

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR, KEAKTIFAN BELAJAR, DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN *E-MODULE*

Anna Dwi Purwanti, Victor Novianto

^{1,2} Program Magister Pendidikan IPS, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta

victor@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar muatan pelajaran IPS pada peserta didik kelas V SDN Belang Patuk Tahun 2021/ 2022. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Belang Patuk dengan jumlah 21 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 9 peserta didik perempuan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif terhadap hasil observasi dan angket, dan analisis kuantitatif terhadap hasil nilai peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan terjadi peningkatan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar peserta didik, yaitu dari kondisi prasiklus, siklus I ke siklus II. Hasil prasiklus persentase motivasi belajar peserta didik dalam kategori tinggi sebesar 47,62%, di siklus I naik menjadi 71,43% dan di siklus II naik menjadi, 85,71%. Sedangkan pada prasiklus persentase keaktifan belajar peserta didik dalam kategori minimal cukup sebesar 52,38%, di siklus I naik menjadi 71,43% dan di siklus II naik menjadi, 85,71%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus persentase peserta didik yang tuntas KKM sebesar 47,62%, di siklus I meningkat menjadi 71,43%, kemudian meningkat menjadi 90,48% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar muatan pelajaran IPS.

Kata Kunci: Motivasi, Keaktifan, Hasil Belajar, *Blended Learning*, *E-Modul*

ENHANCING LEARNING MOTIVATION, ENGAGEMENT, AND SOCIAL STUDIES ACHIEVEMENT THROUGH A BLENDED LEARNING MODEL ASSISTED BY E-MODULES

Abstract

This study aims to find out how the application of the blended learning model assisted by E-module can increase learning motivation, learning activity, and learning outcomes for social studies subject matter in fifth grade students at SDN Belang Patuk in 2021/2022. This type of research is Classroom Action Research with two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were students of class V SDN Belang Patuk with a total of 21 students consisting of 12 male students and 9 female students. The data analysis technique in this study used qualitative analysis techniques on the results of observations and questionnaires, and quantitative analysis on the results of students' scores. The results showed that the application of the blended learning model assisted by E-module made the learning atmosphere fun and there was an increase in learning motivation, learning activity, and student learning outcomes, namely from pre-cycle conditions, cycle I to cycle II. In the pre-cycle, the percentage of students' learning motivation in the high category was 47.62%, in the first cycle it rose to 71.43% and in the second cycle it rose to 85.71%. While in the pre-cycle the percentage of student learning activity in the high category was 52.38%, in the first cycle it rose to 71.43% and in the second cycle it rose to 85.71%. Student learning outcomes also increased, namely in the pre-cycle the percentage of students who completed the KKM was 47.62%, in the first cycle it increased to 71.43%, then increased to 90.48% in the second cycle. It can be concluded that the application of the E-module-assisted blended learning model can increase learning motivation, learning activity, and learning outcomes for social studies subject matter.

Keywords: Motivation, Learning Outcomes, Blended Learning, E-Module

PENDAHULUAN

Teknologi menjadi kebutuhan dalam pembelajaran di masa pandemi, karena adanya keadaan dimana peserta didik wajib belajar di rumah. Hal tersebut dilakukan dalam rangka mencegah penyebaran virus corona (Covid-19). Sekolah-sekolah harus siap dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan), dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Guru harus peka terhadap keadaan dan kondisi peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki daya serap, kondisi, dan motivasi yang berbeda. Hal baru yang tidak bisa terhindarkan, di masa pandemi ini sudah pasti ilmu pengetahuan peserta didik sangatlah menurun karena pembelajaran secara *online*. Selama pandemi virus corona ini guru dan peserta didik tidak bisa maksimal dalam proses pembelajaran

yang efektif, dikarenakan terlalu minimnya akses teknologi yang dimiliki pada peserta didik saat ini untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh atau *online*.

Motivasi merupakan suatu daya pendorong atau penggerak yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas dalam rangka mencapai tujuan tertentu [1]. Motivasi adalah kekuatan pendorong batin yang kuat. Motivasi datang terutama dari keinginan untuk mendapatkan hasil. Kesiadaan peserta didik untuk belajar merupakan hal penting dalam kelancaran proses pendidikan dan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi untuk belajar selama proses pembelajaran dapat lebih mendukung proses pendidikan dan pembelajaran, dan sebaliknya jika motivasi belajar peserta didik rendah, kualitas belajar akan memburuk dan hasil belajar akan terpengaruh.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berpengaruh. Motivasi berasal dari kata “motif”, yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak [2]. Motivasi dirumuskan sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, merupakan konsep yang rumit dan berkaitan dengan konsep-konsep seperti minat, konsep diri, sikap, dan sebagainya. Motivasi sebagai usaha yang membuat seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang diharapkannya atau mendapat kepuasan dari yang dilakukannya [3].

