

---

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS BLENDED LEARNING PADA  
PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN  
POKOK BAHASAN UNDANG UNDANG OMNIBUSLAW**

Heni Kurnia Sari<sup>1)</sup>, Marianus Subandowo<sup>1)</sup>, Hari Karyono<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

henysani@gmail.com

**ABSTRAK :** Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk Penelitian ini Mengembangkan buku bahan ajar berbasis blended learning agar bahan ajar dapat diakses dari manapun dan tempat dimanapun secara online, dengan waktu yang tidak terbatas, sehingga akan meningkatkan ketertarikan dan minat belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi secara keseluruhan. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Proses pengembangan melibatkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran untuk memberikan tanggapan dan masukan perbaikan. Selain itu guru mata Pelajaran Prakarya dan kewirausahaan pokok bahasan Undang Undang Omnibuslaw. sebagai pengguna Bahan Ajar Berbasis Blended Learning ini juga memberikan tanggapan dan masukannya. Hasil penelitian pengembangan ini adalah Produk Bahan Ajar Berbasis Blended Learning ini memiliki tingkat kelayakan materi 90,3%, kelayakan desain pembelajaran 80,9%, dan kelayakan media pembelajaran 89,2%. Sedangkan tingkat uji coba kelompok kecil adalah 81,4% dan berdasarkan uji coba lapangan 83,7% dengan kualifikasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.

**Kata Kunci:** Pengembangan Bahan Ajar; Mata Pelajaran Prakarya dan kewirausahaan; Sekolah Menengah Atas

**ABSTRACT :** *The purpose of this development is for this research to develop teaching material books based on blended learning so that teaching materials can be accessed from anywhere and anywhere online, with unlimited time, so that it will increase interest and interest in learning and improve students' ability to understand the material overall. The selection of this model is based on the consideration that this model is easy to understand, developed systematically, and is based on the theoretical foundation of the developed learning design. The research and development procedures (Research and Development) in this study refer to the ADDIE development model. The ADDIE model stands for the five stages of the development process, namely Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluate. The development process involves subject content experts, learning design experts and learning media experts to provide feedback and input for improvements. Apart from that, teachers in Craft and Entrepreneurship are the subject matter of the Omnibus Law. as a user of Blended Learning-Based Teaching Materials, he also provides his feedback and input. The results of this development research are that the Teaching Materials Based on Blended Learning has a material feasibility level of 90.3%, learning design feasibility 80.9%, and learning media feasibility 89.2%. Meanwhile, the small group trial rate was 81.4% and based on field trials it was 83.7% with very proper qualifications and did not need to be revised.*

**Keywords:** *Development of Teaching Materials, Craft and Entrepreneurship Subjects, High School*

## PENDAHULUAN

Cara mengurangi angka pengangguran, salah satunya adalah dengan mengembangkan karakter kewirausahaan sedini mungkin. Namun sebagian besar lulusan saat lulus nanti masih berorientasi pada bagaimana mencari kerja. Sangat sedikit lulusan yang punya tekad dan keinginan kuat untuk berbisnis, menciptakan lapangan kerja (Anggraini, 2015). Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa upaya mendorong wirausaha mandiri sendiri tak lepas dari program pemerintah dalam mendorong pertumbuhan ekonomi baik lokal maupun Nasional. Merubah pola pikir orang Indonesia yang tertanam untuk menjadi seorang pekerja memang tidak mudah. Sekarang baik itu SMK maupun SMA sudah ada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang artinya berkarya atau berinovasi dan hasil karya yang memiliki nilai jual (Bahari et al., 2021; Pandangwati et al., 2018).

Kenyataannya buku-buku atau bahan ajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang beredar di lapangan lebih banyak membahas tentang hal-hal teoritis dan tidak dilengkapi dengan hal-hal bersifat praktis yang disesuaikan dengan konteks kebutuhan dan kompetensi peserta didik (Astawan & Gitakarma, 2021; Saputra et al., 2021). Materi perintah kerja tertulis yang disajikan dalam buku tersebut belum mengarah pada orientasi budaya kerja yang sesuai dengan konteks kompetensi program kejuruan. Contoh-contoh dan ilustrasi yang dihadirkan dalam materi masih bersifat umum dan belum mengarah pada nilai kebermaknaan bagi peserta didik setelah mereka lulus nanti.

