

Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Penerapan Aplikasi *Audacity* pada Mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool Untad Palu

Hasan¹
Juraid²
Suyuti³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis online dimasa pandemik, dan para guru belum memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan model pembelajaran *Blended Learning* yang dikemas dalam Aplikasi *Audacity* dengan pokok materi pelajaran Sejarah di SMA Labschool. Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan, sehingga melalui penelitian ini akan melahirkan inovasi-inovasi baru dalam mengkombinasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan Aplikasi *Audacity* dalam proses pembelajaran sejarah dengan mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai paket pelajaran di SMA. Penelitian ini berorientasi pada terobosan baru dalam menghadapi era *revolusi industry*. Dalam penelitian ini mengangkat permasalahan 1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan Aplikasi *Audacity* pada pelajaran Sejarah di SMA Labschool dan 2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Audacity* pada Pelajaran Sejarah Di SMA Se Sulawesi Tengah. Tujuan penelitian ini berorientasi untuk mengetahui pola penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan Aplikasi *Audacity* pada pelajaran sejarah di SMA Se Sulawesi Tengah. Dengan demikian maka para guru-guru SMA Labschool dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan Aplikasi *Audacity* akan memudahkan proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (Creswell) yang dikaji menggunakan pendekatan model pembelajaran *blended learning* sebagai basis dalam proses pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi *Audacity* sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah di SMA se Sulawesi Tengah. Penerapan model pembelajaran *blended learning* yang pada prinsipnya akan menjadi salah satu solusi dan terobosan untuk mengatasi kesulitan proses pembelajaran di SMA Labschool. Dengan demikian maka proses penelitian ini akan memudahkan para guru-guru dalam mentransfer pengetahuan (*transfer knowledge*) kepada siswa sebagai obyek dalam proses pembelajaran di SMA Labschool. Riset ini juga merupakan kebaruan yang dilakukan sebagai terobosan proses pembelajaran sejarah di SMA Labschool

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Blended Learning*, Aplikasi *Audacity* dan Pelajaran Sejarah

¹ Hasan Dosen Universitas Tadulako, untadhasan@gmail.com

² Juraid, Dosen Universitas Tadulako

³ Suyuti, Dosen Universitas Tadulako

The Use of Blended Learning Model in the Application of Audacity Applications in History Subjects at SMA Labschool Untad Palu

SUMMARY

This research is motivated by the low ability of teachers in designing online-based learning during the pandemic, and teachers do not yet have the competence to integrate the Blended Learning learning model packaged in the Audacity Application with the subject matter of History at SMA Labschool. This research has an urgency to be carried out, so that through this research will give birth to new innovations in combining the blended learning model with the Audacity application in the history learning process by raising local historical values as a lesson package in high school. This research is oriented towards new breakthroughs in facing the industrial revolution era. In this study, the problems are 1. How to apply the blended learning model using the Audacity Application in History lessons at SMA Labschool and 2. How to improve student learning outcomes by applying the Blended Learning Model using the Audacity Application to History Lessons in Senior High Schools in Central Sulawesi. The purpose of this study is oriented to determine the pattern of application of the blended learning learning model using the Audacity Application in history lessons at Senior High Schools in Central Sulawesi. Thus, Labschool SMA teachers by applying the blended learning model combined with the Audacity Application will facilitate the learning process. This research is a qualitative research (Creswell) which is studied using a blended learning model approach as the basis in the learning process combined with Audacity technology as a medium in delivering history subject matter in high schools throughout Central Sulawesi. The application of the blended learning learning model which in principle will be one of the solutions and breakthroughs to overcome the difficulties of the learning process at SMA Labschool. Thus, this research process will make it easier for teachers to transfer knowledge (knowledge transfer) to students as objects in the learning process at SMA Labschool. This research is also a novelty that was carried out as a breakthrough in the history learning process at SMA Labschool

