

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID*
BERBASIS APLIKASI *OPEN BROADCASTER SOFTWARE*
DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**

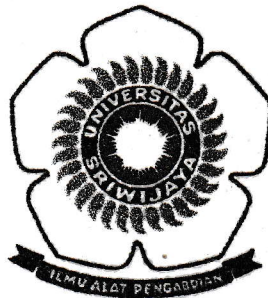
TESIS

oleh:

Nur Islamia

NIM: 06032682125008

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID*
BERBASIS APLIKASI *OPEN BROADCASTER SOFTWARE*
DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**

TESIS

oleh:

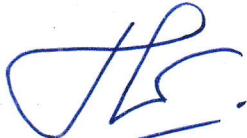
Nur Islamia

NIM: 06032682125008

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

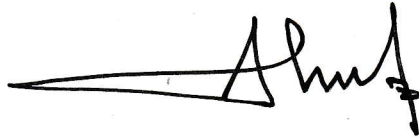
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn
NIP 1970001232006041001**

Pembimbing 2,



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 198010012002122001**

Mengetahui:

Dekan FKIP,



**Dr. Hartono, M.A.
NIP. 196710171993011001**

Koordinator Program Studi,



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.
NIP. 197001232006041001**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID*
BERBASIS APLIKASI *OPEN BROADCASTER SOFTWARE*
DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**

TESIS

oleh:

Nur Islamia

NIM: 06032682125008

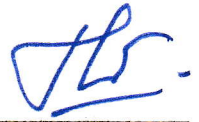
Telah disajikan dan lulus pada

Hari : Jum'at

Tanggal : 17 Februari 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.



2. Sekretaris : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



3. Anggota : Dr. Somakim, M.Pd.



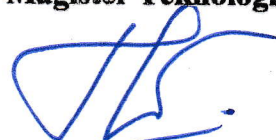
4. Anggota : Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.



Palembang, 28 Februari 2023

Mengetahui

KPS Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

NIP 197001232006041001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Islamia

NIM : 0603268212008


Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sungguh - sungguh bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* Berbasis Aplikasi *Open Broadcaster Software* dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAIT Harapan Mulia Palembang” ini adalah benar benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang di jatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini di buat dengan sungguh sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 17 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nur Islamia
NIM 06032682125008

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim , Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT sehingga saya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* Berbasis Aplikasi *Open Broadcaster Software* dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAIT Harapan Mulia Palembang”. Shalawat serta salam terlantun untuk Nya Baginda Nabi Besar Muhammad SAW. Pada kesempatan ni penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuan yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini serta saya izin menyampaikan beberapa ucapan :

1. Kedua orang tua ku Sri Yani dan Muchtar Rudin yang selalu memberikan dukungan dan senangnya mendoakan sehingga saya menyelesaikan pendidikan ini.
2. Kakak dan adik tercinta Desvi Wahyuni, M.Pd., dan Muhammad Basyarudin yang telah memberikan Semangat untuk keberhasilan ini .
3. Kepada Dr. Hartono, M.A. Selaku Dekan FKIP UNSRI.
4. Kepada Koordinator Magister Teknologi Pendidikan sekaligus pembimbing pertama tesis saya bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. yang telah memberikan pula sponsor dalam penelitian tesis saya, dan Ibu Dr. Santi Oktarina., M.Pd yang senang tiasa memberikan bimbingan, arahan, kritik, saran dan motivasi, serta amat sabar dalam membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini.
5. Kepada dosen ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si dan Bapak Dr. Somakim, M.Pd selaku penguji tesisi yang memberikan banyak masukan serta saran demi kesempurnaan tesis ini.
6. Kepada Bapak Dr.Syarifuddin, M.Pd., Bapak Firmansya, M.Si., Ibu Dr. Erna Retna Safitri,M.Pd dan Dr. Hastari Mayrita, M.Pd. selaku validator.
7. Seluruh Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. terimakasih banyak atas semua ilmu dan pengalaman yang telah kalian berikan kepada saya semoga menjadi amal jariyyah hingga di akhirat.
8. Mbak Novi dan Mbak Yufinsi yang telah membantu dan memberikan arahan dalam menyelesaikan administrasi Kampus.
9. Kepada Ketua Yayasan Harapan Mulia Ibu Dr. Ir. Hj. Umi Rosida, M.S., Kepala sekolah SMAIT Harapan Mulia Palembang Bapak Trisno Yudiantoro, S.Pd., yang telah membatu dan memberikan izin dalam pengumpulan data
10. Seluruh rekan kerja guru Di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang tidak bisa saya sebut kan satu persatu terimakasih selalu memberi masukan serta semangat dalam menyelesaikan Tesis ini tekhhusus Miss Firdha Khairunnisa, M.Pd., yang banyak memberikan saya arahan dalam bimbingan dan Sir Alek Candra, S.Pd, M.Hum yang telah banyak sekali memberi masukan.

