



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 1252 - 1262

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Efektivitas Penggunaan Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS

Siska Puspitasari<sup>1✉</sup>, Kulsum Nur Hayati<sup>2</sup>, Ary Purwaningsih<sup>3</sup>

Universitas Terbuka, Indonesia<sup>1,3</sup>, Balai Pengembangan Media Radio Kemdikbud Ristek<sup>2</sup>

E-mail: [siskapuspitasari1411@gmail.com](mailto:siskapuspitasari1411@gmail.com)<sup>1</sup>, [kulsumnur@kemdikbud.go.id](mailto:kulsumnur@kemdikbud.go.id)<sup>2</sup>, [ary@ecampus.ut.ac.id](mailto:ary@ecampus.ut.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model *Blended learning* terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) penerapan model *blended learning* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keberagaman budaya bangsaku kelas IV Semester I di Gugus Pentas Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung (2) penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keberagaman budaya bangsaku kelas IV Semester I di Gugus Pentas Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung, (3) penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Keberagaman budaya bangsaku

**Kata Kunci:** Blended Learning, motivasibelajar, hasilbelajar.

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of the use of the Blended learning model on increasing learning motivation and student learning outcomes in social studies learning. This type of research is a quantitative approach. The results of this study indicate that (1) the application of the blended learning model is effective in increasing students' learning motivation and learning outcomes in social studies learning material for the cultural diversity of my nation class IV Semester I in the Pentas Gugus Selopampang District, Temanggung Regency (2) the application of the blended learning model assisted by google classroom is effective increase students' learning motivation in social studies learning material for the cultural diversity of my nation in class IV Semester I in the Pentas Group, Selopampang District, Temanggung Regency, (3) the application of the Google Classroom-assisted blended learning model increases student motivation and learning outcomes in social studies learning material for my nation's cultural diversity.*

**Keywords:** Blended Learning, learning motivation, learning outcomes.

Copyright (c) 2022 Siska Puspitasari, KulsumNur Hayati, Ary Purwaningsih

✉Corresponding author :

Email : [siskapuspitasari1411@gmail.com](mailto:siskapuspitasari1411@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berisi tentang materi pelajaran yang disajikan secara tematik (Amin, 2017). Tema yang dipilih merupakan kumpulan dengan banyak isi mata pelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemikiran peserta didik. Kurikulum ini dinilai tepat dalam menghadapi pembelajaran abad 21 (Marwanto, 2021). Dimana setiap peserta didik diupayakan untuk memiliki keterampilan 4C yang meliputi komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan menyelesaikan masalah (*critical thinking and problem solving*), kreativitas dan inovasi (*creative and innovative*)(Andriani, Subandowo, Karyono, & Gunawan, 2021). Dalam pembelajaran guru harus menerapkan pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Pembelajaran HOTS menjadi salah satu kunci untuk menciptakan generasi dengan mempunyai talenta yang berkualitas (anggi lestari, 2016). Generasi tersebut diharapkan mampu berkompetensi dalam era globalisasi menuju era industri 4.0(Imaduddin, 2017).

Pendidikan yang diintervensi oleh perkembangan zaman pada saat ini yaitu revolusi industri 4.0 disebut dengan istilah *Education 4.0* (Pendidikan abad 4.0)(Harahap, 2017). Pendidikan di era tersebut, identik dengan pemanfaatan teknologi digital yang digunakan sebagai alat (*tools*) dalam proses pembelajaran atau yang disebut dengan istilah sistem siber (*cyber system*)(Indriana, 2020). Pendidikan 4.0 memungkinkan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan tanpa terbatas waktu dan tempat(Kurniasih, Baedhowi, & Sudiyanto, 2019). Artinya bahwa, kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan memanfaatkan jaringan internet atau aplikasi yang menunjang untuk pembelajaran. Untuk itu diperlukan guru yang memiliki keahlian yang mampu beradaptasi dengan teknologi. optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan kualitas SDM yang mampu bersaing sesuai perkembangan zaman(Raihan, 2021).