Keywords: Blended Learning Model, Audacity Application and History Lessons

PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan Teknologi Informasi komunikasi saat ini telah berkembang secara pesat. Tantangan zaman telah berubah dari Revolusi 3.0 ke Revolusi 4.0. Revolusi 4.0 mendorong setiap lini agar dapat mengoptimalkan Internet sebagai alat komunikasi yang tepat dan cepat. Perubahan tersebut tentu berdampak pada dunia pendidikan baik dalam hal sistem maupun proses pembelajarannya. Adanya teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan kesempatan untuk membenahi kualitas belajar peserta didik yaitu dengan terbukanya akses mencari sumber belajar luas bagi guru dan siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi. Dengan demikian maka, pendidikan di sekolah terlalu

menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak diarahkan untuk membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia kreatif dan inovatif (Sudarman, 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah melalui pendekatan sistem, yaitu pendekatan sistem pembelajaran yang berbasiskan pada model pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu bentuk kombinasi antara tatap muka, media off line dan media on line. Pendekatan pembelajaran berbasis *blended learning* ini akan dikombinasikan dengan *Audacity* sebagai aplikasi yang akan memudahkan proses pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran itu sebagai rangkaian proses kegiatan perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut jiwa raga, psikofisik yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik). Artinya bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan dan bukan hanya menekankan pada apa yang

diajarkan tetapi bagaimana mengarahkannya dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2019), kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah peserta didik cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan ketrampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Artinya bahwa guru dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau penyampai pengetahuan kepada siswanya, melainkan guru juga harus mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan keterampilan belajar, karena keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajar dalam memanfaatkan model pembelajaran yang baik. Seorang guru yang profesional harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya proses belajar lebih menarik bagi para pembelajar.

Model pembelajaran telah berkembang dengan menggabungkan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *e-learning*. Inilah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih

dikenal dengan istilah model pembelajaran *blended learning*.

Blended learning merupakan sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada *blended learning* juga merupakan elemen dari interaksi sosial. Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan aplikasi *Audacity* maka guru dan siswa tidak akan mudah jenuh dalam proses belajar melainkan akan menarik minat belajar siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar karena dengan model ini, memacu siswa untuk terus mengeksplor dirinya dalam menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan dari sumber yang lain melalui internet online, bukan hanya bersumber dari guru saja, namun seorang guru memiliki peranan yang penting untuk dapat mengefektifkan proses belajar mengajar di era revolusi industri 4.0.

Kelebihan dari *Audacity* yakni *e-learning* ini mudah dipelajari penggunaannya oleh guru maupun siswa. Dengan bantuan *Audacity*, guru dapat mengkreasikan materi pelajaran baik berupa dokumen menjadi audio yang dapat dipadukan dengan gambar maupun video menjadi sebuah bahan belajar yang mudah dipelajari oleh siswa. *E-learning* ini menjadi alternatif yang dinilai mampu

memudahkan siswa dan guru agar dapat tetap terhubung baik ketika tatap muka dikelas maupun online diluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi tahun 2021, dan temuan data riil dilapangan ditemukan permasalahan bahwa kemampuan guru sejarah dalam penerapan model *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* yang berbasiskan pada teknologi pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu, masih sangat kurang dan kompetensi guru masih sangat rendah. Pernyataan ini di dukung oleh kajian riset yang menguraikan bahwa rendahnya kemampuan guru sejarah dalam mendesain dan mengelola hasil proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah perlunya peningkatan kompetensi guru sejarah dalam menghadapi era revolusi industri yang sangat berdampak besar bagi proses pembelajaran.

Dengan demikian bahwa pentingnya untuk mengintegrasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah yang kemasannya adalah kemudahan guru sejarah mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Penelitian ini menjadi riset yang penting untuk dilakukan sehingga melalui penelitian ini melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran dengan

mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai basis dalam pelajaran sejarah.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini menggambarkan atau mendeskripsikan kejadian-kejadian yang menjadi pusat perhatian (persepsi peserta didik tentang metode *blended learning* dengan *Audacity* dalam pembelajaran sejarah) secara kualitatif.

Data yang dihasilkan nantinya berupa kata-kata atau ucapan-ucapan yang diperoleh dari hasil wawancara dan tulisan atau bilangan yang diperoleh dari hasil wawancara.

Penelitian ini dilakukan di SMA Labschool UNTAD Palu. Ada beberapa alasan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat dan lokasi penelitian yaitu, sekolah tersebut jarang menggunakan pola model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut. Pada prinsipnya guru-guru sejarah sudah sebagian besar menggunakan dan mengkombinasikan berbagai model pembelajaran di sekolah. Data inilah akan

di padukan dengan data-data yang ada di SMA Labschool UNTAD Palu.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data secara kualitatif. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dari pelaksanaan penelitian, maka teknik yang digunakan yaitu:

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan (Sugiyono, 2010).