Bahan ajar berupa modul dirancang untuk membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang memuat kecakapan hidup yang perlu mereka kuasai agar mampu bersaing dalam dunia kerja dan globalisasi. Oleh sebab itu, dalam menyusun atau memilih bahan ajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA harus mempertimbangkan konten yang mampu mendukung proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang terbagi dalam empat strand, yaitu: kerajinan tangan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Pada masing-masing (Nudin et al., 2021; Sukmakelana, 2021) masing strand itu sebaiknya memiliki bahan ajarnya masing-masing. Pada pembelajaran kerajinan merupakan membuat, menciptakan bahan dasar atau limbah menjadi benda produk jadi agar dapat dimanfaatkan dan memiliki nilai jual yang tinggi.

Penelitian sebelumnya oleh Anggraini: 2015 yang berjudul pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan materi pengolahan berbasis product oriented bagi peserta didik SMK. Menyimpulkan bahwa bahan ajar yang sesuai dengan materi dilengkapi dengan praktik masih kurang sekali, Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMAN 1 Babat, diperoleh informasi

---

bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan pembelajaran teori dan praktikum. Materi dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan mempelajari materi kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan.

Materi bahan ajar yang mengadopsi keunggulan dan kearifan lokal daerah setempat pada pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masih kurang sehingga dalam proses pembelajaran tidak menumbuhkan kebutuhan dan minat siswa untuk memberikan perhatian terhadap pemeliharaan dan pemanfaatan lingkungan alam sekitar. Implementasi kegiatan pembelajaran teori dan praktik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan tidak selalu berjalan dengan sesuai harapan guru. Pembelajaran teori dan praktik dapat berjalan dengan baik jika didukung dengan adanya metode dan media pembelajaran seperti modul dan bahan ajar cetak. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media modul pembelajaran Prakarya dan kewirausahaan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang efektif untuk membuat siswa belajar mandiri dan dapat membimbing siswa untuk menghasilkan produk serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Lisnawati et al., 2021; Manggala & Nugraha, 2021; Rejekiningsih et al., 2021).

Kurikulum 2013 mata pelajaran Kewirausahaan di SMA sudah dipadukan menjadi Prakarya dan Kewirausahaan, dimana dalam berwirausaha peserta didik harus bisa menciptakan produk hasil karyanya untuk bisa dijadikan peluang usaha. Indonesia yang dikenal dengan kulinernya yang beraneka ragam dan dengan makanan khas daerah yang terkenal dan diminati banyak masyarakat, maka kami konsentrasi pada pengolahan. Pada bahan ajar ini kami berusaha untuk merangsang anak untuk melakukan *inovasi* dengan menciptakan produk baru mengolah sumber daya yang ada di daerah sekitar Lamongan.

Lokasi SMA Negeri 1 Babat (SMABA) ada di daerah Kabupaten Lamongan sebelah barat berbatasan dengan Bojonegoro. Sebelah utara berbatasan dengan Tuban. Siswa SMABA ini memiliki karakter yang bervariasi, karena siswanya yang berasal dari berbagai daerah. Mulai dari pesisir utara Brondong Paciran, daerah Tuban kecamatan Widang, Bojonegoro kecamatan Baureno sampai Lamongan daerah selatan Modo, Sukorame dan Kembangbahu. Asal daerah yang bervariasi akan membawa karakter yang bervariasi pula. Mereka sekitar 60% melanjutkan ke Perguruan Tinggi dan yang 40% mencari lapangan pekerjaan. Tidak adil rasanya jika kita hanya mengutamakan yang masuk perguruan tinggi dan mengabaikan mereka yang tidak dapat melanjutkan kuliah, tidak sedikit juga mereka dari keluarga menengah kebawah, tetapi anaknya pintar sehingga saat kuliah biaya hidupnya juga kurang dia harus mencari tambahan untuk biaya sehari hari.