Salah satu pemanfaatan teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran adalah sistem pembelajaran dalam jaringan (*daring*) melalui internet. Salah satu model pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yaitu *Blended learning*(Daheri, Juliana, Deriwanto, & Amda, 2020). Model pembelajaran ini dapat memberikan feasibilitas yang tinggi untuk peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu atau yang bisa disebut dengan istilah *Learning beyond Classroom Walls* (Amin, 2017). Siswa bisa belajar dimana saja dengan memanfaatkan teknologi, begitupun dengan guru, waktu belajar akan menjadi lebih fleksibel (Firdaus, 2020). Akses untuk pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan melalui tatap muka di kombinasikan dengan tidak langsung melalui *eLearning*, yaitu *blended learning* lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui tatap muka atau pun dengan online saja (Schmidt, 2002).

Hal ini tidak sejalan dengan pembelajaran siswa yang duduk dibangku Sekolah Dasar kelas IV pada muatan IPS di Gugus Pentas Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung. Dari data yang diperoleh dari KKG kelas IV tahun 2019 di gugus Pentas Kecamatan Selopampang menunjukkan kebanyakan guru kelas IV di Gugus Pentas ini belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga output siswa masih jauh dari capaian pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu guru masih mengimplementasikan metode konvensional yaitu melalui metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), sehingga diasumsikan bahwa metode tersebut dinilai kurang menarik dan monoton(Marwanto, 2021). Hal inilah yang menyebabkan siswa belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Kelas IV dipilih sebagai sumber penelitian karena kelas IV adalah awal mula kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, siswa kelas tinggi mempunyai karakter realistik, artinya bahwa siswa dengan karakteristik tersebut memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar lebih serta menyukai hal yang sifatnya real (nyata)(Putria, Maula, & Uswatun, 2020). Hal ini senada dengan yang disampaikan Mulyani dan Syaodih (2014) bahwa siswa kelas tinggi yaitu dimulai dari kelas IV Sekolah Dasar mempunyai karakteristik atau

dalam tahapan menyelidik, mencoba, dan melakukan uji coba. Siswa dengan rentan usia tersebut diasumsikan sudah melek teknologi, artinya mampu untuk memanfaatkan teknologi yang digunakan dalam kegiatannya baik dalam pembelajaran maupun yang lainnya (Aisyiah, Taufina, & Montessori, 2020). Selain itu peserta didik di kelas IV sudah mulai bisa berpikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah, sehingga diharapkan implementasi *blended learning* berbasis *google classroom* dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik. Gawai sebagai teknologi yang marak digunakan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, bukan hanya sebagai sarana komunikasi atau untuk bermain game (Hartiyani & Ghufron, 2020). Sehingga, peneliti mengasumsikan bahwa penerapan model *blended learning* berbantuan *google classroom* akan memotivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Astari & Sudarmilah, 2019). Selain itu, peserta didik juga dapat mengembangkan pengetahuannya sehingga tercipta generasi yang mampu bersaing dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)(Darmawiguna, Santyadiputra, & Pradnyana, 2019).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV semester I tahun pelajaran 2019/2020 gugus Pentas, Kecamatan Selopampang, Kabupaten Temanggung pada mata pelajaran IPS dengan materi “Keberagaman Budaya Bangsa” yang terdiri dari 102 siswa ditemukan bahwa siswa yang mampu menyelesaikan penugasan dengan mengerjakan soal latihan dengan materi tersebut menunjukkan siswa yang sesuai dengan KKM yaitu nilai 70 sebanyak 26 siswa dengan kata lain hanya 25% yang mampu mencapai ketuntasan KKM, dan sebanyak 76 siswa atau 75% belum mampu mencapai ketuntasan KKM dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Berdasarkan data hasil observasi tersebut menunjukkan maka adanya permasalahan dalam proses kegiatan belajar mengajar/ KBM.

Setelah mengetahui beberapa permasalahan yang membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, maka peneliti ingin mencari solusi dengan melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model *blended learning* dengan memanfaatkan *google classroom* dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Keberagaman Budaya Bangsa (Adawi, 2008).

