

Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19

Arinta Mega Fap^{1*}, Agustina Tyas Asri Hardini²

¹ SD Negeri 1 Banyuurip, Boyolali

² FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

* Corresponding Author. E-mail: arintaintan@gmail.com, agustina.hardini@uksw.edu

ARTICLE INFO

Article History

Received:

25 March 2021;

Revised:

20 April 2021;

Accepted:

21 April 2021;

Available online:

24 May 2021.

Keywords

Blended learning;

Hasil Belajar; Motivasi

Belajar; learning

outcomes; motivation

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus di SD Negeri Banyuurip, Boyolali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas dua serta materi yang digunakan adalah tema enam yaitu merawat hewan dan tumbuhan. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar secara kognitif pada tiap siklus serta wawancara motivasi belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji ketuntasan rata – rata, uji ketuntasan proporsi serta uji n-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan blended learning pada prasiklus sampai siklus kedua mengalami peningkatan. Nilai rata – rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan blended learning secara statistik signifikan karena t-hitung melebihi t-tabel ($5,41 > 1,82$). Poporsi ketuntasan siswa yang diajar menggunakan blended learning melebihi 75% dengan Z tabel ($1,64 < Z$ hitung (182)). Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diuji menggunakan n-gain berada pada kategori tinggi. Pada hasil wawancara motivasi belajar, siswa lebih menyukai pembelajaran blended learning sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dari pada sebelumnya karena kesesuaian media yang diberikan.

This research aims to determine the increase in learning outcomes and student learning motivation. This research is a classroom action research with two cycles at SD Negeri Banyuurip, Boyolali. The subjects of this study were students in grade 2 and the material used was theme 2, namely caring for animals and plants. The instrument used was a test of learning outcomes in each cycle and an interview of student learning motivation. The data analysis technique used is descriptive analysis, average completeness test, proportion completeness test and n-Gain test. The results of this study indicate that the use of blended learning in pre-cycle until the second cycle has increased. The average value of student learning outcomes taught using blended learning is statistically significant because the t-count exceeds the t-table ($5.41 > 1.82$). The proportion of completeness of students taught using blended learning exceeds 75% with Z table ($1.64 < Z$ count (182)). And there is an increase in student learning outcomes after being tested using n-gain is in the high category. In the results of the learning motivation interview, students prefer blended learning so that the student's learning motivation is higher than before because of the suitability of the media given.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to cite:

Fap, A., & Hardini, A. (2021). Blended learning untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar di masa pandemI Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 17-25.

doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.39680>

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses mengubah tingkah laku akibat interaksi antar individu dan lingkungan. Perubahan tingkah laku meliputi perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, motivasi, minat, kemampuan berpikir dan sebagainya (Putro, 2020). Pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang dapat diamati oleh orang lain termasuk oleh guru (Mansyur, 2020). Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan apapun permasalahannya termasuk pada saat pandemi *Virus Corona 2019 (Covid – 19)*.

Covid-19 merupakan penyakit menular yang berpotensi menimbulkan kedaruratan kesehatan masyarakat (Velavan, 2020). Oleh sebab itu, tindakan pencegahan terhadap jenis penyakit menular tersebut wajib dilakukan secepat mungkin salah satunya adalah penerapan *lockdown*. Kebijakan *lockdown* atau karantina dilakukan dalam upaya mengurangi interaksi yang mengakibatkan penyebaran *Covid – 19* (Ningsih, 2020). Dampak pandemi penyakit virus Corona 2019 juga merubah dinamika dunia pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran di sekolah dilakukan dalam jaringan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya mencegah penyebaran penularan *Covid – 19* (Mustikaningrum, 2020). Pembelajaran dalam jaringan tersebut bukan hanya dilakukan oleh Indonesia namun telah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar penyakit ini (Abidah, 2020).

Selanjutnya, undang – undang negara Indonesia tahun 1945 menerangkan bahwa harus mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu, proses pembelajaran harus dilakukan mulai dari usia dini (Elihami, 2020). Dwidayani dalam Sitorus (2019) menyatakan bahwa, Hasil belajar merupakan ukuran berhasil atau tidaknya siswa setelah menjalani kegiatan belajar mengajar baik dari segi afektif, psikomotor, dan kognitif. Hasil belajar merupakan wujud prestasi peserta didik sekaligus simbol keberhasilan pendidik dalam belajar peserta didik (Yusuf dalam Sitorus (2019). Pembelajaran dari usia dini juga perlu diperhatikan psikologi siswa (Zahro, 2015). Pada anak sekolah dasar (SD) khususnya kelas II, perlu dilakukan pembelajaran yang menarik supaya motivasi siswa dalam belajar meningkat (Hamzah, 2020).

Pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya di masa pandemi Covid – 19 hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosalin (2020) dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) terhadap siswa dari 29 Provinsi, diperoleh data sebesar 58% anak memiliki perasaan yang tidak senang selama menjalani kebijakan belajar di rumah, selain itu sebanyak 38% anak berpendapat bahwa sekolah belum memiliki program yang baik dalam menerapkan kegiatan belajar di rumah. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2020) memberikan hasil bahwa pembelajaran daring penuh yang diterapkan di sekolah dasar sudah berjalan dengan baik. Indikator kompetensi yang dituangkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran daring dicapai dengan baik. Namun permasalahan yang muncul yaitu pada siswa kelas satu yang belum bisa menggunakan gawai dengan lancar, namun, hal itu dapat diselesaikan dengan adanya pendampingan dari orang tua siswa.

Selain permasalahan di atas hasil observasi di SD Negeri Banyuurip, Boyolali Provinsi Jawa Tengah. Sekolah dilakukan secara tatap muka namun itu tidak dilakukan setiap hari. Jika siswa sedang tidak belajar secara tatap muka, maka guru memberikan tugas kepada siswanya untuk dikerjakan di rumah. Pemberian tugas tersebut dilakukan sebelum siswa pulang sekolah ketika pembelajaran tatap muka. Pemberian tugas tersebut karena guru masih belum bisa menemukan strategi yang tepat untuk memanfaatkan pembelajaran online pada kelas dua SD. Pada hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas II, ditemukan bahwa siswa lebih suka belajar tatap muka, selain mendapatkan uang saku, siswa juga dapat bermain dengan teman – teman di sekolah. Hal tersebut menjadi acuan bahwa siswa termotivasi dalam belajar jika mendapatkan sesuatu hal yang siswa sukai. Selanjutnya, pada pembelajaran yang dilakukan di rumah yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, beberapa siswa menjawab bahwa tugasnya dikerjakan dengan dibantu orang tuanya. Hal tersebut karena siswa cenderung tidak suka mengerjakan tugas jika dilakukan di rumah.

Dari permasalahan di atas, perlu dilakukan inovasi dalam melakukan proses kegiatan belajar. Karena di SD Negeri Banyuurip dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka, maka dapat dilakukan sebuah pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*

(Husamah, 2014; Bouilheres, 2020; Rochmad, 2020). *Blended learning* pada penelitian ini adalah mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka sebagai pembelajaran *face to face* dengan pembelajaran *online* menggunakan bantuan *information and communication technologies*.