11. Semua teman teman terkhusus Anggun Rohmalina S.Pd., Selvi Malinda S.Pd., Desi Rahma Sari, M.Pd serta dr. Aisyah Khairani, S.Ked yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan selalu semangat dalam penyusunan tesis ini.
12. Kepada Seluruh Tim Yuk Ngaji Palembang dan Asatidz Yuk Ngaji ID terutama Ust Felix dan Ust Husein serta Terkhusus Mbak Husnul dan kak Tomi, Serta Mbak Khadija, A.Md.,A.B. dan Kak Nasrullah, A.Md., A.B. dan Bang Risco Aditama yang telah megenalkan saya kepada dunia *broadcasting*, yang menjadi cikal bakal dan asal mula penulisan tesis ini dan semoga menjadi alam jariah bagi semuanya.
13. Kepada Coach Bambang Sumantri dan Ayuk Rhafa Umami yang telah banyak mendengarkan keluhan saya dalam penyusunan tesis ini dan memberi banyak masukan kepada saya.
14. Seluruh rekan Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2021 terimakasih atas bantuannya selama ini.
15. Semua peserta didik di SMAIT Harapan Mulia yang telah menjadi Populasi dan membantu penelitian ini
16. Dan semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ ۗ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا لَّهُمْ ۚ مِنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ
وَأَكْثَرُهُمُ الْفَاسِقُونَ

Penulis menyadari bahwa tesis ini terdapat banyak kelemahan, sehingga memerlukan saran demi mencapai kesempurnaan. Semoga tesis ini bermanfaat dan dapat menambah wawasan kita .

Penulis,

Nur Islamia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TESIS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN TESIS	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
RINGKASAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Secara Teoretis	8
1.4.2 Secara Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Model Pembelajaran.....	10
2.2 Komponen Model Pembelajaran.....	10
2.3 Model Pembelajaran <i>Hybrid</i>	11
2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Hybrid</i>	12
2.5 Langkah- Langkah Model Pembelajaran <i>Hybrid</i>	13
2.6 Model <i>Problem Based Learning</i>	14
2.7 Ciri- Ciri Model <i>Problem Based Learning</i>	14
2.8 Perekam Video	15
2.9 <i>Streaming</i> Video	16
2.10 Jenis Aplikasi Perekam dan <i>Streaming</i>	17
2.11 <i>Open Broadcaster Software</i> (OBS).....	19

2.12 Fitur pada OBS.....	21
2.13 Penelitian Pengembangan	22
2.14 Model - Model Pengembangan	23
2.15 Penelitian Relevan.....	25
2.16 Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Subjek Penelitian.....	27
3.2 Jenis dan Model Penelitian	27
3.3 Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	28
3.3.1 Tahap Penentuan	29
3.3.2 Tahap Pengembangan.....	30
3.3.3 Tahap Penilaian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1 Angket	33
3.4.2 Wawancara	35
3.4.3 Tes	36
3.4.4 Studi Dokumentasi	36
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
3.5.1 Analisis Data Angket.....	37
3.5.2 Analisis Data Tes.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4. 1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Analisis Kebutuhan	43
4.1.1.1 Identifikasi Masalah.....	43
4.1.1.2 Analisis Keadaan.....	48
4.1.1.3 Pengelolaan Orientasi.....	50
4.1.2 Rancangan Model Pembelajaran <i>Hybrid</i> berbasis Aplikasi OBS	50
4.1.2.1 Menentukan Tujuan Pembelajaran.....	50
4.1.2.2 Penentuan Komponen Model Pembelajaran	51
4.1.2.3 Penyusunan <i>Prototype</i>	59
4.1.3 Uji Validitas	64
4.1.4 Uji Kepraktisan.....	69

