



# Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Belajar Siswa di Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Ana Nurhasanah, <sup>2</sup>Reksa Adya Pribadi, <sup>3</sup>Fitri Ismawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

[Ananur74@untirta.ac.id](mailto:Ananur74@untirta.ac.id), [reksapribadi@untirta.ac.id](mailto:reksapribadi@untirta.ac.id), [2227190007@untirta.ac.id](mailto:2227190007@untirta.ac.id)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 25-11-2021  
Disetujui: 30-12-2021

### Kata Kunci:

*Blended Learning*  
Motivasi  
Pemahaman Konsep

### Keywords:

*Blended Learning*  
Motivation  
Concept Understanding

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: *blended learning*; keuntungan dari *blended learning* di abad ke-21; penerapan pembelajaran campuran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap *blended learning* untuk motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa di sekolah dasar. Masih kurangnya penelitian tentang *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa; Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan. Hasil penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: Pertama, *blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan sisi positif dari mode tradisional seperti model tatap muka dengan peningkatan penggunaan teknologi untuk mempertahankan, meningkatkan, dan melibatkan siswa. motivasi dan keterlibatan sebagai bintang baru dalam proses belajar mengajar. Kedua, *blended learning* meningkatkan akses pembelajaran ke materi dan kegiatan pembelajaran, dan dapat mendukung dan meningkatkan peran guru, pengalaman siswa dan lingkungan sosial. Ketiga, ada empat langkah utama dalam mengimplementasikan *blended learning*, yaitu merencanakan, merancang dan mengembangkan unsur-unsur *blended learning*, melaksanakan, meninjau dan mengevaluasi desain.

**Abstrac:** *This study aims to reveal: blended learning; the advantages of blended learning in the 21st century; application of mixed learning in the classroom. This is a type of qualitative research that aims to reveal blended learning for motivation and understanding of student learning concepts in elementary schools. There is still a lack of research on blended learning on student motivation; Therefore, this research is important to do. The results of the study can be described as follows: First, blended learning is a learning model that combines the positive sides of traditional modes such as face-to-face models with the increased use of technology to maintain, enhance, and engage students' motivation and involvement as the new star of the teaching and learning process. Second, blended learning improves learning access to learning materials and activities, and can support and enhance the role of teachers, student experiences and the social environment. Third, there are four main steps in implementing blended learning, namely planning, designing and developing elements of blended learning, implementing, reviewing and evaluating the design.*



<https://doi.org/10.31764/telaah.vxiY.6694>



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

## A. LATAR BELAKANG

Proses belajar Simulasi komputer sebagai *E-learning* (pembelajaran elektronik) adalah salah satu alat yang selalu digunakan dalam proses pengajaran untuk meningkatkan siswa pemahaman dalam konsep yang sulit pada waktu yang lebih singkat

daripada metode tradisional. Komputersimulasi adalah model dinamika yang dihasilkan komputer yang dapat menjelaskan konsep atau disederhanakan model komponen dunia nyata, fenomena, atau proses konsep yang terdiri

darianimasi, visualisasi, dan pengalaman laboratorium interaktif.

*E-learning* sebagai 'pendekatan inovatif untuk memberikan yang dirancang dengan baik, berpusat pada peserta didik, lingkungan belajar yang interaktif, dan terfasilitasi kepada siapa saja, di mana saja, kapan saja dengan memanfaatkan atribut dan sumber daya dari berbagai teknologi digital bersama dengan bentuk pembelajaran lainnya materi yang cocok untuk lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Ini adalah sebuah ruang online di mana siswa dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran dan satu sama lain tetapi tanpa kehadiran fisik instruktur. Di sisi lain, tatap muka tradisional belajar membantu dalam mengembangkan sistem nilai yang kuat. Beberapa keterampilan sosial lebih mudah dikembangkan dalam pembelajaran tradisional atau tatap muka. Dan beberapa keterampilan itu diperlukan untuk menghadapi abad 21 ini. Untuk menggabungkan kedua pembelajaran tatap muka dan *E-learning* dikenal sebagai Pembelajaran Campuran.

Blended Learning juga dapat didefinisikan sebagai mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran elektronik atau pembelajaran jarak jauh, menggunakan teori pembelajaran yang berbeda, metodologi, dan teknik di tempat yang sama serta mendukung pembelajaran dengan berbagai teknologi online selama proses pembelajaran di kelas (Jumaini, J., Hertin, H. H., Nisfiyati, M., & Ibrahim, M. 2021).