Inovasi yang diberikan yaitu penggunaan *blended learning* salah satunya untuk memanfaatkan teknologi di abad – 21 dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Park (2020) teknologi dapat membuka banyak kesempatan bagi siswa untuk belajar. Strategi *blended learning* menjadi bagian dari upaya pemanfaatan kemajuan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Perdana, 2020). Selanjutnya, Kemajuan teknologi yang pesat berdampak pada perubahan dunia pendidikan dan pembelajaran, teknologi pembelajaran telah mengadopsi dan mengadaptasi temuan terbaru tersebut dalam proses pembelajaran (Saputra, 2020). Namun, permasalahan lain yang ada guru masih kesulitan menggunakan teknologi secara efektif (Azwandi, 2019). Pembelajaran terpadu secara konseptual dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru saat mengajar (Ananda, 2018). Pembelajaran *blended learning* menggabungkan metode ceramah tradisional dan metode baru yang dikolaborasikan menggunakan teknologi (Sun, 2017). Selain itu, Pemanfaatan teknologi lebih tepat sebagai media untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dari permasalahan yang ada, inovasi pembelajaran yang diterapkan serta hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa dengan menggunakan *blended learning* di masa pandemi Covid – 19 di SD Negeri Banyuurip pada kelas II.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi di tiap siklusnya. Selajutnya penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu prasiklus, siklus I serta siklus II pada pembelajaran *blended learning*. Indikator Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas dua SD Negeri Banyuurip, Boyolali Provinsi Jawa Tengah pada semester II tahun pelajaran 2020/ 2021 yaitu sebanyak 10 siswa. Materi yang digunakan adalah merawat tumbuhan dan hewan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu test dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah test hasil belajar atau test kognitif pada pelajaran IPA di tiap siklus sebanyak 20 soal pilihan ganda. Soal tes yang akan diberikan terlebih dahulu diuji cobakan pada kelas uji coba dan dianalisis untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dari tiap-tiap butir soal. Pada hasil uji coba instrumen yang dilakukan di kelas III dari 30 soal, terdapat 21 soal yang memenuhi kriteria tersebut. Oleh karena itu, hanya diambil 20 soal untuk mempermudah penskoran. Instrumen selanjutnya adalah wawancara tidak terstruktur kepada siswa mengenai motivasi belajar siswa dengan indikator (1) tekun menghadapi tugas (2) menunjukkan minat selama kegiatan belajar mengajar; (3) mempercayai tugas dikerjakan sendiri; serta (4) tidak bosan dalam kegiatan belajar selama pembelajaran *blended learning*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji ketuntasan rata – rata yaitu rata – rata hasil belajar di kelas dengan menggunakan *blended learning* melebihi 75. Selanjutnya proporsi ketuntasan siswa yang diajar menggunakan *blended learning* melebihi 75% yang diuji menggunakan uji – Z. Pada analisis peningkatan dilakukan dengan uji N-gain. Pada analisis motivasi belajar siswa, karena kelas II SD tidak memungkinkan untuk mengisi angket maka dilakukan wawancara kemudian digunakan analisis deskriptif untuk tekniknya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran *blended learning* pada materi merawat hewan dan tumbuhan pada tiap siklus tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Tiap Siklus

Siklus	Rata - rata	Jumlah Siswa Tuntas
Prasiklus	65	5
Siklus I	78	8
Siklus II	91	10

Terlihat pada Tabel 1, pada tiap siklus mengalami peningkatan, pada pra siklus rata – rata siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Hal tersebut karena dalam prasiklus siswa belum diajar dengan *blended learning*. Pada siklus I dan siklus II rata – rata hasil belajar siswa semuanya melebihi kriteria ketuntasan minimal karena rata – ratanya melebihi 75. Selain itu pada siklus II semua siswa di Kelas II skor hasil belajar semua siswa tuntas yaitu semuanya melebihi kriteria minimal.

Sebelum menguji ketuntasan rata-rata, uji ketuntasan klasikal serta uji N-gain, data antara hasil belajar di prasiklus, siklus I dan siklus II diuji normalitas terlebih dahulu. Hal tersebut untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Tabel 2 berikut adalah hasil uji normalitas pada penelitian ini.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Siklus	n	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	Keterangan
Prasiklus	10	0,361	Normal
Siklus I	10	0,098	Normal
Siklus II	10	0,106	Normal

Berdasarkan Tabel 2 diatas terlihat bahwa dalam materi merawat hewan dan tumbuhan pada hasil pra siklus sama dengan siklus II semuanya berdistribusi normal karena nilai dari *Asymp. Sig. (2-tailed)* melebihi 5% atau 0,05.

Selanjutnya, pada hasil uji ketuntasan rata-rata dengan KKM sebesar 75 terlihat pada hasil posttest atau di siklus II tersaji pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Uji ketuntasan rata-rata

Jenis	Perolehan
Rata – rata	91
T hitung	5,41
T Tabel	1,82
Keterangan	Signifikan

Terlihat pada Tabel 3 nilai *alpha* sebesar 0,05 dihasilkan bahwa T hitung melebihi T tabel ($5,41 > 1,82$). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus II menggunakan *blended learning* melebihi KKM sebesar 75.

Pada hasil uji ketuntasan klasikal yaitu proporsi ketuntasan siswa dalam penggunaan *blended learning* tersaji pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Uji ketuntasan rata-rata

Jenis	Perolehan
Jumlah siswa	10
Tuntas	10
z hitung	1,82
z Tabel	1,64
Keterangan	Signifikan

Terlihat pada Tabel 4 proposi ketuntasan minimal 75% siswa dihasilkan bahwa z hitung melebihi z tabel ($1,82 > 1,64$). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa proporsi ketuntasan siswa pada siklus II menggunakan *blended leaning* melebihi 75%.