4.1.4.1 <i>One to one</i>	69
4.1.4.2 Revisi	70
4.1.4.3 Uji Coba <i>Small Group</i>	73
4.1.4.4 Analisis Hasil	75
4.1.5 Efektivitas.....	76
4.2 Pembahasan.....	79
4.2.1 Analisis Kebutuhan	80
4.2.2 Penentuan Komponen Model Pembelajaran	81
4.2.3 Uji Validitas	81
4.2.4 Uji Praktisitas	81
4.2.5 Efektivitas.....	82
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Hybrid</i> Berbasis OBS	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran.....	88
5.2.1 Secara Teoretis	89
5.2.2 Secara Praktis	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi OBS untuk perekam dan streaming.....	19
Gambar 2. 2 Bagan Model Pengembangan 4D	23
Gambar 2. 3 Bagan Model Pengembangan ADDIE	24
Gambar 2. 4 Bagan Model Pengembangan IDI	24
Gambar 2. 5 Bagan kerangka berfikir	26
Gambar 3. 1 Bagan Prosedur penelitian.....	28
Gambar 4. 1 Skema penyusunan komponen pembelajaran	59
Gambar 4. 2 Format RPP	61
Gambar 4. 3 Tampilan penggunaan OBS	62
Gambar 4. 4 Buku yang digunakan dalam menyusun materi	63
Gambar 4. 5 Proses <i>editing</i> video pembelajaran.....	63
Gambar 4. 6 Proses pembuatan materi pembelajaran	64
Gambar 4. 7 Proses pembuatan LKPD menggunakan canva.....	64
Gambar 4. 8 Grafik hasil uji validasi	67
Gambar 4. 9 Grafik hasil rekapitulasi <i>pretest</i> peserta didik.....	77
Gambar 4. 10 Hasil rekapitulasi <i>post test</i> peserta didik.....	78
Gambar 4. 11 Grafik perbandingan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	78
Gambar 4. 12 Tampilan pembelajaran peserta didik secara daring dan luring	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi -kisi instrumen validasi ahli materi	33
Tabel 3. 2 Kisi- kisi instrumen validasi ahli desain instruksional	33
Tabel 3. 3 Kisi- kisi instrumen validasi ahli media.....	34
Tabel 3. 4 Kisi- kisi instrumen validasi ahli bahasa.....	35
Tabel 3. 5 Kisi- kisi instrumen praktis	35
Tabel 3.6 Kategori Skor validitas dan ke patisitasan	37
Tabel 3. 7 Kategori hasil penilaian angket validitas dan kepraktisan	38
Tabel 3. 8 Kategori gain ternormalisasi	42
Tabel 4. 1 Analisis kebutuhan sintaks pembelajaran	44
Tabel 4. 2 Analisis kebutuhan prinsip reaksi	45
Tabel 4. 3 Analisis kebutuhan sistem sosial	46
Tabel 4. 4 Analisis kebutuhan sistem pendukung.....	47
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Keadaan	48
Tabel 4. 6 KD yang akan digunakan.....	51
Tabel 4. 7 Hasil ahli validasi media	65
Tabel 4. 8 Hasil ahli validasi materi	66
Tabel 4. 9 Hasil ahli validasi desain instruksional.....	66
Tabel 4. 10 Hasil ahli validator bahasa	66
Tabel 4. 11 Rekapitulasi uji validasi.....	67
Tabel 4. 12 Komentar dan saran	68
Tabel 4. 13 Saran peserta didik pada tahap <i>one to one</i>	69
Tabel 4. 14 Revisi pada tahap <i>expert review</i> dan <i>one to one</i>	70
Tabel 4. 15 Hasil pada tahap <i>small Group</i>	73
Tabel 4. 16 Tanggapan peserta didik pada tahap <i>small group</i>	74
Tabel 4. 17 Revisi dan perbaikan pada tahap <i>small group</i>	75
Tabel 4. 18 Hasil <i>pre test</i>	77
Tabel 4. 19 Hasil <i>post test</i>	77
Tabel 4. 20 Hasil <i>N-Gain</i>	79
Tabel 4. 21 rekapitulasi <i>posttest</i> dan <i>pre test</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Model Pembelajaran berbasis OBS	93
Lampiran 2 RPP	104
Lampiran 3 Materi Ajar	106
Lampiran 4 Tampilan Prototype	113
Lampiran 5 <i>Storyboard</i> Desain Tampilan Alur Pembelajaran.....	122
Lampiran 6 Power Point Materi Pembelajaran	136
Lampiran 7 LKPD Individu	143
Lampiran 8 LKPD Kelompok.....	148
Lampiran 9 Validasi Ahli Media.....	151
Lampiran 10 Validasi Desain Intruksional	153
Lampiran 11 Validasi Materi	156
Lampiran 12 Validasi Bahasa	158
Lampiran 13 <i>One to One</i>	160
Lampiran 14 Angket Small Group.....	169
Lampiran 15 SK Pembimbing.....	187
Lampiran 16 SK Penelitian dari FKIP	189
Lampiran 17 SK Penelitian dari Dinas Provinsi	190
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	191
Lampiran 19 Tabel Spesifikasi Soal	192
Lampiran 20 Pretest	194
Lampiran 21 Posttest.....	196
Lampiran 22 Rekapitulasi Pretest, posttest danN-Gain	198
Lampiran 23 Analisis Kebutuhan.....	199
Lampiran 24 Angket Wawancara.....	203
Lampiran 25 Dokumentasi	204
Lampiran 26 Kartu Bimbingan Tesis.....	211
Lampiran 27 Daftar Riwayat Hidup.....	225

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID*
BERBASIS APLIKASI *OPEN BROADCASTER SOFTWARE*
DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAIT
HARAPAN MULIA PALEMBANG**

Author:

Nur Islamia

06032682125008@student.unsri.ac.id

Co- Author :

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

santiokarina@fkip.unsri.ac.id

*Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya*

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian ini adalah mengasikkan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Open Broadcaster Software (OBS) yang sesuai kebutuhan peserta didik dan dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan model pembelajaran yang valid, praktis dan efektif bagi hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS di SMAIT Harapan Mulia Palembang. Model penembangan yang digunakan yaitu *Instructional Development Institute* (IDI) yang dikombinasikan dengan *Formative Evaluation*. Prosedur penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu penentuan (*define*), pengembangan (*develop*), dan penilaian (*evaluate*). Ketiga tahapan tersebut dihubungkan dengan umpan balik untuk mengadakan revisi yang digabungkan dengan metode *Formative Evaluation* dalam penilaian *prototype*. Analisis data dilakukan dengan angket, wawancara, dan tes serta studi dokumentasi. Maka didapatkan hasil bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *hybrid*. Rancangan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran hingga penyusunan *prototype*. Berdasarkan hasil *Expert Review* (validasi ahli) yang dilakukan penilaian dari skor ahli media didapatkan rata-rata hasil validasi sebesar 83% dengan kategori Valid. Pada uji praktis dari *Small Group* menghasilkan rerata persentase kepraktisan sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Untuk rerata dari hasil *post test* sebesar 62% nilai N-Gain 0,62 dengan kategori sedang dan memiliki efek potensial serta terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik sebesar 27%. Yang berarti Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS memiliki efek potensial dan efektif.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Hybrid*, *OBS*, *PBL*

***DEVELOPMENT OF A HYBRID LEARNING MODEL BASED ON
THE OPEN BROADCASTER SOFTWARE APPLICATION IN
ECONOMICS SUBJECTS AT SMAIT HARAPAN MULIA***

Author:

Nur Islamia

06032682125008@student.unsri.ac.id

Co- Author :

Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.