*Google Classroom* yang merupakan pembelajaran sistem manajemen untuk sekolah yang bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas. Topik tata surya termasuk dalam konsep sains yang membutuhkan media untuk membantu siswa memahami konsep. Alam semesta tidak bisa dilihat secara langsung untuk mengetahui semuanya planet-planet di alam semesta kita. Lingkup Tata Surya sebagai salah satu alat *E-learning* akan dipromosikan sebagai media teknologi untuk membantu mempelajari Sains. Ruang lingkup tata surya adalah aplikasi di android yang menyediakan simulasi alam semesta kita.

Ensiklopedia 3S di Lingkup tata surya akan membantu pengguna menemukan fakta paling menarik tentang setiap planet dengan visualisasi 3D yang realistis. Untuk mendorong eksplorasi, aplikasi ini juga menawarkan Nightsky Observatorium,

instrumen ilmiah, dan peta unik dengan peta akurat didasarkan pada NASA data elevasi dan citra.

Pada penelitian lain yang menggunakan Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) sebagai ruang kelas online untuk menganalisis keterlibatan dan akademik siswa prestasi, mereka menyatakan bahwa Blended Learning memiliki efek positif pada aktif partisipasi siswa dalam belajar dan pengembangan motivasi siswa.

Menurut penelitian yang mengukur pengaruh terhadap prestasi belajar siswa, motivasi, kolaborasi dan komunikasi yang dirasakan siswa dengan menggunakan moodle. Ditemukan bahwa menggunakan Moodle dalam pembelajaran meningkatkan prestasi siswa dan pengaturan diri keterampilan. Dalam penelitian lain yang bertujuan untuk mengukur efektivitas suatu Blended Learning menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pandangan siswa dalam kaitannya dengan Lingkungan *Blended Learning* serta online dan tatap muka lingkungan belajar (Fitri, E., Irdil, I., & Neviyarni, S. 2016).

Namun, dalam penelitian ini, peneliti akan menggabungkan lingkungan e-learning dengan pemanfaatan fitur kelas Google sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), cakupan tata surya aplikasi sebagai media pengajaran, dan kegiatan tatap muka dengan *discovery learning* dan station rotasi sebagai bentuk *Blended learning*.

Ada beberapa penelitian tentang *Blended Learning* yang sudah didukung oleh yang lain LMS atau menggunakan model pengajaran lain. Namun, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian lainnya adalah penerapan *discovery learning* dan dikombinasikan dengan rotasi stasiun sebagai bentuk Blended Learning dalam pembelajaran tatap muka, pemanfaatan *Google Classroom* sebagai LMS, dan penggunaan aplikasi Lingkup Tata Surya sebagai media pengajaran dan teknologi mendukung. Beberapa penelitian menyelidiki dampak *Blended Learning* terhadap motivasi siswa.

Namun, dalam penelitian lain tidak ada penelitian yang menyelidiki motivasi siswa dengan enam faktor, namun, peneliti memutuskan bahwa penelitian ini adalah untuk menyelidiki profil penggunaan Blended Pembelajaran pada lima faktor motivasi yaitu motivasi intrinsik dan relevansi pribadi, efikasi diri, dan kecemasan penilaian,

penentuan nasib sendiri, motivasi karir, dan nilai motivasi. Penelitian ini cocok di era revolusi industri 4.0 ini karena melibatkan beberapa perangkat digital dan internet selama proses belajar-mengajar.

Berbagai langkah strategis yang dilakukan pemerintah mulai dibangunnya fasilitas pendidikan kejuruan seperti gedung sekolah, peralatan dan bahan praktek untuk meningkatkan kualitas guru melalui program pendidikan dan pelatihan serta beasiswa. Menjadi guru profesional merupakan kebutuhan yang harus diwujudkan. Begitu banyak guru yang profesional tetapi tidak memiliki pedagogis yang baik keterampilan. Kemampuan pedagogis meliputi kemampuan menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan informasi dan teknologi komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan memfasilitasi pengembangan potensiswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Syarif, I. 2012).

Oleh karena itu perlu adanya guru kemampuan memadukan berbagai sumber belajar, penggunaan metode yang tepat dan penguasaan materi sangat diperlukan.

Menurut American Heritage Dictionary, belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, pemahaman atau penguasaan melalui pengalaman atau studi, Jika belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, siswa harus didorong untuk secara aktif mengkonstruksi pengetahuan yang akan diperolehnya dan berusaha mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapinya bertemu. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran.