## **MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Penelitian ini mengambil

---

lokasi penelitian di sekolah yang terletak di Jl. Sumowiharjo no.1 Kelurahan Babat kecamatan Babat Kabupaten Lamongan propinsi Jawa Timur. dengan peserta didik yang memiliki latar belakang yang beragam baik secara agama maupun budaya.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah 1 orang dosen ahli materi sebagai validator, 1 orang dosen ahli desain media sebagai validator, dan seorang guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, serta 5 orang siswa kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Babat sebagai uji coba kelompok kecil, ujicoba pada kelompok sedang sebanyak 10 siswa, dan 30 orang siswa kelas X IPS 3 dan X IPS 4. Prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

## HASIL PENELITIAN

### Uji Ahli Desain

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Jml Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Ukuran Bahan Ajar	2	80%	80,9%
2	Desain Sampul Bahan Ajar	9	80%	
3	Desain Isi Bahan Ajar	14	82,9%	
Jumlah		25		

Hasil validasi dari ahli desain dari 3 aspek yang diukur didapat untuk aspek Ukuran Bahan Ajar memperoleh prosentase 80%, untuk aspek Desain sampul Bahan Ajar memperoleh prosentase 80%, dan untuk aspek Desain Isi Bahan Ajar memperoleh prosentase 82,9%, Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 80,9%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat dilakukan uji coba.

### Uji Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jml. Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Kelayakan Isi	8	92,5%	90,3%
2	Penyajian	5	84%	
3	Kebahasaan	4	85%	
4	Kemanfaatan Produk	3	100%	

Jumlah	20	
--------	----	--

Hasil validasi dari ahli materi dari 4 aspek yang diukur didapat untuk aspek kelayakan isi materi memperoleh prosentase 92,6%, untuk aspek penyajian memperoleh prosentase 84%, untuk aspek kebahasaan memperoleh prosentase 85%, dan untuk Kemanfaatan produk memperoleh 100%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 90,3%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

### Uji Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Desain Media	13	<b>89,2%</b>	<b>89,2%</b>
Jumlah		13		

Hasil validasi dari ahli Media hanya meninjau dari aspek Desain Media dengan kategori pertanyaan berjumlah 23 item pertanyaan dan memperoleh nilai validasi sebesar 89,2%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

### Uji Teman Sejawat

Tabel 4. Hasil Validasi 2 Teman Sejawat

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi	10	<b>80%</b>	<b>80%</b>
Jumlah		10		

Hasil validasi dari teman sejawat hanya meninjau dari segi aspek isi materi dengan katagori pertanyaan berjumlah 10 item pertanyaan dan menghasilkan penilaian validasi sebesar 80%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

### Uji Coba Perorangan

Tabel 5. Hasil Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	<b>69,6%</b>	<b>73%</b>
2	Kemenarikan	10	<b>76,4%</b>	
Jumlah		20		

Hasil uji coba pada Perorangan dengan jumlah 5 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 69,6%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 76,4%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 73%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok Kecil.

### Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	80,9%	81,4%
2	Kemenarikan	10	81,9%	
Jumlah		20		

Hasil uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah 15 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 80,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 81,9%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 81,5%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok Lapangan.

### Uji Coba Lapangan

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	83,9%	83,7%
2	Kemenarikan	10	83,5%	
Jumlah		20		

Hasil uji coba Lapangan dengan jumlah 30 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 83,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 83,5%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 83,7%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi secara masal untuk diketahui dan dijadikan pedoman dalam mengembangkan bahan ajar e-modul. Bahan ajar e-modul ini dapat disosialisasikan dan didesiminasikan pada semua pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang berorientasi e-modul sebagai pedoman dalam proses pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Babat.

## **PEMBAHASAN**

Cara mengurangi angka pengangguran, salah satunya adalah dengan mengembangkan karakter kewirausahaan sedini mungkin. Namun sebagian besar lulusan saat lulus nanti masih berorientasi pada bagaimana mencari kerja. Sangat sedikit lulusan yang punya tekad dan keinginan kuat untuk berbisnis, menciptakan lapangan kerja (Anggraini, 2015). Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa upaya mendorong wirausaha mandiri sendiri tak lepas dari program pemerintah dalam mendorong pertumbuhan ekonomi baik lokal maupun Nasional. Merubah pola pikir orang Indonesia yang tertanam untuk menjadi seorang pekerja memang tidak mudah. Sekarang baik itu SMK maupun SMA sudah ada pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang artinya berkarya atau berinovasi dan hasil karya yang memiliki nilai jual.