makmunraharjo@unsri.ac.id

Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

santiokarina@fkip.unsri.ac.id

***Magister of Education Technology Faculty of Teacher Training and Education
Sriwijaya Univesity***

ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a Hybrid Learning Model based on Open Broadcaster Software (OBS) that fits the needs of students and is designed in such a way as to produce a valid, practical and effective learning model for student learning outcomes. The subjects of this study were students of X IPS class at SMAIT Harapan Mulia Palembang. The development model used is the Instructional Development Institute (IDI) combined with Formative Evaluation. This research procedure consists of 3 stages, namely define, develop, and evaluate. These three stages are connected with feedback to carry out revisions which are combined with the Formative Evaluation method in evaluating prototypes. Data analysis was carried out by means of questionnaires, interviews, and tests as well as documentation studies. So the result is that students need learning that can be used in hybrid learning. The design of the OBS-based Hybrid Learning Model is carried out by determining the learning objectives to the preparation of the prototype. Based on the results of the Expert Review (expert validation) which was assessed from the scores of media experts, the average validation result was 83% in the Valid category. In the practical test from the Small Group it produced an average practicality percentage of 88% in the very practical category. For the average post test result of 62%, the N-Gain value is 0.62 in the moderate category and has a potential effect and there is an increase in student learning outcomes by 27%. Which means the OBS-based Hybrid Learning Model has a potential and effective effect.

Keywords: Hybrid Learning Model, OBS, PBL

RINGKASAN

Model pembelajaran merupakan salah satu tonggak ukur dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah sebuah langkah-langkah prosedur yang dapat dijadikan acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di mana didalamnya terdapat teknik, model, strategi, metode, bahan, media dan alat penilaian. Dari penjelasan tersebut sebuah pembelajaran erat kaitannya dengan sebuah model pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Ada beberapa bentuk dari model- model pembelajaran antara lain model pembelajaran langsung, model pembelajaran tidak langsung dan model pembelajaran kooperatif. Sampai kepada metode pembelajaran yang menggabungkan keduanya atau campuran yaitu Model *Blended Learning*. Semua model pembelajaran tersebut pada hakikatnya bertujuan untuk membantu peserta didik dalam prosesnya menyerap informasi baru atau mendapatkan pengetahuan baru bagi dirinya, akan tetapi tidak ada suatu model pembelajaran yang absolut atau paling efektif karena setiap model pastilah memiliki kelebihan dan kelemahan sendiri-sendiri. Oleh karena itulah timbul suatu pemikiran bahwa tiap-tiap model tersebut haruslah digabungkan sehingga tiap-tiap model itu dapat melengkapi satu sama lainnya sehingga lahirlah sebuah metode baru yaitu Model *Blended Learning*.

Dalam Model *Blended Learning* muncul pula Model Pembelajaran *Hybrid* yang menjadika pemblejaran luring dan daring menjadi satu dalam waktu yang bersamaan. Penulis tertarik dalam mengembangkankan Model Pembelajaran *Hybrid* ini dengan bantuan aplikasi *Open Broadcast Software (OBS)*. OBS merupakan sebuah aplikasi open source yang dapat digunakan unutm mengkombinasikan video, gambar termasuk kamera dalam satu tampilan dan dapat melakukan perekaman dan *live streaming* dalam waktu bersamaan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Model Penelitian Pengembangan *Instructional Development Institute (IDI)*. Ada tiga tahapan besar pendekatan yaitu penentuan (*define*), pengembangan (*develop*), dan penilaian (*evaluate*). Ketiga tahapan tersebut dihubungkan dengan umpan balik untuk mengadakan revisi yang digabungkan dengan Metode *Formative Evaluation* dalam penilaian *prototype*. Pada guru dan

peserta didik kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang pada materi Pelaku Ekonomi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap Model Pembelajaran *Hybrid* menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran *hybrid* yang dapat memberikan interaksi antar kelompok, serta memberikan media media pendukung, sehingga peserta didik membutuhkan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS. Rancangan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran dan penentuan model berupa Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS yang digabungkan dengan Model *Problem Based Learning* dan penyusunan *prototype* dimulai dari menentukan skema pembelajaran. Berdasarkan hasil *expert review* (validasi ahli) yang dilakukan penilaian dari skor ahli media didapatkan rata-rata hasil validasi sebesar 96% dengan kategori **Sangat Valid**. Sedangkan untuk ahli materi rerata hasil validasi sebesar 86% dengan kategori kategori **Sangat Valid**. Untuk ahli desain Instruksional rerata hasil validasi sebesar 86% dengan kategori **Sangat Valid**. Serta untuk Ahli Bahasa rerata yang didapat 65% dengan kategori **Cukup Valid**. Sehingga dapat disimpulkan dapat disimpulkan pada tahap *Expert Review* Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS dikategorikan telah valid.

Hasil uji ke praktisan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS untuk mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMAIT Harapan Mulia Palembang berdasarkan hasil rerata uji tahap *one-to-one* dengan kategori baik dan pada tahap *small group* dengan rerata persentase kepraktisan sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Serta Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS untuk mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMAIT Harapan Mulia Palembang dalam kategori efektif karena memiliki rerata dari hasil *post test* sebesar 62% nilai *N-Gain* dengan kategori sedang dan memiliki efek potensial terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik sebesar 27% dengan nilai *N-Gain* 0,62. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Aplikasi OBS telah memenuhi kriteria valid, praktis dan memiliki efek potensial.

SUMMARY

The learning model is one of the milestones in learning. The learning model is a procedural step that can be used as a reference in achieving learning objectives in which there are techniques, models, strategies, methods, materials, media and assessment tools. From this explanation a learning is closely related to a learning model in achieving a learning goal. There are several forms of learning models including direct learning models, indirect learning models and cooperative learning models. Up to a learning method that combines the two or a mix, namely the Blended Learning Model. All of these learning models are essentially aimed at helping students in the process of absorbing new information or gaining new knowledge for themselves, but there is no absolute or most effective learning model because each model has its own strengths and weaknesses. Because of that, an idea arises that each of these models must be combined so that each model can complement one another so that a new method is born, namely the Blended Learning Model.