Melalui peran ini guru hendaknya secara aktif mengembangkan konsep dan metode pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi siswa. Namun sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti pembelajaran tatap muka. Tuntutan dan peradaban telah mengalami pergeseran dari dunia analog ke dimensi digital melalui kemajuan yang pesat dalam teknologi informasi. Pada saat yang sama guru ditantang untuk menggabungkan model pembelajaran tradisional dan kemajuan teknologi informasi untuk menyeimbangkan gaya belajar siswa yang beragam.

Secara umum penggunaan TIK teknologi telah berkembang pesat di berbagai sekolah, khususnya sekolah kejuruan (Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. 2021). Aplikasi *e-learning* merupakan salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan informasi dan komunikasi teknologi dengan konten pelajaran.

Menurut Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021), *e-learning* adalah suatu kegiatan pendidikan secara individu atau kelompok yang dilakukan secara online atau offline melalui jaringan atau personal computer dan perangkat elektronik lainnya.

Menurut Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019), *blended learning* adalah istilah yang paling umum digunakan mengacu pada kombinasi pengajaran tatap muka dengan teknologi komputer (online dan offline kegiatan/bahan). Ini berarti bahwa pengajaran dapat bermanfaat bagi siswa dengan menggunakan pembelajaran campuran. Dalam *blended learning*, ini tentang bagaimana cara kelas dapat aktif dalam pembelajaran tujuan. Ini memadukan kelas pengajaran tradisional dengan kelas pengajaran modern. Campuran belajar adalah kebutuhan siswa di abad 21 ini karena dalam teknik ini menggabungkan belajar dan kolaborasi daring. Banyak siswa yang menggunakan teknologi baru seperti telepon genggam agar mudah untuk mendapatkan beberapa informasi.

Selain itu, para siswa menyematkan perangkat teknologi di dunia kehidupan mereka seperti di sekolah, mereka menganggapnya sebagai sumber daya budaya. Dengan menggunakan ponsel, mereka bisa mendapatkan banyak aplikasi untuk membantu mereka dalam belajar (Subagiyo, S. 2019). *Blended learning* akan membantu guru mengetahui kualitas siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Selain itu, dengan menggunakan *blended learning*, itu akan membantu siswa mudah untuk menentukan di bawah keterampilan yang menantang seperti kemandirian akademik, membaca kritis, komunikatif untuk setiap siswa dan guru, dan sebagainya. Selain itu, *blended learning* tidak hanya dapat digunakan dalam satu materi pelajaran tetapi juga dalam beberapa pengaturan pembelajaran.

Model pembelajaran ini bersifat fleksibel yang memungkinkan peserta *e-learning* dapat mengakses kapan saja dan dari mana saja. Namun pembelajaran tidak semata-mata berbasis teknologi karena pembelajaran pada hakikatnya lebih

padaproses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar.

Meskipun *e-learning* dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, keberadaan seorang guru menjadi sangat berarti sebagai orang dewasa yang fungsinya adalah untuk memberikan dukungan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran (Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. 2019). Dengan kata lain, proses tatap muka itu penting dan harus tidak boleh ditinggalkan dalam belajar. Oleh karena itu model pembelajaran yang memadukan (*blending*) metode tatap muka Pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* secara integratif dan sistematis akan membuat proses pembelajaran lebih berarti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa antarpembelajaran dengan model pembelajaran model *blended learning* dan meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa karena pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh interaksi model pembelajaran *blended learning* tentang peningkatan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa di SDN IX CILEGON.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengungkap *blended learning* bagi siswa motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa di SDN IX CILEGON. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjelaskan dengan penerapan teori dalam menemukan dan berdiskusi. Sumber pendukung diambil dari buku, jurnal, dan banyak lagi yang berhubungan dengan topik.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Penerapan *Blended Learning* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

*Blended learning* dalam hal ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menikmati dan aktif ketika proses belajar-mengajar dilaksanakan di dalam kelas. Kombinasi dari Lingkungan *e-learning* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka dapat menggunakan ponsel atau *Chromebook* untuk mempelajari dan menemukan aplikasi. Ini sejalan

dengan yang sebelumnya penelitian, Menurut penelitian mereka, tingkat utilitas, motivasi, dan kepuasan yang tinggi adalah dirasakan dari *Blended Learning*, yang dapat mengarahkan siswa untuk memiliki sikap positif menuju belajar (Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. 2019).

