

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BLENDED LEARNING KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP PROGRAM LINEAR SISWA SMK**

Pande Putu Kurniawan, NIM. 1823011004

Program Studi S2 Pendidikan Matematika,

Jurusan Pendidikan Matematika

Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

Abstrak

Blended learning merupakan program pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan pertemuan tatap muka siswa SMK yang sedang melaksanakan tugas PKL dengan gurunya. Melalui *blended learning* siswa dapat belajar dengan memanfaatkan sumber dan program pembelajaran yang disediakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran *blended learning* kontekstual yang berkualitas valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian desain. Dalam penelitian ini dikembangkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, media pembelajaran berupa teks dan video yang diprogramkan dalam Kelas Maya, dan Instrumen Penilaian. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan penelitian dan teknik pengambilannya menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Denpasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi, angket, tes, dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respons siswa dan guru, tes hasil belajar, dan pedoman wawancara. Data yang telah dikumpulkan diolah secara deskriptif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran *blended learning* kontekstual yang berkualitas valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *blended learning*, kontekstual, dan perangkat pembelajaran

DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL BLENDED LEARNING LEARNING DEVICES TO IMPROVE VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS 'LINEAR PROGRAM UNDERSTANDING

Pande Putu Kurniawan, NIM. 1823011004

Mathematics Education Master Program,
Mathematics Education Department
Ganesha University of Education, Singaraja

Abstrac

Blended learning is a learning program that can overcome the limitations of face-to-face meetings of vocational students who are carrying out street vendors with their teachers. Through blended learning, students can learn by utilizing learning resources and programs provided by the teacher. This study aims to obtain a quality contextual blended learning tool that is valid, practical, and effective. This type of research is design research. In this study, learning tools were developed in the form of a Learning Implementation Plan, learning media in the form of text and videos programmed in Virtual Classrooms, and Assessment Instruments. The subjects used in this study were adjusted to the stages of the study and the technique was taken using purposive sampling. This research was conducted at SMK N 3 Denpasar. The method used is the method of observation, questionnaires, tests, and interviews. The instruments used were validation sheets, observation sheets of learning implementation, student and teacher response questionnaires, learning achievement tests, and interview guidelines. The data that has been collected is processed descriptively. The results obtained in this study are contextual blended learning tools that are valid, practically, and effectively.

Keywords: blended learning, contextual, and learning tools