

Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV

Yuli Ernawati^{1*} dan Ana Fitrotun Nisa²

¹SD Negeri Purwosari Wonosobo, Jawa Tengah

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

*Corresponding Author e-mail : yuliernawati444@gmail.com

1. Abstrak

This study aims to (1) determine the effect of the use of Blended learning model on increasing students' interest in learning and learning outcomes in social studies learning material of Indonesian Cultural Diversity grade IV at SD Negeri Kaliwiro, Wonosobo Regency, (2) to know whether or not the use of blended learning model on the increase in interest in learning social studies material of Indonesian Cultural Diversity class IV at Purwosari State Elementary School, Kaliwiro Subdistrict, Wonosobo Regency, and (3) to know whether or not the use of blended learning model on the learning outcomes of students on social studies material of Indonesian Cultural Diversity class IV at Purwosari State Elementary School, Kaliwiro Subdistrict, Wonosobo Regency. This type of research is a quantitative approach. The study population was all fourth grade students of Purwosari State Elementary School, Kaliwiro District in 2022/2023 consisting of 30 students. Data collection using tests and questionnaires. The data analysis technique used was three-way variance data analysis (Anava). The results of this study indicate that the application of the blended learning model affects the increase in interest in learning and learning outcomes of students in social studies learning material Indonesian Cultural Diversity class IV at Purwosari State Elementary School, Kaliwiro Subdistrict, Wonosobo Regency (2) the application of the blended learning model has an effect on increasing students' interest in learning social studies mathematics.

Key words: *Blended Learning, interest learning, learning outcomes.*

2. 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). Peserta didik 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 peserta didik yang duduk dibangku Sekolah Dasar kelas IV pada muatan IPS di SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo. Dari data yang diperoleh dari KKG kelas IV tahun 2022/2023 menunjukkan kebanyakan guru kelas IV di Gugus Ongkowijoyo ini belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga output peserta didik 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 peserta didik belum terminat untuk mengikuti pembelajaran.

Kelas IV dipilih sebagai sumber penelitian karena kelas IV adalah awal mula kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, peserta didik kelas tinggi mempunyai karakter realistik, artinya bahwa peserta didik 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 peserta didik kelas tinggi yaitu dimulai dari kelas IV Sekolah Dasar mempunyai karakteristik atau dalam tahapan menyelidik, mencoba, dan melakukan uji coba. Peserta didik 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 meminat 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 2022/2023 gugus Ongkowijoyo, Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo pada mata pelajaran IPS dengan materi "Keragaman Budaya Indonesia" yang terdiri dari 102 peserta didik ditemukan bahwa peserta didik yang mampu menyelesaikan penugasan dengan mengerjakan soal latihan dengan materi tersebut menunjukkan peserta didik yang sesuai dengan KKM yaitu nilai 70 sebanyak 26 peserta didik dengan kata lain hanya 25% yang mampu mencapai ketuntasan KKM, dan sebanyak 76 peserta didik 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 pengaruh, maka peneliti ingin mencari solusi dengan melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan model *blended learning* dengan memanfaatkan *google classroom* dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi Keragaman Budaya Indonesia (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 peserta didik 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 peserta didik dan guru dapat berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu sehingga hasil belajar dan minat belajar peserta didik meningkat.

Minat 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 minat merupakan alasan bagi seseorang untuk melakukan suatu hal. Didefinisikan oleh Robbins dan Judge (2013) bahwa minat 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.

3. METODE

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui signifikansi antar variabel yang diteliti.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai Januari 2023. Tempat penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di wilayah Kecamatan Kaliwiro di gugus Ongkowijoyo yang berjumlah 2 sekolah dengan kelas berjumlah 2 kelas mata pelajaran IPS tema 1 indahnya kebersamaan KD 3.2 Mengidentifikasi "Keragaman Budaya Indonesia".

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi-design of eksperiment study*.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Purwosari tahun 2022/2023 yang terdiri 30 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah 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 klaster random sampling. Pengambilan sampel dengan cara klaster dilakukan dengan cara randomisasi secara kelompok, bukan terhadap subjek yang dilakukan secara individual (Anwar, 2010: 87). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik ini dikarenakan populasi yang terdiri dari klaster-klaster atau rumpun-rumpun peserta didik. Kemudian berdasarkan random terhadap 30 peserta didik kelas IV SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo.

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 peserta didik dengan nilai akademik peringkat 16 sampai dengan 30, sedangkan kelompok kelas kontrol adalah peserta didik dengan peringkat akademik 1 sampai 15.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan dua metode, yaitu tes dan nontes. Pengumpulan data dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik, sedangkan pengumpulan data dengan metode non tes berupa angket. Metode angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar peserta didik pada materi keberagaman kelas IV semester 1 Di gugus Ongkowijoyo Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2022/ 2023.