Selain itu, kesimpulan ini menunjukkan bahwa *Blended Learning* memperkuat pemahaman siswa tentang subjek yang bersangkutan, meningkatkan dan mendukung pembelajaran proses (Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. 2017). Juga, terlihat bahwa kegiatan online yang disertakan bermanfaat bagi siswa, yang dapat memiliki pengaruh yang menguntungkan pada pekerjaan yang mereka lakukan secara mandiri.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, ia menyimpulkan bahwa *Blended Learning* dengan peningkatan dukungan dapat meningkatkan retensi modul dengan memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan pendidikannya tepat waktu. Hal ini terlihat dari tidak adanya siswa yang mengumpulkan pekerjaan rumah terlambat melalui *Google Classroom*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan sebagai

Hasil penelitian menunjukkan, *blended PBL* membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya mereka menyimpulkan bahwa Kelompok Eksperimen Menunjukkan Positif Sikap Belajar, dan Meningkatkan Motivasi Belajarnya (Nugraha, D. G. A. P., Astawa, I. W. P., & Ardana, I. M. 2019).

Penggunaan model *discovery learning* pada pembelajaran tatap muka dalam *blended* inilingkungan belajar memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa dapat dengan bebas mencari dan mengeksplorasi beberapa informasi baru. Dengan enam sintaks yang digunakan dalam penelitian ini, dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan cenderung lebih termotivasi untuk memulai belajar-mengajar proses karena mereka dapat belajar dari temuan mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya latihan, siswa menemukan diri mereka terlibat dalam aktivitas kognitif (Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. 2017). Penemuan model pembelajaran adalah

lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Ini didefinisikan oleh Cannon dan Newble yang berpusat pada siswa sebagai 'cara berpikir tentang belajar mengajar yang menekankan tanggung jawab dan aktivitas siswa dalam belajar daripada konten atau apa guru itu melakukan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, mereka menyatakan bahwa bentuk pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat lebih bermanfaat bagi motivasi siswa jika otonomi yang diberikan tertanam dalam lingkungan yang mendukung (Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. 2017).

Beberapa tahun terakhir, sebagian besar guru berusaha mengembangkan kualitas interaksi kelas mereka melalui berbagai cara dan metode. Beberapa dari mereka mengubah metode pengajaran mereka, melakukan penelitian tindakan kelas atau menerapkan teknologi terkini di kelas mereka. Penggunaan teknologi di kelas menjadi populer karena sejalan dengan tuntutan masyarakat yang harus mampu dihadapi oleh lulusan baru teknologi. Teknologi di sekolah memiliki beberapa peran penting.

Pertama, mereka digunakan untuk menjadi alternatif media pengajaran. Teknologi juga digunakan untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Teknologi memberikan akses kepada siswa untuk belajar sendiri. Para siswa dapat mengatur pengajaran berdasarkan kecepatan belajar. Teknologi juga menawarkan pembelajaran kolaboratif karena proses pembelajaran didasarkan pada bekerja sama dengan pihak ketiga.

Model *blended learning*, menempatkan siswa kami di pusat proses pembelajaran. Bersama model tatap muka, pembelajaran online akan meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran proses. Efektivitas ini karena model *blended learning* menawarkan variasi dan menarik kegiatan belajar menggunakan web dan platform teknologi lainnya. Di lingkungan, campuran pembelajaran tidak disesuaikan dengan gaya individu; pendekatan pengajaran satu ukuran untuk semua dapat digunakan untuk melakukan itu.

Model *blended learning* dapat didefinisikan dengan berbagai cara. Definisi pertama menurut Arifin, M., & Abduh, M. (2021), Mereka

menyatakan bahwa *blended learning* adalah pendekatan sistematis dan strategis yang menggabungkan mode tatap muka dan interaksi pembelajaran online dalam berbagai disiplin ilmu. Definisi tersebut didasarkan pada

Aritantia, Y., Muslim, S., Wibowo, T. W., Rijanto, T., & Cholikh, M. (2021), Mereka mendefinisikan pembelajaran campuran sebagai semacam pembelajaran hibrida yang menggabungkan yang terbaik sisi mode pengajaran tradisional dan mode online untuk mencapai pengajaran yang lebih personal dan proses pembelajaran. Definisi ketiga menurut Azis, Y. M. (2013), Mereka menyatakan bahwa dicampur pembelajaran adalah mengintegrasikan teknologi TIK secara efektif ke dalam proses belajar mengajar untuk melibatkan interaksi dan motivasi siswa yang mungkin rumit dalam pembelajaran umum lingkungan atau mode tatap muka.