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang telah didesain dalam penyampaian pembelajaran. Himawan (2018) mendefinisikan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang telah direncanakan dan digunakan dalam penyusunan kurikulum, pedoman guru dalam menyampaikan proses kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, dalam suatu model pembelajaran setidaknya terdapat 4 komponen, diantaranya rasional teoritik dan logis, output atau tujuan pembelajaran yang dirumuskan, tingkah laku proses kegiatan belajar mengajar agar model yang digunakan sesuai dengan sintaks sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil, artinya dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar, dan lingkungan belajar yang meliputi atmosphere pembelajaran yang dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai (Lefudin, 2017: 172).

Model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang fleksibel karena mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan online baik dengan menggunakan sinkron atau asinkron(Khotimah, 2021). Senada dengan yang didefinisikan oleh Littlejohn dan Pegler (2010) bahwa *blended learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan pendekatan tradisional yaitu berupa kelas tatap muka dan pendekatan pembelajaran online dengan menggunakan media komputer atau smartphone/ teknologi lainnya. Penerapan model pembelajaran ini, diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan lebih belajar memanfaatkan teknologi internet, selain itu siswa dan guru dapat berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu sehingga hasil belajar dan motivasi belajar siswa meningkat.

Motivasi merupakan serapan dari “motivation” yang berarti suatu daya atau kondisi seseorang untuk melakukan sesuatu atau bertindak. Motif tersebut tidak bisa diindikasikan secara langsung, akan tetapi dengan melalui identifikasi-identifikasi perilakunya atau dapat distimulus dengan rangsangan- rangsangan agar seseorang tersebut dapat terdorong untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Dalam KBBI disebutkan bahwa motivasi merupakan alasan bagi seseorang untuk melakukan suatu hal. Didefinisikan oleh Robbins dan Judge

(2013) bahwa motivasi merupakan suatu proses bagi seseorang dalam menindaklanjuti sebuah keseriusan, ketekunan dan cita- cita yang mendorong seseorang untuk menggapai sebuah tujuan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai keputusan akhir yang dijadikan tolak ukur dalam sebuah program yaitu sebuah keberhasilan atau kegagalan dengan didasarkan pada indikator-indikator dalam proses kegiatan belajar mengajar. Snelbeker dalam Rusman (2017: 8) mendefinisikan bahwa hasil belajar merupakan sebuah perubahan atau keterampilan baru yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami suatu pengalaman dalam belajar.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui signifikansi antar variabel yang diteliti. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2020 sampai Januari 2021. Tempat penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di wilayah kecamatan Selopampang di gugus Pentas yang berjumlah 2 sekolah dengan kelas berjumlah 2 kelas mata pelajaran IPS tema 1 indahnyakebersamaan KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia: serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi-design of eksperiment study*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di gugus Pentas tahun 2019/2020 yang terdiri 7 SD Negeri yaitu: SDN 1 Gambasan, SDN 2 Gambasan, SDN Bumiayu, SDN Bagus, SDN Plumbon, SDN 1 Tanggulanom, dan SDN 2 Tanggulanom. Sampel dalam penelitian ini adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai sumber informasi. Langkah- langkah perolehan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara sebagai berikut : (1) Penentuan kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen. Memilih kelas dengan menggunakan kluster random sampling. Pengambilan sampel dengan cara kluster dilakukan dengan cara randomisasi secara kelompok, bukan terhadap subjek yang dilakukan secara individual (Anwar, 2010: 87). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik ini dikarenakan oleh populasi di gugus Pentas yang terdiri dari kluster- kluster atau rumpun-rumpun sekolah. Kemudian berdasarkan random terhadap 7 sekolah pada kelas IV, maka diperoleh sampel sebanyak 2 sekolah yaitu SD N 1 Gambasan dan SDN Plumbon dimana penetapan jumlah sekolah ini didasari pertimbangan bahwa jumlah siswa kelas IV di 2 sekolah tersebut sudah memenuhi jumlah sampel minimal yaitu 59 siswa. (2) Penentuan kelas dengan model pembelajaran *blended learning*. Pemilihan kelas yang dipilih secara random akan didapatkan untuk perlakuan kelas eksperimen yang akan menggunakan model *blended learning* dan kelas kontrol yang akan menggunakan pembelajaran secara konvensional (full tatap muka). Kelompok kelas eksperimen yaitu SDN 1 Gambasan, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah SDN Plumbon. Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode, yaitu tes dan nontes. Pengumpulan data dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa, sedangkan pengumpulan data dengan metode non tes berupa angket. Metode angket digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa pada materi keberagaman kelas IV semester 1 kelompok Panggung Selopampang Temanggung Tahun Pelajaran 2019/2020. Teknik analisis data digunakan analisis data varians tiga arah (Anava). Namun sebelum melakukan hal tersebut dilakukan uji syarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data menggunakan analisis varians tiga jalur (Anava)  $2 \times 2 \times 2$  dengan variabel bebas motivasi belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui keefektifan model *blended learning* terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Plumbon dan Sekolah Dasar Negeri 1 Gambasan pada materi “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Hal ini dikarenakan di kelas IV semester