In the Blended Learning Model there is also a Hybrid Learning Model which makes offline and online learning become one at the same time. The author is interested in developing this Hybrid Learning Model with the help of the Open Broadcast Software (OBS) application. OBS is an open source application that can be used to combine videos, images including cameras in one view and can record and live stream at the same time. This research was carried out using the Instructional Development Institute (IDI) Development Research Model. The IDI Development Model applies the principles of the approach. There are three major stages of the approach, namely define, develop, and evaluate. These three stages are connected with feedback to carry out revisions which are combined with the Formative Evaluation Method in evaluating prototypes. This research was conducted on 10 teachers and 15 class X students at SMAIT Harapan Mulia Palembang on the subject of Economic Actors.

Based on the results of the analysis of students' needs for the Hybrid Learning Model, it shows that students need learning that can be used in hybrid learning that can provide interaction between groups, as well as provide supporting

media, so that students need an OBS-based Hybrid Learning Model. The design of the OBS-based Hybrid Learning Model was carried out by determining the learning objectives and determining the model in the form of the OBS-based Hybrid Learning Model combined with the Problem Based Learning Model and the preparation of the prototype starting from determining the learning scheme.

Based on the results of the expert review (expert validation) which was assessed from the score of media experts, the average validation result was 96% in the Very Valid category. Whereas for material experts, the average validation result is 86% in the Very Valid category. For Instructional design experts, the average validation result is 86% in the Very Valid category. As well as for linguists, the average score is 65% in the Valid Enough category. So that it can be concluded that at the Expert Review stage the OBS-based Hybrid Learning Model is already good and categorized as valid.

The practical test results of the OBS-based Hybrid Learning Model for economics class X IPS at SMAIT Harapan Mulia Palembang are based on the average results of the one-to-one stage test in the good category and in the small group stage with an average practical percentage of 88% in the very practical category. As well as the OBS-based Hybrid Learning Model for economics subjects in X IPS class at SMAIT Harapan Mulia Palembang in the effective category because it has an average post-test result of 62%, the N-Gain value is in the medium category and has a potential effect of increasing learning outcomes for students by 27% with an N-Gain value of 0.62. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the OBS-based Hybrid Learning Model meets the valid, practical criteria and has potential effects.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki abad ke-21 dunia semakin berkembang pesat, teknologi berkembang secara masif. Perkembangan ini menyentuh serta mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, dari mulai aspek ekonomi, hukum, perhubungan, sampai kepada aspek pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemdikbud, 2003). Definisi tersebut diartikan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dimana adanya transfer ilmu dan merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dan peserta didik. Dalam hal ini proses tersebut dikenal dengan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik disebuah lingkungan belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar sehingga dapat dilihat keberhasilan tujuan pembelajaran dari peserta didik. Belajar sendiri merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada individu maupun kelompok, yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu atau mahir. Pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses pembelajaran di mana proses pembelajaran sendiri merupakan sebuah sistem yang memiliki beberapa komponen yang saling memiliki keterkaitan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dan sesuai harapan (Pane & Dasopang, 2017) maka pentingnya terjadi sebuah pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu selalu terjadinya inovasi inovasi dalam proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran sudah semakin maju dengan hadirnya konsep, metode, strategi hingga model pembelajaran modern yang tentunya

beraneka ragam pendekatan pendekatan yang disusun secara khusus dan khas dari tiap-tiap model tersebut. Model pembelajaran adalah sebuah langkah-langkah prosedur yang dapat dijadikan acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran di mana didalamnya terdapat teknik, model, strategi, metode, bahan, media dan alat penilaian (Octavia, 2020). Dari penjelasan tersebut sebuah pembelajaran erat kaitannya dengan sebuah model pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Ada beberapa bentuk dari model- model pembelajaran antara lain model pembelajaran langsung, model pembelajaran tidak langsung dan model pembelajaran kooperatif (Sueni, 2019), sampai kepada metode pembelajaran yang menggabungkan keduanya yaitu Model *Blended Learning*. Semua model pembelajaran tersebut pada dasarnya bertujuan untuk membantu peserta didik menyerap atau memperoleh pengetahuan baru, namun tidak ada model pembelajaran yang mutlak atau paling efektif karena masing-masing model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu muncul pemikiran bahwa masing-masing model tersebut harus digabungkan agar masing-masing model dapat saling melengkapi untuk menciptakan suatu metode baru yaitu model *blended learning*.

Pandemi *covid-19* yang terjadi berdampak pada seluruh bagian kehidupan di mana setiap orang dapat beradaptasi dengan kondisi tersebut, termasuk pada bidang Pendidikan dan kebijakannya. Maka dalam menekan angka perluasan pandemi tersebut dibuatlah beberapa aturan dan kebijakan untuk menekan laju mobilitas masyarakat. Termasuk pembelajaran yang dilakukan dari rumah (Wahyuni & Novianti, 2022). Hampir di setiap daerah memberlakukan peraturan darurat terutama pada pendidikan agar tetap dapat berjalan efektif dan efisien mulai dari PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas), melakukan *shifting*, melakukan pembelajaran daring hingga pembelajaran menggunakan Model *Blended Learning*. Seperti pada Surat Edaran dari Dinas Pendidikan Pemerintah Kota Palembang Nomor 420/0338/ DISDIK/2022 yang menyatakan agar penyelenggaraan pembelajaran pendidikan disatuan pendidikan jenjang

PAUD, TK, SD, Paket A dan SMA dan paket B tetap menyediakan layanan pembelajaran *Blended Learning*.