Pada analisis hasil belajar terakhir yaitu menggunakan uji N- gain dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Uji N-Gain

Siklus	Gain Score	Keterangan
Prasiklus – Siklus I	0,371429	Sedang
Siklus I – Siklus II	0,590909	Sedang
Prasiklus – siklus II	0,742857	Tinggi

Terlihat pada Tabel 5 bahwa minimal kategori peningkatan hasil belajar siswa kelas dua sekolah dasar pada materi merawat hewan dan tumbuhan minimal dalam kategori sedang pada hasil uji N-gain. Dengan kata lain tiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar siswa pada kategori sedang namun pada tes awal yaitu pada prasiklus ke tes akhir yaitu siklus II mengalami peningkatan yang tinggi. Pada peningkatan hasil belajar tiap siklus yang masih sedang karena dalam tiap siklus mengalami peningkatan nilai sehingga pembagi dalam uji n-gain menjadi lebih besar. Selain itu peningkatan hasil belajar yang masih sedang karena belum terbiasanya dalam menggunakan model pembelajaran yang baru (Ulinnuha, 2019; Ridlo, 2020).

Temuan peningkaan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan *blended learning* berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, Hasil ini didukung oleh temuan Dziuban (2013) dan Vaughan (2014) yang juga menemukan potensi peningkatan hasil dalam penggunaan *blended learning*.

Berdasarkan hasil deskripsi hasil belajar, uji ketuntasan rata – rata, uji ketuntasan klasikal yaitu proporsi tuntas siswa melebihi 75% serta hasil uji N gain. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *blended learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut tidak terlepas dari proses kegiatan belajar yang dilakukan selama prasiklus sampai dengan siklus II.

Peningkatan tersebut terjadi karena pada penggunaan *blended learning* siswa masih terkontrol oleh pengajar karena tidak sepenuhnya belajar secara *online*. Selain hal tersebut penggunaan kelas *online* yang dilakukan adalah siswa diberikan sebuah video yang berkaitan dengan materi pembelajaran mengenai merawat hewan dan tumbuhan selanjutnya setelah belajar dari rumah selesai kemudian direfleksikan dalam pembelajaran tatap muka dengan cara siswa menerangkan apa isi dari video yang diberikan. Pada proses siswa menjelaskan isi video di dalam kelas, siswa lain mendengarkan serta terjadi tanya jawab pada materi memelihara hewan dan tumbuhan.

Pada proses tatap muka berlangsung, siswa yang dapat mempresentasikan apa yang terkandung dalam video tersebut dengan baik, maka diberi hadiah oleh pengajar, karena dalam observasi awal siswa senang dalam belajar tatap muka karena mendapat uang saku. Sejalan dengan hal tersebut Williams (2011) juga memamparkan bahwa pemberian hadiah kepada siswa menjadikan ketertarikan dalam proses kegiatan belajar sehingga siswa menjadi antusias dalam belajar. Oleh karena itu siswa dengan antusias mempresentasikan video yang telah dilihat.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *blended learning* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kazakoff (2018) yang menghasilkan bahwa pembelajaran online dilakukan untuk kegiatan belajar secara mandiri bagi siswa serta pembelajaran online digunakan guru untuk melihat perkembangan yang siswa alami. Selain hal tersebut pembelajaran *blended learning* dapat melatih siswa untuk lebih mandiri dalam mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan latihan yang cukup dan mengerjakan tugas dengan lebih semangat melalui presentasi yang menarik. siswa dalam pembelajaran *blended learning* diarahkan dan diajak untuk

dapat mengkonstruksi sendiri materi pembelajaran dengan bantuan teknologi online yang dimanfaatkan (Resien, 2020).

Dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran *blended learning* keterlibatan siswa dapat dipantau secara aktif oleh guru melalui pesan menggunakan *Whatapps* kepada orang tua siswa. sehingga siswa akan semakin sungguh – sungguh dalam belajar secara online. Selain itu dalam *blended learning* siswa akan memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Baggur, 2018).