I tahun pelajaran 2019/2020 gugus Pentas, Kecamatan Selopampang, Kabupaten Temanggung pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keberagaman budaya bangsaku hanya 25% peserta didik yang tuntas nilai KKM. Ketuntasan belajar dengan persentase tersebut dinilai sangat rendah. Setelah dilakukan FGD dalam forum KKG bersama guru kelas IV di gusu Pentas, Kec. Selopampang, Kab. Temanggung diperoleh suatu indikasi bahwa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga hal ini juga menjadikan siswa merasa kurang tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran seiring berkembangnya zaman yang berada di pendidikan abad 21 dan era industri 4.0 yang bercirikan integrasi teknologi kedalam pembelajaran serta kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif kedalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti dalam pemaparan tersebut, maka model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *blended learning* sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini, dengan harapan agar motivasi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Model *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran secara konvensional yaitu pembelajaran melalui tatap muka (*face to face*) yang dilaksanakan di dalam kelas dengan pembelajaran yang dilakukan online. Sehingga, *blended learning* memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan guru, konten/ materi pembelajaran, dan teman sebaya (Al-Ismaiel, 2013). Data dari semua sumber dalam penelitian ini menegaskan bahwa interaksi telah terjadi antara peserta didik dan peserta didik, peserta didik dan pendidik, serta peserta didik dan konten baik di kelas tatap muka atau online. Sehingga, hal ini memberikan siswa kesempatan untuk berperan aktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan berpengaruh pada motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, variabel dalam penelitian ini terdapat variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu model *blended learning* (X), dan variabel dependennya yaitu motivasi dan hasil belajar (Y).

Penelitian ini dilakukan dengan pada siswa SDN Plumbon dan SDN 1 Gambasan yang mengikuti materi Keberagaman Budaya Bangsaku tahun ajaran 2020 dengan jumlah 60 siswa yaitu dengan keterangan siswa di SDN Plumbon berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol dan siswa di SDN 1 Gambasan berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa instrumen yang akan digunakan peneliti yaitu instrumen by desain melalui validasi dari expert judgment (seseorang yang profesional). Dalam mengukur variabel Y hasil belajar peserta didik digunakan instrument test hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda tentang materi “Keberagaman Budaya Bangsaku”. Sedangkan, mengukur variabel Y atau dependen motivasi belajar melalui angket/ kuesioner yang terdiri dari 20 soal.

Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh expert judgment kemudian diuji cobakan dengan peserta didik di SDN Bagusan. Setelah melalui tahapan uji coba, langkah selanjutnya adalah jika instrument sudah dinyatakan layak artinya dalam uji coba instrument mendapatkan hasil yang valid dan reliabel maka instrument tersebut sudah dapat digunakan di kelas control dan kelas experiment yang menjadi acuan dalam pelaksanaan penelitian.

Alasan peneliti menggunakan model *blended learning* adalah sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Thorne (2003) yang menyatakan bahwa model *blended learning* ini memberikan kesempatan untuk integrasi kemajuan teknologi yaitu pembelajaran online dengan pembelajaran tradisional melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas karena hal ini akan lebih optimal. Selain itu, alasan lain perihal interaksi, model *blended learning* memberi kesempatan peserta didik untuk memiliki banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan pendidik, materi, dan teman kelas (Al-Ismaiel, 2013). Selain itu, Graham (2006) juga menguraikan bahwa *blended learning* memberikan fleksibilitas yang lebih baik dalam belajar. Sehingga, akan memudahkan peserta didik dalam akses materi sesuai dengan waktu yang diinginkan

dan lebih leluasa. Selanjutnya, alasan lain yaitu mode kelas di dalam model blended learning lebih bervariasi karena menggunakan pembelajaran secara asinkron dan pembelajaran yang dilakukan secara sinkron.