Pembelajaran dengan Model *Blended Learning* terdiri dari, *blended* yang diartikan sebagai “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” dan *learning* merupakan pembelajaran, (Collins Dictionary) secara garis besar Model *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa model pembelajaran menjadi satu untuk mencapai suatu pembelajaran yang lebih berkualitas. Lantas muncul pertanyaan pembelajaran apa yang akan dicampur menjadi satu. Adanya pencampuran dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *Online*. Sehingga dapat disimpulkan Model *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat menyatukan antaran pembelajaran langsung dengan pembelajaran *online* atau *e-learning*.

Menurut (Ariawan & Malang, 2020) *Blended Learning* adalah penggabungan dan penyatuan dari beberapa cara penyatuan pembelajaran tradisional atau tatap muka yang ditambahkan dengan penggunaan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut Model *Blended Learning* ini merupakan sebuah model pembelajaran yang digabungkan dan mengalami pencampuran (Dwiyogo, 2018). Sehingga model pembelajaran tersebut akan memadukan pembelajaran konvensional dan pembelajaran yang menggunakan teknologi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara tatap muka dan digabungkan pembelajaran yang peserta didik hadir secara daring yang dapat di akses dimanapun. Pembelajaran tatap muka dan melalui daring tersebut pada awalnya dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tempat yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran serta adanya tuntutan perubahan zaman dan teknologi yang semakin maju.

Penggabungan pembelajaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, dapat pembelajaran langsung dan selanjutnya dapat dilakukan secara daring, atau pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka sebagian dari rombongan belajar, dan sebagian lagi pembelajaran melalui *e-learning* selain itu Model

Blended Learning dapat dilakukan secara *face to face* (luring) dan secara *Online* (daring) dalam waktu yang bersamaan dengan menghadirkan langsung peserta didik di dalam kelas secara virtual. Pembelajaran yang dilakukan dengan *face to face* dan menghadirkan langsung peserta didik secara virtual dikenal dengan Model Pembelajaran *Hybrid*.

Model Pembelajaran *Hybrid* sendiri adalah pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik ketika belajar melalui luring dan daring secara bersamaan. (Lestari et al., 2021; Sukiman et al., 2022) Pembelajaran ini bisa di akses secara *Online* (daring) dan *offline* (luring / *face to face*) sehingga dapat meratakan penyampaian materi kepada peserta didik yang hadir secara langsung dikelas maupun yang hadir secara virtual. Namun pada kenyataannya pembelajaran secara daring dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Dampak pada saat pembelajaran *covid-19* yaitu pembelajaran secara daring. Dalam proses pembelajaran daring terjadi beberapa masalah salah satunya dialami oleh anak dan orang tua. Anak mengalami penurunan pencapaian, selain itu kehilangan semangat belajar, hingga hilangnya pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan (Juliansya et al., 2013) terutama ketika mendengarkan penyampaian guru melalui virtual yang erat kaitannya dengan penggunaan internet di mana tidak seluruh peserta didik dapat mengaksesnya pada waktu tersebut serta dibutuhkannya media - media yang interaktif guna membantu pendidik agar dapat menyampaikan pembelajaran secara efektif.

Selain itu perkembangan teknologi mengalami perkembangan yang amat pesat dan perubahan saat ini di berbagai bidang kehidupan dan salah satunya pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan banyak memanfaatkan bantuan dari beberapa teknologi terutama perangkat komputer *software* seperti *game*, *education*, *fotografi*, dan lain-lain serta *hardware* seperti komputer, *tablet*, *notebook* dan *smartphone*; untuk memperlancar pembelajaran untuk mengikuti revolusi 4.0 (Purnaningtyas, 2021). Penyampaian pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Hybrid* erat kaitannya dengan penggunaan media atau alat bantu pendukung guna memudahkan penyampaian pesan dan materi oleh guru

kepada peserta didik agar memiliki tampilan yang menarik serta efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi memiliki pengaruh sebagai media dalam penyampaian informasi terutama dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan segala hal dan dapat membantu proses pembelajaran dan digunakan dalam penyampaian pesan, perasaan perhatian hingga merangsang pemikiran, sehingga terciptanya sebuah proses pembelajaran (Amaliyah et al., 2022). Secara umum, Media pembelajaran adalah semua alat yang dapat digunakan dalam memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru (Aprila et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa media semua alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan agar terjadinya proses pembelajaran.

Pada Model pembelajaran inipun telah dilakukan di beberapa instansi, sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indra, 2010) dengan judul “Pembelajaran Hibrida Sebagai Strategi Model Pembelajaran Masa Depan” memberikan gambaran bahwa kedepannya Model Pembelajaran *Hybrid* ini akan semakin mendapatkan tempat dimasyarakat, karena meningkatnya kesadaran dikalangan pendidik akan pentingnya integrasi dunia maya yang fleksibel dan pembelajaran masa kini, sehingga pembelajaran *hybrid* ini merupakan salah satu model cara belajar yang akan banyak di gandrungin dan digunakan di kedepannya. Dalam sebuah penelitian dengan judul “*Hybrid Learning* sebagai Alternatif Model Pembelajaran” menyatakan bahwa Model Pembelajaran *hybrid* ini dapat mudah dilakukan karena memadukan pembelajaran yang berbasis internet dan pembelajaran tradisional. (Fauzan & Arifin, 2017)