Berdasarkan ketiga definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran model yang menggabungkan sisi positif dari mode tradisional seperti model tatap muka dengan peningkatan penggunaan teknologi untuk menjaga, meningkatkan, dan melibatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Kemudian, menggunakan teknologi online dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini dapat mengubah pedagogi menjadi lebih efektif menjadi desain kursus. Campuran model pembelajaran menjadi bintang baru praktik mengajar untuk beberapa keuntungan. Pertama, *blended learning* meningkatkan akses pembelajaran ke materi dan aktivitas pembelajaran.

Akibatnya, ini mempromosikan pembelajaran aktif siswa kami. *Blended learning* juga memberikan yang lebih baik pengalaman belajar bagi para siswa. Dengan memiliki pengalaman belajar yang lebih baik, siswa akan memiliki hasil yang lebih baik. *Blended learning* juga memberikan manfaat bagi guru dan staf; karena mereka akan memiliki keterampilan baru dalam manajemen dan praktik mengajar.

Keunggulan lain model *blended learning* dibahas oleh Azis, Y. M. (2013), Mereka menyatakan bahwa pembelajaran terpadu mendukung dan meningkatkan peran guru,

pengalaman siswa dan lingkungan sosial. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran campuran dapat memperluas ruang yang tersedia untuk belajar, melibatkan dan memotivasi siswa melalui interaktivitas dan kolaborasi dan mendukung penyediaan informasi dan sumber daya kepada siswa dan sekolah. Berdasarkan pembahasan di atas yang ditawarkan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *blended learning* tidak hanya menggabungkan dua mode pengajaran tetapi juga adalah tentang bagaimana meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar dan pengalaman belajar mereka.

Pertama adalah perencanaan model *blended learning* kami. Di sini, sebagai guru kita perlu merencanakan konten, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Elemen-elemen ini adalah alat penting dari proses *blended learning* yang sukses. Guru juga perlu mempertimbangkan situasi kelas kita dan tujuan pembelajaran yang akan mereka capai. Kemudian guru juga perlu menemukan konteks kursus kita.

Konteks kursus di sini dapat berupa tingkat kursus dan pertimbangan lain dari sekolah dan institusi kita. Kekhawatiran berikutnya adalah guru harus tahu siapa siswa kita. Itu selalu penting untuk dilihat apakah audiens pembelajaran campuran kami berada di tingkat pertama, kedua atau ketiga sekolah. Mereka juga membutuhkan untuk mengetahui jumlah kelas kita apakah itu kelas besar atau kecil. Aspek penting lainnya adalah pengalaman dan motivasi siswa kami. Guru perlu mencari tahu apakah mereka sudah akrab dengan teknologi yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran campuran kami. Gurunya juga perlu menyediakan kadang-kadang untuk memberi siswa kami terbiasa dengan platform pembelajaran campuran kami.

Pertimbangan kedua adalah merancang dan mengembangkan model campuran. Di sini, guru harus menguraikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Itu berarti semua pembelajaran kegiatan dan penilaian harus sepenuhnya mendukung tujuan pembelajaran. Dalam merancang acara, keaslian dan skala dunia nyata harus dicapai. Pembelajaran online adalah kesempatan terbaik bagi kami siswa untuk memiliki pengalaman hidup yang otentik dalam

pembelajaran mereka. Elemen penting lainnya adalah kemampuan siswa penilaian. Dalam merancang evaluasi, guru dapat memiliki berbagai jenis dan metode evaluasi pembelajaran campuran.

Mereka dapat dilakukan secara online atau di tempat, tergantung pada spesifikasinya tujuan pembelajaran Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Penilaian di tempat, guru mungkin memiliki tes reguler, ujian atau mengamati penampilan siswa. Pada evaluasi online, siswa dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan, dan mereka harus mengirimkan melalui online. Jika mereka memiliki beberapa pertunjukan, guru dapat mengamatinya melalui streaming atau rekaman online. Penilaian campuran memberikan lebih banyak peluang seperti: guru dapat mengembangkan lebih banyak variasi penilaian.