Kenyataannya buku-buku atau bahan ajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang beredar di lapangan lebih banyak membahas tentang hal-hal teoritis dan tidak dilengkapi dengan hal-hal bersifat praktis yang disesuaikan dengan konteks kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Materi perintah kerja tertulis yang disajikan dalam buku tersebut belum mengarah pada orientasi budaya kerja yang sesuai dengan konteks kompetensi program kejuruan. Contoh-contoh dan ilustrasi yang dihadirkan dalam materi masih bersifat umum dan belum mengarah pada nilai kebermaknaan bagi peserta didik setelah mereka lulus nanti.

Bahan ajar berupa modul dirancang untuk membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi yang diharapkan. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang memuat kecakapan hidup yang perlu mereka kuasai agar mampu bersaing dalam dunia kerja dan globalisasi. Oleh sebab itu, dalam menyusun atau memilih bahan ajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA harus mempertimbangkan konten yang mampu mendukung proses pembelajaran prakarya dan kewirausahaan (Astawan & Gitakarma, 2021; Nudin et al., 2021; Pandangwati et al., 2018).

Bahan ajar berbasis blended learning dapat dikategorikan dalam rumpun Modul elektronik dari sebuah bahan ajar yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan (Leny Dhianti, 2021; Nopitasari et al., 2022; Surani et al., 2021). E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitas nya secara elektronik. Sedangkan menurut Wijayanto Modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Priyanti, 2017). Menurut Cecep, K & Bambang, S. menyatakan bahwa media elektronik yang dapat

---

diakses oleh siswa mempunyai manfaat dan karakteristik yang berbeda-beda. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik sendiri dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Prasetya, 2017).

Pemahaman terhadap media e-modul memerlukan pemahaman awal definisi dari dua hal yaitu tentang media dan bahan ajar. Association of Education and Communication Technology (AECT) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Prasetya, 2017). Pada definisi ahli yang berbeda pula mendefinisikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan rangsangan bagi siswa supaya proses belajar terjadi, hal ini dikemukakan oleh Gagne dalam (Prasetya, 2017).

Bahan ajar disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik dimana setiap pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (link), dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Penulisan bahan ajar dilakukan sesuai RPP kurikulum 2013 dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Kompetensi Inti (KI); (b) Kompetensi Dasar (KD); (c) Indikator dan Tujuan Pembelajaran; (d) Metode dan Model Pembelajaran; (e) Materi Ajar; (f) Rangkuman; (g) Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran; (h) Contoh Soal dan Uji Kompetensi; (i) Penilaian.

Bahan ajar menggunakan blended learning ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara *offline* maupun online (Gestira et al., 2021; Haris et al., 2022; Susanto, 2021). Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik. Menggunakan model blended learning dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dll. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar dengan menggunakan model blended learning dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) bahan ajar prakarya dan kewirausahaan berbentuk elektronik yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang memuat konsep-konsep ilmu matematika, 2) bahan ajar memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran, 3) Petunjuk penggunaan, untuk menginformasikan penggunaan bahan ajar, 4) Bagian-bagian pada bahan ajar antara lain: (a) Halaman Judul; (b) Kata Pengantar Kompetensi Inti (KI); (c) Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran; (d) Daftar Isi; (e) Peta konsep; (f) Tujuan Pembelajaran; (g) Materi; (h) Rangkuman; (i) soal dan uji kompetensi; (j) Daftar pustaka. 5) Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013, 6) Berbentuk Soft file atau virtual (Fidiatun et al., 2018; Knoblauch, 2022; Ropero-Padilla et al., 2021).