Pada penelitian sebelumnya dijelaskan bahwa pembelajaran *hybrid* merupakan pembelajaran yang berpotensi sangat besar dipembelajaran yang akan datang, karena tingkat kepraktisan dan kemudahan. Namun pada hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMAIT Harapan Mulia Palembang, di mana SMAIT Harapan Mulia Palembang adalah salah satu sekolah yang menggunakan pembelajaran *hybrid* dengan dilaksanakan pembelajaran secara daring dan luring dalam waktu bersamaan. Selain itu di SMAIT Harapan Mulia

Palembang memiliki fasilitas pendukung seperti layar monitor (LCD) yang berada di setiap kelas serta akses internet yang amat memadai guna mendukung pembelajaran daring maupun Model Pembelajaran *Hybrid* dan setiap peserta didik memiliki *device* masing-masing berupa iPad untuk melaksanakan pembelajaran *online* aplikasi seperti *zoom meeting* atau *google meet* dari rumah. Faktor pendukung lainnya ialah jumlah rombongan belajar di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang tidak terlalu banyak dalam satu rombel berkisar antara 15-25 peserta didik, sehingga tidak terlalu sulit mengkondisikan pembelajaran terutama dalam mengawasi pembelajaran yang dilakukan secara daring (*Online*).

Model Pembelajaran *Hybrid* yang digunakan di SMAIT Harapan Mulia dilakukan dimana pendidik menyiapkan *device* berupa iPad dan melakukan Zoom secara mandiri begitu pula peserta didik di kelas dan guru mengamati kehadiran peserta didik secara virtual dari rumah masing-masing lewat *zoom meeting* dan memulai pembelajaran. Sayangnya bagi beberapa peserta didik yang tidak dapat hadir secara daring maupun luring yang terkendala akses internet menyebabkan banyak terjadinya *lost learning* pada peserta didik. Dimana pembelajaran *Hybrid* yang pada awalnya diharapkan mampu menjadi jembatan penyampaian pembelajaran, malah menjadikan pembelajaran tersebut kurang efektif, disebabkan pembelajaran hanya berjalan searah satu arah yaitu hanya dari guru ke peserta didik khususnya yang hadir secara luring, namun tidak sebaliknya. Serta peserta didik yang tidak dapat hadir secara daring tidak mendapatkan pembelajaran sama sekali.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti melakukan pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* dengan menggunakan perekam dan *streaming* menggunakan aplikasi *Open Broadcaster Software* (OBS) sehingga rekaman dan hasil video pembelajaran nantinya pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan dapat dipelajari oleh peserta didik yang tidak dapat hadir saat pembelajaran dikarenakan koneksi internet melalui perekam dan *streaming* video. Sehingga peserta didik masih dapat menerima pembelajaran secara utuh. Pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* berbasis Perekam video dan *streaming* dengan aplikasi OBS ini diharapkan dapat menjembatani guru dalam penyampaian materi

yang lebih menarik, inovatif dan dapat di sajikan kepada peserta didik khususnya peserta didik yang belajar secara daring dan yang terkendala dengan akses internet. Sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar serta dapat memahami pembelajaran melalui perekam video dan *streaming* yang menarik dan dapat dilihat secara berkali kali. Oleh sebab itulah peneliti tertarik untuk mengembangkan Model Pembelajaran *Hybrid* yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* Berbasis Aplikasi *Open Broadcaster Software* dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAIT Harapan Mulia Palembang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis kebutuhan terhadap Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang ?
2. Bagaimana merancang Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang ?
3. Bagaimana mengembangkan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang valid ?
4. Bagaimana mengembangkan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang praktis ?
5. Bagaimana efek potensial Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kebutuhan terhadap Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang
2. Untuk untuk menghasilkan rancangan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang
3. Untuk menghasilkan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang valid
4. Untuk menghasilkan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang yang praktis
5. Untuk membuktikan efek potensial Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X di SMAIT Harapan Mulia Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak- pihak yang membutuhkan, baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan aplikasi OBS dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X dalam materi Kegiatan Ekonomi. Selain itu diharapkan pula dapat menambah referensi bacaan mengenai Aplikasi OBS.

1.4.2 Secara Praktis

Adapun manfaat yang dapat diambil cara praktis yang dapat diambil oleh beberapa pihak antara lain ;

- 1 Bagi peserta didik, penelitian ini mampu menghubungkan masalah kekurangan pemahaman materi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didi terkhusus dalam mata pelajaran ekonomi kelas X.