Angket adalah instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh guru dan siswa orang yang menjadi subjek dalam penelitian

Wawancara mendalam menurut Esterberg dalam Sugiyono (2010) adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui wawancara tidak terstruktur memungkinkan pihak yang diwawancarai untuk mendefinisikan dirinya dan lingkungannya, untuk menggunakan istilah-istilah mereka sendiri mengenai fenomena yang diteliti, tetapi saat wawancara bisa saja pertanyaan berkembang dan sesuai

jawaban. Terkadang bisa bertambah tapi tidak bisa kurang. Kriyantono (2009) menyatakan bahwa pada wawancara mendalam, peneliti relatif tidak mempunyai kontrol atas respon informan, artinya informan bebas memberikan jawaban.

Tahapan analisis data pada penelitian ini pendekatannya akan dilakukan secara kualitatif, sesuai dengan temuan data-data di lapangan. Pada tahap analisis ini merujuk pada saduran yaitu:

1. Pengumpulan data secara parsial (wawancara, dokumentasi, penelusuran rekam jejak riset sebelumnya).
2. Mengkategorikan dan melakukan klasifikasi terhadap temuan data di lapangan.
3. Penyajian data
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

Alur penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Dan dalam alur pengolahan data dilakukan berdasarkan pada setiap perolehan data dari catatan lapangan, direduksi, dideskripsikan, dianalisis, kemudian ditafsirkan. Prosedur analisis data terhadap masalah lebih difokuskan pada upaya menggali fakta sebagaimana adanya (*natural setting*), dengan teknik analisis pendalaman kajian (*verstegen*). Untuk memberikan gambaran

data hasil penelitian maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

1. Tahap penyajian data: data disajikan dalam bentuk deskripsi yang terintegrasi.
2. Tahap komparasi: merupakan proses membandingkan hasil analisis data yang telah deskripsikan dengan interpretasi data untuk menjawab masalah yang diteliti.
3. Tahap penyajian hasil penelitian: tahap ini dilakukan setelah tahap komparasi, yang kemudian dirangkum dan diarahkan pada kesimpulan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan penerapan aplikasi Audacity mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool

Berikut merupakan hasil angket dari persepsi tentang model *blended learning* dengan aplikasi audacity dalam pembelajaran sejarah yang terdiri dari 10 pernyataan.

Hasil rekap angket untuk pernyataan pertama yaitu “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi *audacity*” ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1.

Rekap Angket Pernyataan Pertama

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat sulit	0	0
2	Sulit	13	29,5
3	Kurang merasa sulit	21	47,7
4	Tidak sulit	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang merasa sulit terhadap pernyataan tentang “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi audacity, yaitu ada 21 orang (47,7%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sulit sebanyak 13 orang (29,5%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan tidak sulit sebanyak 10 orang (22,7%).

Dari Tabel 4.6 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi audacity, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju bahwa mereka menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity karena dianggap memudahkan proses belajar, mereka juga bisa saling berinteraksi atau

tanya jawab tanpa harus tatap muka, selain itu peserta didik juga dapat memutar kembali video pembelajaran sejarah, sehingga dapat dipelajari kembali agar lebih dipahami. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran bebasikan pada aplikasi audacity tersebut, hal ini disebabkan peserta didik tersebut menyatakan kurang menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan bebasikan pada aplikasi audacity karena mereka merasa belajar secara langsung lebih mudah dipahami dibanding belajar secara *online*.

Peserta didik tersebut merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* bebasikan pada aplikasi audacity menjadikan mereka bermalas-malasan dan cepat bosan karena hanya melalui via *Zoom* yang terkadang koneksinya terputus akibat gangguan jaringan, menyebabkan mereka sering tertinggal pembelajaran, selain itu mereka biasanya harus menonton video berulang kali agar dapat memahami, berbeda jika belajar secara langsung mereka bisa menyimak dan menanyakan saat itu juga jika ada yang tidak dipahami pada pembelajaran sejarah tanpa ada kendala.

Hasil rekap angket untuk pernyataan kedua yaitu “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran bebasikan pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

Rekap Angket Pernyataan Kedua

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	5	11,4
2	Setuju	13	29,5
3	Kurang setuju	16	36,4
4	Tidak setuju	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran bebasikan pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan setuju sebanyak 13 orang (29,5%), kemudian yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 10 orang (22,7%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 5 orang (11,4%).