Dalam tahapan awal, prosedur yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan memberikan soal pretest yang diaplikasikan pada kelas control dan kelas experiment. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi “Keberagaman Budaya Bangsa”. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar kelas kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran model *blended learning* adalah sebesar 87,10 dengan standar deviasi sebesar 12,33. Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum diberi perlakuan menggunakan model *blended learning* adalah sebesar 75,17 dengan standar deviasi sebesar 13,69.

Selanjutnya, setelah adanya pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *blended learning*, data menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen yang sudah diberi perlakuan menggunakan metode pembelajaran model blended learning adalah sebesar 96,17 dengan standar deviasi 11,08. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil motivasi belajar sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah adanya pembelajaran (posttest) yaitu dengan selisih 9,07. Sedangkan, untuk rata-rata hasil belajar peserta didik untuk nilai kelas eksperimen yang sudah diberi perlakuan menggunakan model *blended learning* adalah sebesar 88,83 dengan standar deviasi 8,58. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah adanya pembelajaran (posttest) yaitu dengan selisih 16,67.

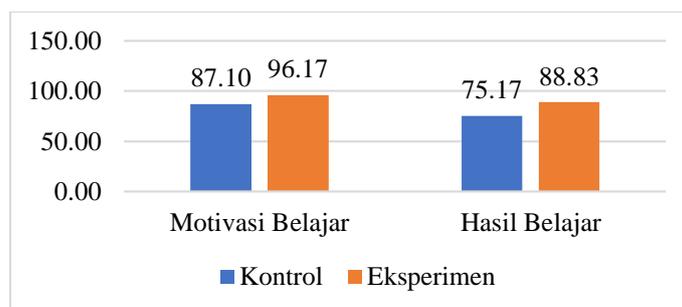
Analisis peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui seberapa besar treatment mampu meningkatkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini

Tabel 1 Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa

No	Kelas	Variabel	
		Motivasi Belajar	Hasil Belajar
1	Kontrol	87,10	75,17
2	Eksperimen	96,17	88,83
	<b>Selisih (Peningkatan)</b>	<b>9,07</b>	<b>13,67</b>

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki pemahaman yang berbeda. Setelah diterapkan model blended learning pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Oleh karena itu, berdasarkan data diatas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar materi Keberagaman Budaya Bangsa siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam diagram peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen di bawah ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa

Sehingga, penerapan model *blended learning* dengan berbantuan google classroom efektif yang terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa kelas IV semester I di Gugus Pentas Kecamatan Selopampang Kabupaten Temanggung. Hal tersebut diperkuat dari data hasil pengujian hipotesis independent t test kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,004 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model Blended learning efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Bangsa. Hasil dari uji Mann-Whitney U kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model blended learning efektif terhadap peningkatan motivasi belajar pada materi “Keberagaman Budaya Bangsa”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model *blended learning* berbantuan google classroom efektif. (1) penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom meningkatkan hasil belajar peserta didik, (3) penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar tersebut dilihat dari penerapan model *blended learning* berbantuan google classroom terhadap materi “Keberagaman Budaya Bangsa” peserta didik Sekolah Dasar Negeri Plumbon dan Sekolah Dasar Negeri 1 Gambasan. Hal tersebut diperkuat dari data hasil pengujian hipotesis independent t test kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,004 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model *Blended learning* efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Bangsa. Hasil dari uji Mann-Whitney U kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti model *Blended learning* efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Keberagaman Budaya Bangsa.