Selain hal tersebut, *blended learning* yang digunakan juga meminimalisir kerisauan orang tua jika siswa diajar sepenuhnya menggunakan pembelajaran daring yang dirasa orang tua siswa tidak berdampak pada hasil belajarnya. Oleh karena itu penggunaan *blended learning* dapat menjadikan solusi terbaik di masa pandemi covid – 19. Selain itu peningkatan hasil belajar dengan penggunaan *blended* pada pembelajaran dapat membuat siswa nyaman dan memunyai kepercayaan diri (Saadati, 2014 & Arif, 2017).

Sementara itu penelitian dari Dubey (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan media elektronik adalah elemen yang mempengaruhi motivasi siswa. Selain itu hal tersebut juga yang meningkatkan hasil belajar siswa hal ini juga di perkuat oleh Kim (2011) yang menyatakan jika siswa lebih termotivasi untuk belajar, maka mereka lebih mungkin untuk terlibat; dan jika mereka terlibat dan terlibat dengan sukses, mereka lebih cenderung mencapai tujuan pembelajaran.

Pada hasil motivasi belajar siswa yang diperoleh dari wawancara setelah penggunaan pembelajaran tersebut mendapatkan hasil yaitu dari 10 siswa kelas dua menyatakan bahwa lebih menyukai pembelajaran *blended learning* dengan berbagai alasan. Alasan terbanyak adalah suka melihat video yang diberikan oleh pengajar karena video yang diberikan untuk belajar di rumah adalah video kartun yang cocok untuk siswa kelas dua SD.

Selanjutnya, Penggunaan media walaupun berupa video sangat dibutuhkan untuk mengikuti zaman dan memberikan pembelajaran yang berbeda serta dapat menarik siswa (Subekti, 2012; Hidayat, 2012 & Faesal, 2015). Sehingga ketertarikan siswa tersebut membuat motivasi belajar pada siswa meningkat yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar.

Motivasi yang meningkat dikarenakan pada penggunaan *blended learning*, siswa tidak perlu membaca buku ketika sedang belajar di rumah karena materi yang siswa pelajari sudah berada dalam video tersebut. Selanjutnya video yang menarik juga membuat siswa lebih suka untuk menonton video pembelajaran itu. Hal tersebut juga dipaparkan oleh Lin (2017) yang menyatakan penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Senada dengan hal tersebut Widiasih (2018) menyatakan penggunaan media yang bervariasi dan baru dapat membuat siswa menjadi senang untuk belajar dan hal tersebut menjadi salah satu meningkatnya motivasi belajar.

Selain itu penggunaan *blended learning* pada pembelajaran online yang dapat dibuka siswa menggunakan telepon seluler kapanpun dan dapat diputar videonya berkali - kali dapat membuat siswa belajar dimana saja hal tersebut membuat waktu belajar siswa menjadi lebih banyak, karena tidak perlu membaca buku saat belajar hal tersebut dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Hal terakhir yang membuat motivasi siswa lebih baik dalam penggunaan *blended learning*, karena pada kelas offline pada saat refleksi siswa diberi hadiah ketika mempresentasikan isi dari video dengan baik. Oleh karena itu bukan pembelajaran saja yang diperlukan untuk memotivasi siswa tapi juga hadiah perlu diberikan kepada siswa.