Hal ini terutama karena sebagai seorang guru kita dapat melakukan penilaian melalui lingkungan onsite dan online. Varietas penilaian ini akan memberikan penilaian yang lebih andal mencetak gol kepada siswa kami. Penilaian pencampuran juga memberikan penilaian yang lebih sering. Oleh memberikan penilaian lebih sering melalui onsite dan online, siswa rendah akan merasa kurang tertekan dan mendapatkan lingkungan yang lebih nyaman terutama melalui penilaian online. Memadukan penilaian menyediakan umpan balik yang terus menerus dan segera dari guru. Dengan penilaian online, guru dapat memberikan sebagai: sesering mungkin untuk kinerja siswa. Terakhir, penilaian *blendingnya* lebih autentik penilaian.

Seperti yang kita ketahui, penilaian juga berfungsi sebagai latihan siswa sebelum mereka masuk dunia nyata. Penilaian di tempat mungkin bagus dalam akurasi tetapi terkadang kurang keaslian. Masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan penilaian online. Ada banyak varietas nyata tugas dunia melalui penilaian online dan ini sangat membantu baik bagi guru maupun siswa. Dalam memberikan umpan balik, guru perlu mempertimbangkan untuk memberikan umpan balik segera. Masukan ini dapat dilakukan melalui alat online dalam mode campuran melalui kuis komputerisasi online atau diskusi online.

Satu hal yang harus diingat dalam memberikan umpan balik adalah bahwa itu harus diberikan dalam perasaan empati dan dorongan. Pertimbangan selanjutnya adalah mengimplementasikan desain. Dalam melakukan desain *blended learning*, guru perlu mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa dalam program. Di sini, *blended learning* dapat menyampaikan kegiatan pembelajaran dan mendukung pembelajar dalam belajar.

Beberapa alasan *blended learning* menawarkan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Seperti yang kita ketahui, pembelajaran aktif terutama didasarkan pada pembelajaran konstruktivis dan kolaboratif teori. Ini berarti bahwa siswa adalah yang harus membangun pembelajaran dan pemahaman mereka sendiri.

Guru hanya akan memberikan lingkungan yang merangsang. Pembelajaran campuran yang menggabungkan dua mode pembelajaran: pembelajaran tatap muka dan online memberi guru berbagai metode dan strategi dalam pengajarannya. Siswa kami memiliki gaya dan pendekatan mereka dalam belajar. Mereka berasal dari yang berbedalah latar belakang dan gaya belajar bahasa.

Perbedaan semacam ini terkadang tidak dapat diselesaikan dalam kegiatan kelas di tempat. Di sisi lain, kegiatan online akan memberikan lebih individual kegiatan. Dengan menggunakan platform online, guru dapat memilih berbagai kegiatan interaktif yang mendorong siswa untuk membangun pembelajaran mereka secara individual dan pada saat yang sama secara kolaboratif. Menjadi aktif pembelajaran, guru dapat menggunakan proses kolaborasi dengan terlibat dalam regulasi seperti menyarankan dan memilih topik, mengajukan solusi, memberikan umpan balik dan memantau serta merefleksikan kelompok proses.

Selain itu, dapat memberikan kesempatan siswa dalam berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, dan lainnya merefleksikan isi, ide, isu dan terkait dengan mata pelajaran akademik. Belajar aktif membuat siswa lebih aktif dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, mereka membutuhkan berbagai cara

belajar untuk mencapai tujuan belajarnya. Situasi ini dapat diatasi dengan *blended learning*.

Alasan lain adalah jumlah siswa di kelas dalam jumlah yang signifikan sekitar 30 hingga 32. Inijumlah akan memberikan kesulitan dalam mengelola dan mengendalikan mereka dalam mode tatap muka. Dengan menyediakan kegiatan *blended learning*, siswa dapat mengalami dan mengembangkan kompetensi mereka dengan diri. Sebagai guru, kami dapat memberikan kegiatan tambahan di kelas campuran seperti kuis atau latihan praktis. Bisnis yang tidak dapat disediakan dalam model tradisional. Berdasarkan Bloom's Taksonomi, alasan lain untuk menggunakan pembelajaran campuran adalah bahwa siswa kami membutuhkan Tingkat Tinggi Berpikir (HOT) belajar.

Senada dengan itu, Woolfolk dalam psikologi pendidikan Manggabarani, A. F., Sugiarti, S., & Masri, M. (2016), menyatakan bahwa proses belajar harus mampu menciptakan motivasi intrinsik siswa dengan menghubungkan minat siswa dan mendukung pengembangan kompetensi mereka. Selain menerapkan model pembelajaran untuk membangkitkan motivasi Secara eksternal, guru harus berusaha untuk terus mengembangkan motivasi intrinsik karena motivasi itu mampu memberikan dorongan yang sebesar-besarnya bagi pengembangan potensi siswa menjadi suatu kemampuan.