3.6 Teknik Analisis Data

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 minat belajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui kepengaruhannya model *blended learning* terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo Kelas IV pada materi "Keragaman Budaya Indonesia". Hal ini dikarenakan di kelas IV semester I tahun pelajaran 2022/ 2023 SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keragaman Budaya Indonesia 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 Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo diperoleh suatu indikasi bahwa yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah adalah model pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga hal ini juga menjadikan peserta didik 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 ke dalam pembelajaran serta kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum Merdeka yang menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif ke dalam 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 minat 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 peserta didik 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 peserta didik kesempatan untuk berperan aktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan berpengaruh pada minat peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, variabel dalam penelitian ini terdapat variabel independen dan variable dependen. Variable independen dalam penelitian ini yaitu model *blended learning* (X), dan variable dependennya yaitu minat dan hasil belajar (Y).

Penelitian ini dilakukan dengan pada peserta didik SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo Kelas IV yang mengikuti materi Keragaman Budaya Indonesia tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 30 peserta didik yang terdiri atas 15 peserta didik sebagai kelas kontrol dan 15 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa instrument yang akan digunakan peneliti yaitu instrumen by desain melalui validasi dari expert judgment (seseorang yang professional). Dalam mengukur variabel Y hasil belajar peserta didik digunakan instrument test hasil belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda tentang materi "Keragaman Budaya Indonesia". Sedangkan, mengukur variable Y atau dependen minat belajar melalui angket/ kuesioner yang terdiri dari 20 soal.

Instrumen yang telah dinyatakan valid oleh expert judgment kemudian diuji cobakan dengan peserta didik Kelas IV SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo. 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-Ismail, 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 "Keragaman Budaya Indonesia". Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat 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 minat 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.

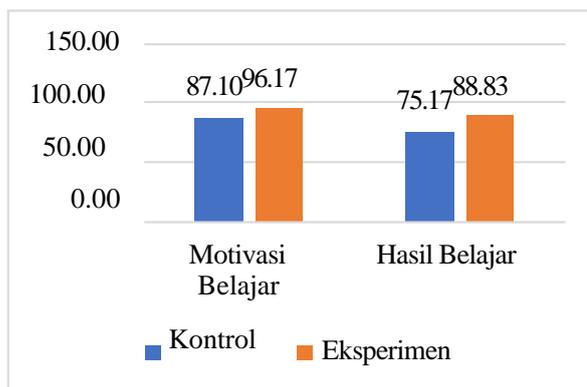
Analisis peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dilakukan untuk mengetahui seberapa besar treatment mampu meningkatkan peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Hasil perhitungan peningkatan minat belajar dan hasil belajar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

Tabel 1 Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik

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

Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik 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 minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Oleh karena itu, berdasarkan data diatas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan minat belajar dan hasil belajar materi Keragaman Budaya Indonesia peserta didik kelas eksperimen dan peserta didik kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya disajikan dalam diagram peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen di bawah ini :



Gambar 1. Grafik Peningkatan Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar

Penerapan model blended learning dengan berbantuan google classroom pengaruh yang terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV semester I di SD Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo. 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 pengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesia. 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 pengaruh terhadap peningkatan minat belajar pada materi "Keragaman Budaya Indonesia".

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model *blended learning*. (1) penerapan model *blended learning* meningkatkan minat belajar peserta didik, (2) penerapan model *blended learning* meningkatkan hasil belajar peserta didik, (3) penerapan model *blended learning* meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar dan hasil belajar tersebut dilihat dari penerapan model *blended*

learning terhadap materi “Keragaman Budaya Indonesia” peserta didik Sekolah Dasar Negeri Purwosari Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo Kelas IV. 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* pengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesia. 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* pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada materi :Keragaman Budaya Indonesia”

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

6. Referensi

- 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 Peserta didik Menggunakan Metode Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 784–793.

- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat 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>
- Al-Ismail, 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.
- EGGEN, Paul & KAUCHAK. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajar Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.
- Firdaus, M. A. (2015). Kepengaruh Strategi *Blended learning* Berbasis Community of inquiry (col) Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa dididik 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 Minat dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- 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 : Latri Indriana Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020 M / 1442 H*.
- Jati. (2015). *Pengaruh Model Blanded Learning Terhadap Minat dan Tinglkat Pemahaman Mahapesertadidik Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman*. *Jurnal Pendidikan*.
- Khoiroh, N. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Blended learning dan Minat terhadap Hasil Belajar*. *jurnalpendidikan*
- Laurina, D. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dipadu dengan Blanded Learning terhadap Hasil Belajar Kognitif, Minat belajar dan Sikap Ilmiah Mahapeserta didik pada Materi Metode Ilmiah*. *Universitas Malang*.
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19*.
- Kurniasih, D. I., Baedhowi, & Sudiyanto. (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 Mahapeserta didik . *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
- 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.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan Minat Belajar-Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Minat 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-RUZZMEDIA.
- Sihkabuden. (2018). Pengaruh Interaktif Strategi Pembelajaran Blended Learning dan Minat Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik 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.
- 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 Pengaruh (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, Algorotmik 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 astwenty-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.