- 2 Bagi Pendidik, penelitian ini mampu menjadi alternatif dalam menjadi sumber belajar yang dapat diberikan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik khususnya pada saat pembelajaran daring, dengan menggunakan aplikasi OBS sebagai salah satu sarana peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- 3 Bagi lembaga atau sekolah, penelitian ini mampu menjadi bahan referensi dan rujukan dalam dilaksanakannya pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam pembelajaran ekonomi di kelas X IPS.
- 4 Bagi peneliti, penelitian ini mampu digunakan untuk menjadi bahan rujukan mengenai Model Pembelajaran *Hybrid* menggunakan Aplikasi OBS.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, A., Faujiah, A., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195. <http://prospek.unram.ac.id/>
- Anonim. (2023). *Metode pembelajaran Hybrid Learning*. Aku Pintar.id (diakses 10 Juli 2022)
- Aprila, M., Reza Tri, G., & Nisa'ul, W. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Fisika Dengan Menggunakan 3D Pageflip Pro Untuk Pokok Bahasan Termodinamika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(1), 18–25.
- Atmaja, D. I., & Supriyadi, A. (2022). Implikasi Model Pembelajaran Blended Learning Bagi Pelaksanaan Pembelajaran Di Smp Katolik Yohanes Gabriel Pare. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(1), 90–104. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.384>
- Atsiro, M., Cahyo, M. A. D., Diansyah, A., Hasanuddin, Afriangga, A., & Tezar, M. (2012). Analisis Pemanfaatan Hybrid Learning Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Pada Universitas Esa Unggul Jakarta. *Universitas Bina Darma*, 1–48.
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Diwi, A. I., Mangkudjaja, R. R., & Wahidah, I. (2015). Analisis Kualitas Layanan Video Live Streaming pada Jaringan Lokal Universitas Telkom. *Buletin Pos Dan Telekomunikasi*, 12(3), 207. <https://doi.org/10.17933/bpostel.2014.120304>
- Dupage, C. of. (2020). *An Introduction to Hybrid Teaching: Learning Technologies*. Learning Technologies. <https://www.codlearningtech.org/>
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* ed. Rajawali Pers.
- Fauzan, & Arifin, F. (2017). Hybrid Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran. *Seminar Nasional Profesionalisme Guru Di Era Digital, November 2017*, 244–252.
- Harefa, E. B. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Kuliah Fisika Di Perguruan Tinggi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 75–83. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.12>
- Hendrayati, H., & Pamungkas, B. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Hybrid Pada Proses Pembelajaran Mata Kuliah Statistika Ii Di Prodi Manajemen Fpeb Upi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i2.3430>
- Indra, N. (2010). Pembelajaran Hibrida Sebagai Strategi Model Pembelajaran Masa Depan. *Masyarakat Telematika Dan Informasi: Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 119–130. <http://www4.uwm.edu/ltc/hybrid/index.cfm>
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi

- Pembelajaran Masa Depan. *Jurnal Elemen*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.79>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (1972). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka
- Juliansya, I., Najosan, M., Lumenta, A., & Brave Sugiarto. (2013). Perancangan Video Live Streaming, Tampilan LED Screen, Berjalan di Jaringan Kampus Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2(2), 1–8. <https://ejournal.unsrat.ac.id/>
- Kartini, D., Nurul Nurohmah, A., Wulandari, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Relevansi Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9092–9099.
- Keeka, M., Tirosh, O., & Tran, P. (2020). A safe model for implementing live streaming of surgery to improvesurgical education. *Australasian Medical Journal*, 13(7), 247–252.
- Kemdikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20* (Vol. 71). <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Kumar, A., & Amin, J. N. (2022). Designing the Teaching-Learning Process in Teacher Education using Open Broadcaster Software: A Literature Review. *International Research Journal of Management Sociology & Humanities*, 13(1), 131–137.
- Kurino, Y. D. (2020). Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 150–154. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2240>
- Lestari, Syafril, S., Latifah, S., Engkizar, E., Damri, D., Asril, Z., & Yaumas, N. E. (2021). Hybrid learning on problem-solving abilities in physics learning: A literature review. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012021>
- M.Sarosa, L. D. M. A. W. K. (2018). Rancang Bangun Dan Analisa Media Video Streaming Pada Jaringan 3G Dan 4G. *Jaringan Telekomunikasi Digital (Jartel)*, 7(2), 14–22.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Efektivitas Model Amovie Untuk Meningkatkan Kemampuan Teacherpreneur*. 20(2), 1–23.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (- (ed.); 1st ed.). CV Budi Utama.
- Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Research And Development (RnD)* (I). Bening Media Publishing.
- Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Priyatna, B., Fitria, N., & Aprilia, H. (2022). Workshop Inovasi Konten Pembelajaran Dimasa Pandemi Dengan Pemanfaatan Open Broadcaster Software (Obs) Pada Guru Smk Wirasaba Karawang. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian (KNPP) Ke-2*, 1299–1309.

- Purnaningtyas, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ipa Kelas 5. *Research Journal*, 9(1), 1–9.
- Puspita, J. A. D. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 491–495. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.168>
- Qorib, Ahmad, Abdulloh Hamid, M. S. dan W. E. W. (2021). *Developping Interactive Learning Media Using Obs To Create Video Lecturer For "Preaching Islamic Hospitality."* 6(4) 56–69.
- Qorib, A., & Zaniyati, H. S. (2021). Penggunaan Open Broadcast Software Studio Dalam Mendesain Video Pembelajaran Era Pandemi. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12(1), 87–98.
- Risnawati, A., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 109–115. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.426>
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran. *Wacana Saraswati*, 19(2), 1–16. <https://jurnal.ikipsaraswati.ac.id>
- Sukiman, Sri, H., & Rohmi, P. (2022). *European Journal of Educational Research*. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 1–16. <https://www.researchgate.net/>
- Supriadi. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Xi Tia Smkn 2 Bogor*. 3(1), 22–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32832/jpg.v3i1>
- Surya. (2015). *Merekam Monitor Dengan Open Broadcaster Software(OBS)*. <https://www.johanessurya.com/merekam-monitor-dengan-openbroadcaster-softwareOBS/> (diakses 20 Juli 2022)
- Tabroni, Syukur, M., & Indrayani. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada berbasan Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 261–266. <http://ejournal-jp3.com>
- Wahyuni, D., & Novianti, R. (2022). *Pandangan Anak tentang Kebijakan belajar dari Rumah selama Pandemi Covid-19*. 8(2), 8–11.