## **2. Penerapan Blended Learning dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Belajar Siswa**

Peningkatan pemahaman konsep siswa berdasarkan indikator interpretasi menunjukkan bahwa 70% siswa mencapai kategori tinggi untuk kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 30%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa untuk memahami ide-ide yang dicatat, diubah, atau diatur dalam bentuk lain, seperti: grafik, tabel, diagram, dan sebagainya dipengaruhi dengan pembelajaran yang tepat yaitu *augmented reality* (Pujiastuti, H., & Haryadi, R. 2020).

Hasil penelitian ini terlihat jika pemahaman konsep secara signifikan dipengaruhi oleh pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis deskriptif dengan analisis varians yang telah dilakukan untuk menjadi dasar penarikan kesimpulan jika pembelajaran model pembelajaran *blended learning* bisa mempengaruhi pemahaman konsep bagi siswa, jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal ini bisa disebabkan karena proses pembelajaran *blended learning* dilakukan dalam 2 tahapan. Pertama dengan tahapan online siswa diberikan materi serta video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas.

Selain itu siswa juga mencari materi yang akan dipelajari dari berbagai sumber online seperti modul yang ada di internet. Banyak menggunakan sumber belajar yang mudah untuk dipahami siswa.

Melalui pembelajaran *augmented reality*, semua penjelasan dosen dapat dipahami dan diingat oleh mahasiswa. Dengan demikian mereka mampu untuk merekam konsep yang mereka pelajari melalui eksperimen, baik dalam bentuk animasi atau belajar kelompok. Ini di bawah tuntutan *augmented reality*, yaitu belajar dengan melibatkan alat dan media sekitarnya untuk memecahkan masalah melalui eksperimen dengan animasi atau video, sehingga pembelajaran menjadi efektif karena siswa dapat aktif belajar sendiri. Ini juga bisa dikatakan bahwa media pembelajaran *augmented reality* adalah faktor pendukung untuk memperkaya pengalaman dan memotivasi siswa untuk melakukan eksperimen secara interaktif dan mengembangkan aktivitas keterampilan eksperimen (Bibi, S., & Jati, H. 2015).

*Augmented reality* dapat didefinisikan sebagai serangkaian program komputer yang dapat memvisualisasikan abstrak atau fenomena kompleks yang dilakukan di lapangan, untuk meningkatkan kegiatan belajar untuk mengembangkan keterampilan dibutuhkan dalam pemecahan masalah.

Peningkatan pemahaman konsep berdasarkan indikator penerjemahan,

yaitu kemampuan memahami suatu gagasan yang diungkapkan dalam bahasa lain dari pernyataan asli yang diketahui sebelumnya, meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam indikator terjemahan di kelas eksperimen mencapai 60% dibandingkan dengan kelas kontrol 40% (Wijanayu, A., Hardyanto, W., & Isnaeni, W. 2018).

Belajar dengan *augmented reality* membuat siswa mampu memahami konsep yang dipelajari dan mengaitkan dengan aplikasi kehidupan nyata. Dapat dikatakan bahwa *augmented reality* sama efektifnya dengan bekerja di bidang, baik dari segi prestasi siswa dalam kelompok atau kemampuan siswa untuk mengakui pemahaman konsep belajar.

Kemudian untuk mendukung penelitian menggunakan *Blended Learning* berdasarkan hasil penelitian Kenney, J., & Newcombe, E. (2011), yang berjudul "penerapan *Blended Learning* dengan strategi pembelajaran berbasis aplikasi Edmodo PDE-ODE untuk meningkatkan prestasi belajar siswa" pungkhas penerapan pembelajaran terpadu dengan pembelajaran berbasis aplikasi.

Sejalan dengan hasil penelitian ini Lothridge, K., Fox, J., & Fynan, E. (2013), berupa proyek berbasis model *blended learning* untuk mendukung kreativitas siswa dalam merancang rencana pembelajaran di sekolah dasar. Ini model pembelajaran terbukti valid dan praktis berdasarkan tes ahli pembelajaran (online dan tatap muka), ahli materi/materi pembelajaran dan media belajar mengajar dalam kelompok kecil oleh rekan-rekan siswa.

