lebih memperhatikan keterlibatan peserta didik dengan berpartisipasi selama belajar. Karena dalam partisipasi tersebut guru mendapatkan sebuah motivasi agar lebih memperhatikan dan lebih kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran. Bukan hanya belajar dalam mata pelajaran, dalam pembelajaran yang mengandalkan teknologi tersebut mampu membantu peserta didik lebih memahami teknologi karena dengan perkembangan zaman yang semakin pesat diperlukan memahami teknologi baik guru maupun peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Wihartanti, A.R. 2022. *Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Pada Blended Learning*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(2), pp. 367–377. Available at: <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>.
- Julia, J. et al. 2020. *Readiness and Competence of New Teachers for Career as Professional Teachers in Primary Schools*. European Journal of Educational Research, 9(2), pp. 655–673. Available at: <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.655>.
- Anggraeny, D. et al. 2020. *Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. FONDATIA, 4(1), pp. 150–157. Available at: <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>.
- Mulyasari, E. dan Sudarya, Y. 2017. *Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Reski, D.J. 2019. *Konsep Kesiapan Siswa dalam Mengerjakan Tugas*. SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling, 4(1), p. 33. Available at: <https://doi.org/10.23916/08419011>.
- Maulani, M.R. et al. 2021. *Implementasi E-Learning untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sehingga Lebih Interaktif dan Menyenangkan*. Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 7(1), pp. 27–35. Available at: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss1.2020.489>.
- Susanti, N. dan Putri, R.R. 2021. *Implementasi Lesson Study Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Virtual*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 10(2), p. 77. Available at: <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23780>.
- Khansa', S.L. et al. (no date). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Strategi Arias Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Pada Materi Relasi dan Fungsi*.

Ovi Taufiqu Rohmah, Julia Julia, Aah Ahmad Syahid : Partisipasi Peserta Didik SD dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada *Blended Learning*

Ahmad, N., et al. 2020. *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa*. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), pp. 70–79. Available at: <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>.

Zain, N.H. et al. 2021. *Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 1840–1846. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1051>.

Wibowo, N. 2016. *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), pp. 128–139. Available at: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>.

Niarsa, A. 2012. *Studi Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora*.

Purbawati, C. et al. 2020. *Tingkat Partisipasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), pp. 102–108. Available at: <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4919>