Dari hasil pengujian hipotesis mengenai perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti dengan model *blended learning* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terdapat materi Keberagaman Budaya Bangsa. Selanjutnya, dari hasil pengujian hipotesis mengenai perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti dengan model *Blended learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terdapat materi Keberagaman Budaya Bangsa. Jadi dapat disimpulkan, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *blended learning* berbantuan google classroom.

1259 *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS – Siska Puspitasari, KulsumNur Hayati, Ary Purwaningsih*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawi, R. (2008). P B E-L. *Pembelajaran Berbasis E-Learning*, 1–12.
- Aisyiah, S., Taufina, T., & Montessori, M. (2020). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kritis Siswa Menggunakan Metode Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 784–793. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.454>
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Andriani, W., Subandowo, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2021). Learning Loss Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Corona. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 1(1), 485–501. Retrieved From <http://snastep.com/proceeding/index.php/snastep/index>
- Anggi Lestari. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 9–17. Retrieved From <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/8639>
- Astari, F. W., & Sudarmilah, E. (2019). Belajar Fotosintesis Dengan Edugame Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 74–80. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7984>
- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Adistana, G. A. (2015). Pengaruh *Blended Learning* Station-Rotation (Kooperatif Vs Kompetitif) Dan Gaya Kognitif, Terhadap Keterampilan Intelektual Manajemen Kontruksi. *Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Negeri Malang*.
- Afriani, R. (2014). Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *Universitas Malang*.
- Al-Ismaiel, O. A. (2013). *Collaborative Blended Learning With Higher Education Students In An Arabic Context*. Wollongong: University Of Wollongong.
- Allen, E., & Seaman, J. (2003). *Sizing The Opportunity: The Quality And Extent Of Online Education In The United States, 2002 And 2003*. North America-United States: Sloan Consortium.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aw, Suranto. (2018). *Komunikasi Organisasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Carman, J. (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. Salt Lake: Agilant Learning .
- Chaeruman, Uwes Anis (2013). Designing *Blended Learning* Model. *Journal Of Teknodik*, 17(4), 404-405
- Chaeruman, Uwes Anis. (2018). Disertasi: Model Pembelajaran Blended Pedati. Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Deddy, Mulyana. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Cet. XIV. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dwiyoogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Rajawali Grafindo Persada.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas Whatsapp Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dengan Platform Kahoot Bagi Guru Di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.
- Firdaus, F. (2020). Implementasi Dan Hambatan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 6(2), 220–225. <https://doi.org/10.37150/jut.v6i2.1009>

- 1260 *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS – Siska Puspitasari, KulsumNur Hayati, Ary Purwaningsih*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>
- Harahap, A. S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Unsur Intrinsik Cerpen Siswa Kelas XI MAS Islamic Centre Medan, 43–52.
- Hartiyani, S. D., & Ghufron, A. (2020). Pengembangan Dan Kelayakan Multimedia Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Islamic Boarding School Bina Umat. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 275. <https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V8n2.P275--289>
- Eggen, Paul & Kauchak. (2012). Strategi Dan Model Pembelajaran Mengajar Konten Dan Keterampilan Berfikir. Jakarta: Indeks.
- Firdaus, M. A. (2015). Keefektifan Strategi *Blended Learning* Berbasis Community Of Inquiry (Col) Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Materi Kimia Analisis Kuantitatif. *Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Graham, C. (2006). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, And Future Directions*. In C. Bonk, & C. Graham, *Handbook Of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (Pp. 1-21). San Francisco: Pfeiffer Publishing.
- Hamalik, Oemar. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B Uno. 2016 Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hernawan, Asep Herry, Dkk. (2006). Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. UT Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Husamah. (2013). Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*). Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Imaduddin, M. (2017). Ancoms 2017 Mendesain Ulang Pembelajaran Sains Anak Usia Dini Yang Konstruktif Melalui Steam Project-Based, (110), 950–958.
- Indriana, L. (2020). Pageflip Materi Sistem Gerak Terintegrasi Palangka Raya Oleh : Lastris Indriana Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020 M / 1442 H.
- Jati. (2015). Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Pendidikan*.
- Khoiroh, N. (2016). Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan*
- Laurina, D. (2014). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dipadu Dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi Belajar Dan Sikap Ilmiah Mahasiswa Pada Materi Metode Ilmiah. *Universitas Malang*.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. Retrieved From <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Kurniasih, D. I., Baedhowi, & Sudyanto. (2019). Media E-Book Berbasis Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. *Surya Edunomics*, 3(1), 49–61.
- Marwanto, A. (2021). Pembelajaran Pada Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 2098–2105.
- Meliasih, N. (2015). Pengaruh Penerapan Tipe *Blended Learning* Dengan Potensi Akademik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa . *Universitas Negeri Malang*.
- Mudjiono, Dimyanti. (2013). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyasa, Enco. (2003). Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi Dan Nasional Dan Peraturan Pelaksanaannya. Jakarta: Sinar Grafika