Dengan memanfaatkan komputer atau jaringan internet yang tersedia, siswa dapat belajar lebih mandiri dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan secara luas, juga dengan internet, sebagai model penyampaian informasi. Dapat melalui banyak jalur seperti multimedia berbasis IE yang menggabungkan teks, diagram, dan gambar dengan video dan suara sangat mendukung kemampuan penyampaian informasi yang bermakna dan dunia Maya. Seiring dengan



perkembangan internet maka strategi pembelajaran pun bergeser dan bermunculan pembelajaran berbasis strategi, teknologi informasi, dan komunikasi dari *model e-learning*, smart teknologi kelas, kelas virtual, *blended learning*, dll. Salah satu model yang dapat digunakan dalam Pembelajaran yang melibatkan kegiatan tatap muka dan pemanfaatan teknologi merupakan model pembelajaran *blended learning*.

*Blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang fleksibel karena tidak bergantung pada waktu dan tempat untuk mempelajari. Studi ini menawarkan beberapa kemudahan karena belajar dengan komputer tidak sepenuhnya menghilangkan pembelajaran tatap muka. *Blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan atau menggabungkan wajah menghadapi pembelajaran dengan TIK, media seperti komputer (*online offline*), multimedia, kelas virtual, internet dan sebagainya.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

##### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa meningkat signifikan karena penerapan *blended learning* model pembelajaran.
2. Pemahaman konsep belajar siswa meningkat signifikan karena penerapan model pembelajaran *blended learning*.

Oleh karena itu peningkatan motivasi dan pemahaman konsep belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran.

##### Saran

Berdasarkan temuan yang didapat pada penelitian ini, dapat diajukan saran sebagai berikut: peneliti disarankan untuk mengujicobakan model pembelajaran yang berbeda, misalnya kemandirian belajar dan kemampuan komunikasi belajar. Guru diharapkan dalam pembelajaran di kelas untuk menerapkan model pembelajaran *blended learning* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif.

#### REFERENSI

##### Jurnal

- [1] Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993-2000.
- [2] Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339-2347
- [3] Aritantia, Y., Muslim, S., Wibowo, T. W., Rijanto, T., & Cholikh, M. (2021). Kajian Literatur Sistematis Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 178-185.
- [4] Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning syarah: bagaimana penerapan dan persepsi mahasiswa. *Jurnal gantang*, 4(2), 111-119.
- [5] Azis, Y. M. (2013). The effectiveness of blended learning, prior knowledge to the understanding concept in economics. *Educational Research International*, 2(2), 106-116.
- [6] 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), 74-87.
- [7] Fitri, E., Ifdil, I., & Neviyarni, S. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 2(2), 84-92.
- [8] Herbert, Riza, L. S, and Mukmin, A. (2011). Penerapan Jaringan Saraf Tiruan *Backpropagati on* Untuk Peramalan Curah Hujan. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 1-5. DOI: .....
- [9] Herlina, R., & Sibarani, C. G. G. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(2).
- [10] Jumaini, J., Hertin, H. H., Nisfiyati, M., & Ibrahim, M. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Hasil Belajar Siswa: Sebuah Meta-Analisis. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(1), 48-63.
- [11] Kenney, J., & Newcombe, E. (2011). Adopting a blended learning approach: Challenges encountered and lessons learned in an action research study.

- Journal of Asynchronous Learning Networks, 15(1), 45-57.
- [12] Lothridge, K., Fox, J., &Fynan, E. (2013). Blended learning: efficient, timely and cost effective. Australian Journal of Forensic Sciences, 45(4), 407-416.
- [13] Manggabarani, A. F., Sugiarti, S., &Masri, M. (2016). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab. Wajo (studi pada materi pokok system periodik unsur). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 17(2), 83-93.
- [14] Nugraha, D. G. A. P., Astawa, I. W. P., &Ardana, I. M. (2019). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap pemahaman konsep dan kelancaran prosedur matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 75-86.
- [15] Pujiastuti, H., &Haryadi, R. (2020). The Use of Augmented Reality Blended Learning for Improving Understanding of Food Security. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(1), 59-69.
- [16] Rachman, A., Sukrawan, Y., &Rohendi, D. (2019). Penerapan Model Blended Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 145-152.
- [17] Subagiyo, S. (2019). Penerapan Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Termokimia Siswa. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 1(1), 1-8.
- [18] Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2).
- [19] Wijanayu, A., Hardyanto, W., &Isnaeni, W. (2018). Blended learning method based on quipper school to improve concepts understanding and independence learning. *Journal of primary education*, 7(1), 88-95.