Namun, dibalik peningkatan hasil belajar secara kognitif dan motivasi belajar siswa, terdapat permasalahan yang terjadi ketika penggunaan *blended learning*. Permasalahannya yaitu pada pertemuan pertama siswa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut karena proses transisi kepada model pembelajaran yang baru. Permasalahan tersebut juga sejalan dengan Setiawan (2020) yang menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran *blended learning* masih belum maksimal disebabkan masih adanya proses adaptasi dari siswa karena sebelumnya belum pernah menggunakan model tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diperoleh simpulan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar secara kognitif dan motivasi belajar siswa. Hal ini diindikasikan dengan, (1) hasil belajar siswa tuntas secara rata - rata, (2) proporsi ketuntasan siswa kelas dua yang memperoleh materi merawat hewan dan tumbuhan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* melebihi 75%, (3) hasil belajar siswa mengalami peningkatan di tiap siklus (4) motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan *blended learning* lebih baik karena kesesuaian pemberian pembelajaran online dan refleksi dengan hadiah jika siswa melakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The impact of COVID-19 to Indonesian Education and its Relation to the philosophy of “Merdeka Belajar”. *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38-49.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11-21.
- Arif, M. N. U. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Kunir Tahun Ajaran 2015/2016.
- Azwandi, A., Harahap, A., & Syafryadin, S. (2019). Penyuluhan dan pelatihan ict-enhanced teaching-learning sebagai model pengembangan profesional guru di kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan (JPMIT)*, 1(1).
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Blended learning* Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152-165.
- Bouilheres, F., McDonald, S., Nkhoma, C., & Jandug-Montera, L. (2020). Defining student learning experience through *blended learning*. *Education and Information Technologies*, 1-21.
- Dubey, S., & Piroaska, B. (2019). Exploration of Factors Affecting Learners’ Motivation in E-learning. *International Journal of Scientific Research in Computer Science, Engineering and Information Technology*, 5(2), 1269-1275.
- Dziuban, C., Graham, C., & Picciano, A. G. (2013). *Research perspectives in blended learning (2nd ed.)*. Routledge, Taylor and Francis: New York.
- Elihami, E., & Ekawati, E. (2020). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 16-31.
- Faesal, A., & Dasriani, N. G. (2015). Rancang Bangun Media Perangkat Bantu Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Mata Kuliah Pemrograman. *Jurnal Matrik*, 14(2), 1-7.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.
- Hidayat, T., & Palupi, A. E. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa Kelas XI TPM 3 di SMK Negeri 3 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 2(01), 63-71.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pusaka.
- Kazakoff, E. R., Macaruso, P., & Hook, P. (2018). Efficacy of a *blended learning* approach to elementary school reading instruction for students who are English Learners. *Educational Technology Research and Development*, 66(2), 429-449.
- Kim, K. J., & Frick, T. W. (2011). Changes in student motivation during online learning. *Journal of Educational Computing Research*, 44(1), 1-23.
- Lin, M. H., & Chen, H. G. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553-3564.

- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and learning journal*, 1(2), 113-123.
- Mustikaningrum, G., Pramusinta, L., Buamona, S. A. M. U., Cahyadi, E., & Istiqomah, W. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154-164.
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124-132.
- Park, C., & Kim, D. G. (2020). Exploring the Roles of Social Presence and Gender Difference in Online Learning. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 18(2), 291-312.
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi *Blended learning* Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124-140.
- Resien, C., Sitompul, H., & Situmorang, J. (2020). The effect of *blended learning* strategy and creative thinking of students on the results of learning information and communication technology by controlling prior knowledge. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 3(2), 879-893.
- Ridlo, S. (2020). Critical Thinking Skills Reviewed from Communication Skills of the Primary School Students in STEM-Based Project-Based Learning Model. *Journal of Primary Education*, 9(3), 311-320.
- Rochmad, R., & Ulinuha, R. (2020, February). *Blended learning* Menggunakan Gnomio untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, (3), 476-481.
- Rosalin (2020). *Dampak Covid 19 terhadap Anak*. Jakarta : Kementrian PPPA.
- Saadati, F., Tarmizi, R. A., & Ayub, A. F. M. (2014). Utilization of Information and Communication Technologies in Mathematics Learning. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 5(2), 138-147.
- Saputra, A. (2020). Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 21-33.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas *blended learning* dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148-158.
- Subekti, I., Sukestiyarno, Y. L., & Waluya, S. B. (2012). Efektivitas Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis E-Learning dalam Kerangka Laboratorium Teenzania Materi Trigonometri Kelas X. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 1(2).
- Sun, Z., Liu, R., Luo, L., Wu, M., & Shi, C. (2017). Exploring collaborative learning effect in *blended learning* environments. *Journal of computer assisted learning*, 33(6), 575-587.
- Ulinuha, R., & Rochmad, R. (2019). Creative Thinking Ability With Open-Ended Problems Based on Self-Efficacy in Gnomio *Blended learning*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*.
- Vaughan, N. (2014). Student engagement and *blended learning*: Making the assessment connection. *Education in Science*, 2014(4), 247-264.
- Velavan, T. P., & Meyer, C. G. (2020). The COVID-19 epidemic. *Tropical medicine & international health*, 25(3), 278.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh penggunaan media bervariasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103-107.

- Williams, K. C., & Williams, C. C. (2011). Five key ingredients for improving student motivation. *Research in Higher Education Journal*, 12, 1.
- Zahro, I. F. (2015). Penilaian dalam pembelajaran anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 92-111.