- 1261 *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS – Siska Puspitasari, KulsumNur Hayati, Ary Purwaningsih*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya.
- Nana. (2019). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- O'Neal, L. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers' Beliefs About The Role Of Technology In 21st-Century Teaching And Learning. *Computers In The Schools Journal Of Practice* , 34(3), 192–206
- Primasari, M. D. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Dan Elektrokimia Berdasarkan Model 4D Dari Thiagarajan Untuk *Blended Learning*. *Universitas Negeri Malang*.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Raihan, S. (2021). Implementasi Workshop Blended Learning Menggunakan E-Book Lesson Plan Berbasis Hypercontent Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 57.  
<https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.19075>
- Rahmawati, Rima. (2016). Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. Yogyakarta: UNY
- Robbins, Stephen P & Judge, Timothy A. (2013). *Organizational Behavior Edition 15*. New Jersey: Pearson Education.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sakuliampaiboon, C., Songkhla, J. N., & Sujiva, S. (2015). Strategies Of Information Communication And Technology Integration By Benchmarking For Primary School In Catholic (Layman) School Administration Club Bangkok Arch Diocese For Students 21st Century Skills . *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 174, 1026–1030.
- Sardiman. (2012). *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. (2014). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Milya. (2016). *Blended Learning*, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi.Ta'dib, *Jurnal Fakultas Pendidikan Dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar*, 17(2), 126-136.
- Schmidt, K. (2002). The Web-Enhanced Classroom. *Journal Of Information Technology* 18(2).
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sihkabuden. (2018). Pengaruh Interaktif Strategi Pembelajaran Blanded Learning Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa TEP FIP UM. *Universitas Negeri Malang*.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, G., & Kurthen, H. (2007). Front-Stage And Back-Stage In Hybrid E-Learning Face-To-Face Courses. *International Journal On E-Learning* , 6 (3), 455-474.
- So, H., & Brush, T. (2008). Student Perceptions Of Collaborative Learning, Social Presence And Satisfaction In A *Blended Learning* Environment: Relationships And Critical Factors. *ELSEVIER*, 51, 318–336 .
- Soekartawi (2003). Beberapa Kesulitan Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Web Pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh. Seminar Nasional 'Teknologi Pendidikan', UT, PUSTEKKOM Dan UNJ Di Yogyakarta, 22 - 23 Agustus 2003.
- Sondang, S. P. (2012). *Teori Motivasi Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- 1262 *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS – Siska Puspitasari, KulsumNur Hayati, Ary Purwaningsih*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Supadi. (2013). *Sekolah Efektif (Konsep Dasar Dan Praktiknya)*. Jakarta: Rajagrafindo
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Susanti, R. E. (2015). Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Berbantuan Cycle 6 Fase-Problem Solving Terhadap Pemahaman Konseptual, Algoritmik Dan Grafik Pada Materi Laju Reaksi. *Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang*.
- Susanti. (2017). Pengaruh Kemampuan Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Melalui Fasilitas Belajar Sebagai Intervening. *Jurnal Pendidikan*.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharisma Putra.
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning: How To Integrate Online And Traditional Learning* . London: Kogan Page.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif*. Jakarta: Kencana.
- Weninger, C. (2017). The “Vernacularization” Of Global Education Policy: Media And Digital Literacy As Twenty-First Century Skills In Singapore. *Asia Pacific Journal Of Education*, 37(4), 500–516.
- Whittaker, C. (2013). Introduction Section. In B. Tomlinson, & C. Whittaker, *Blended Learning In English Language Teaching: Course Design And Implementation* (Pp. 10-23). London: British Council.