Dari Tabel 4.7 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya

merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, bahwa mereka justru merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity membuat mereka mudah untuk saling berinteraksi walaupun secara *online*, bukan hanya pada sesama peserta didik saja, namun pada guru pula, mereka juga menilai kurangnya partisipatif justru akan menyulitkan dalam memahami materi pembelajaran sejarah yang diberikan. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” tersebut karena peserta didik ini merasa belajar berbasis pada aplikasi audacity mengurangi partisipatif mereka dalam belajar disebabkan paket internet yang terbatas.

Hasil rekap angket untuk pernyataan ketiga yaitu “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3.

Rekap Angket Pernyataan Ketiga

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	3	6,8
2	Setuju	16	36,4
3	Kurang setuju	16	36,4
4	Tidak setuju	9	20,5
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 9 orang (20,5%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 3 orang (6,8%).

Dari Tabel 4.8 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju dan kurang setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, menilai pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity lebih

banyak memberi manfaat dalam proses belajar sejarah karena bisa memperoleh materi lebih banyak melalui link yang diberikan guru, dan mereka cukup menyimpan file atau video dari materi-materi tersebut tanpa harus mencatat, selain itu mereka juga mudah menanyakan guru tentang materi tersebut melalui chat. Namun pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut”, disebabkan peserta didik ini merasa belajar menggunakan berbasis pada aplikasi audacity banyak menghabiskan waktu dalam pembelajaran.

Hasil rekap angket untuk pernyataan keempat yaitu “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4

Rekap Angket Pernyataan Keempat

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	17	38,6
2	Setuju	18	40,9
3	Kurang setuju	9	20,5
4	Tidak setuju	0	0,0
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju terhadap pernyataan tentang “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” yaitu ada 18 orang (40,9%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 17 orang (38,6%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan kurang setuju sebanyak 9 orang (20,5%).

Dari Tabel 4.4 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa dengan adanya aplikasi audacity mereka cukup terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu, karena ketika ada tugas yang sulit untuk dikerjakan, guru biasanya akan memberikan link tertentu untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas tersebut. Namun pada peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa

- /2011/06/21/ implementing-blended-learning-acase-based-sharing-experience/ [14 Januari 2022].
- Drever. (2010). *Persepsi Siswa*. Bandung: Grafindo.
- Dziuban, C.D., Hartman, J.L., & Moskal, P.D. (2004). *Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERB0407.pdf> [14 Januari 2022].
- Fathullah, Said A.Z. (2020) . Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 9, (1).
- Garrison, D.R. & Kanuka, H. (2004). Blended learning: uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*. 7, 95-105.
- Garrison, D.R & Vaughan, N. (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Handayani, N. (2012). *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Harefa, N dan Sumiyati. (2020). “Persepsi Siswa terhadap *Google Classroom* sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19”. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*. 2, (2), 88-100.
- Hasibuan, J.J., dan Moedjiono. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Katili, F., Butar-Butar, R., Agustin, D., Marisi, C.G. (2018). Model Pembelajaran *Blended Learning* dan *Google Classroom* dalam Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. 3(2):65-72.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Leman, Dedi dan Lubis, C.P. 2021. Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dan Audacity. *Jurnal Pengabdian Masyarakat STMIK Amik Riau*. 2, (2), 20-27
- Maskar, S dan Wulantina, E. (2019). “Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan *Google Classroom*”. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*. 1, (2), 110-121.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pitarto, Etsu. (2014). Make Audio Project With Audacity. [online]. Tersedia <https://docplayer.info/35601415-Make-audio-project-with-audacity-mem-buat-media-pembelajaran-berbasis-audio.html> [14 Januari 2022]
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyana, C. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://kurtek.upi.edu/tik/content/blended.pdf> [14 Januari 2022].
- Robbin, S.P. (2009). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Indeks Gramedia.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, M dan Asmendri. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 5, (2), 835-847.
- Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost*. [Online]. Tersedia: http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html [14 Januari 2022].
- Slamento. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suartama I.K. dan Tastra, I.D.K. (2014). *E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarman. (2018). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 2, (2), 68-73.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. (2010). *Psikologi Untuk Pendidikan*. Jakarta: EGC.
- Sunyoto, D. (2016). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningsih, D. (2013). *Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach BLCA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Interaksi Manusia dan Komputer Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY*. Thesis, Yogyakarta: UNY, Yogyakarta