Dari hasil deskripsi data yang telah disajikan menandakan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *Blended Learning* pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pokok bahasan Undang-Undang Omnibus law didapat hasil validasi dan respon siswa

---

dari uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang atau terbatas, dan uji coba kelompok besar menghasilkan respons yang positif dan signifikan untuk dipergunakan dalam pemakaian bahan ajar saat proses pembelajaran berlangsung (Baidowi et al., 2021; Hariadi, 2020; Surani et al., 2021). Kenyataan ini telah didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan yang menunjukkan ketertarikan, peningkatan prestasi, motivasi serta meningkatkan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil deskripsi data yang telah ditunjukkan diatas juga dengan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan teori dan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan ini dapat ditarik simpulan bahwa mengembangkan bahan ajar berbasis *Blended Learning* pada pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pokok bahasan Undang-Undang Omnibuslaw yang dalam penelitian ini dapat dikatakan layak untuk dipergunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Astawan, G., & Gitakarma, M. S. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Elektronika ...*, 4(5).
- Bahari, B., Arafat, Y., & Toyib, M. (2021). Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Kelas Xi Sma Pgri 4 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 5(2). <https://doi.org/10.31851/neraca.v5i2.6663>
- Baidowi, B., Sarjana, K., Novitasari, D., & Kurniawan, E. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika dengan Lesson Study melalui Blended Learning. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3). <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2267>
- Fidiatun, E. N., Indrawati, C. D. S., & Ninghardjanti, P. (2018). Penerapan Blended Learning Berbasis Aplikasi Schoology Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Humas Dan Keprotokolan. *Paedagogia*. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v21i1.18454>
- Gestira, M., Abdurrahman, & Viyanti. (2021). PjBL-Based Blended Learning Implementation on Energy Topic to Improve the Problem-Solving Skill. *Impulse: Journal of Research and Innovation in Physics Education*, 1(1). <https://doi.org/10.14421/impulse.2021.11-04>
- Hariadi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Teks Wawanrembug Berbasis Blended Learning pada Siswa VIII. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1).
-

<https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.125>

Haris, A., Sentaya, I. M., & Sulindra, I. G. M. (2022). Keterampilan Guru Abad 21 Dalam Mengurangi Learning Loss Pada Peserta Didik (Kajian Fenomenologis Di Sma Kabupaten Sumbawa). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1). <https://doi.org/10.36312/jime.v8i1.2756>

Knoblauch, C. (2022). Digital Project-Based Learning in the Higher Education Sector. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 349 LNNS. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-90677-1\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-030-90677-1_17)

Leny Dhianti. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1). <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.10>

Lisnawati, L., Harun, C. Z., & Niswanto, N. (2021). Implementasi Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah Dalam Membangun Budaya Wirausaha Di Man Model Banda Aceh. *Visipena*, 12(1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1289>

Manggala, D. K. D., & Nugraha, I. N. P. (2021). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. *Jurnal Teknik Elektronika ...*, 7(4).

Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2022). Blended Learning Berbasis Blog Sebagai Inovasi Pembelajaran pada Masa Pandemi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(1).

Nudin, F., Rofi'i, R., & Walujo, D. (2021). Pengaruh E-Learning, Pembelajaran Langsung, dan Faktor Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Prakarya Kewirausahaan. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.17977/um039v6i12021p222>

Pandangwati, T., Ulfa, S., & Toenlio, A. J. E. (2018). Pembelajaran Berbasis Proyek Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Rangkaian LEAD (Listen, Explore, Analyze, and Do) untuk Menumbuhkan Adversity Quotient Berbantuan Mobile Learning Schoology. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(7).

Rejekiingsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185>

Ropero-Padilla, C., Rodriguez-Arrastia, M., Martinez-Ortigosa, A., Salas-Medina, P., Folch Ayora, A., & Roman, P. (2021). A gameful blended-learning experience in nursing: A qualitative focus group study. *Nurse Education Today*, 106.

---

<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105109>

Saputra, R. A., Hariyadi, A., & Sarjono. (2021). Pengaruh Konsep Diri dan Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewirausahaan. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 7(3).

Sukmakelana, A. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Aspek Pengolahan Makanan Di Smk Negeri Batujaya Karawang. *Jurnal Pedagogiana*, 9(8). <https://doi.org/10.47601/ajp.77>

Surani, S., Hamid, A., & Ampera, D. (2021). Blended Learning Based Optitex Media Development for Students in Fashion Design Education Study Program State University of Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1657>

Susanto, E. J. (2021). Efektivitas Blended Learning Berbasis Blog Sebagai Lms Untuk Membangun Antusiasme Siswa Dalam Kegiatan Literasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*, 1(1). <https://doi.org/10.47387/sena.v1i1.40>