“Motivation is something that leads or influences a person to do something”. Motivasi adalah sesuatu yang mengarahkan atau mempengaruhi seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan kepada orang lain untuk berbuat sesuatu agar terjadi perubahan. Terkadang kita sering menjumpai orang yang hanya diam tidak berbuat sesuatupun, sehingga dengan adanya motivasi akan dapat memengaruhi pada seseorang yang mulanya hanya diam dapat berbuat sesuatu menuju perubahan [4]. Motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengendalikan minat pada suatu tujuan pola perilaku yang diarahkan. Motivasi adalah dasar untuk semua perilaku termasuk belajar [5]. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang untuk mencapai tujuan yang disertai dengan adanya tingkah laku tertentu [6].

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas V SDN Belang semester 1 Tahun Pelajaran 2021/ 2022, masih terdapat peserta didik yang tidak fokus didalam pembelajaran, rendahnya kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga pembelajaran tidak kondusif dan peserta didik kurang memiliki motivasi untuk belajar. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, masih menunjukkan kurangnya motivasi dalam belajar yaitu dari 21 anak hanya 9 peserta didik atau sekitar 43% yang memiliki motivasi dalam hal mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dengan temannya, bertanya dan menjawab pertanyaan.

Sedangkan 12 peserta didik atau 57% sibuk dengan kesibukannya masing-masing seperti bermain, mengajak temannya bercerita, dan sibuk keluar masuk kelas.

Keaktifan belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Masa pandemi ini semua sekolah harus bisa memberikan pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik masih memperoleh kualitas pembelajaran yang bagus meskipun mereka berada di rumah. Belajar aktif adalah pembelajaran yang memposisikan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga memberikan konsekuensi keterlibatan peserta didik secara penuh mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada evaluasi pembelajaran [7]. Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai media pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran [8]. Pembelajaran aktif terjadi pada saat anak aktif terlibat dalam pembelajaran dan peserta didik bertanggung jawab atas materi yang hendak dikuasai oleh peserta didik.

Keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik jasmani maupun rohani seperti pembelajaran dalam kelas, pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal dengan pembelajaran daring, memecahkan masalah, mengemukakan pendapat guna membantu memperoleh pemahaman kepada dirinya sendiri terkait materi yang dibahas [9]. Proses pembelajaran akan bermakna, apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah saat ini. Keaktifan peserta didik mencakup keaktifan yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar mengajar kedua kegiatan tersebut harus selalu terkait. Keaktifan belajar adalah upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui serangkaian proses kegiatan belajar, baik pembelajaran secara tatap muka maupun pembelajaran secara daring untuk mencapai tujuan belajar [10].

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, masih menunjukkan kurangnya keaktifan dalam belajar yaitu dari 21 anak hanya 10 peserta didik atau sekitar 48% yang memiliki keaktifan dalam hal mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, bekerja sama dengan temannya, bertanya dan menjawab pertanyaan. Sedangkan 11 peserta didik atau 52% sibuk dengan kesibukannya masing-masing seperti bermain, mengajak temannya bercerita, dan sibuk keluar masuk kelas. Rendahnya motivasi dan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang kurang optimal tentunya akan mengakibatkan peserta didik tidak memperoleh pengetahuan yang cukup. Hasil belajar yang berkualitas akan terwujud jika proses pembelajaran yang dilakukan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar dan menemukan pengetahuannya [11]. Belajar sebagai suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan sikap-sikap [12]. Sedangkan, Purwanto menyebutkan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu yang

berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya [13].

Yamin juga mengartikan belajar sebagai *the ability to manage the components related to learning operationally and efficiently*, yang dapat diterjemahkan bahwa belajar adalah kemampuan mengelola komponen-komponen yang berkaitan dengan pembelajaran secara operasional dan efisien. Komponen peningkatan kualitas pembelajaran adalah guru, peserta didik, pembina sekolah, sarana/prasarana, dan proses pembelajaran [14]. Hasil belajar merupakan output dari proses belajar mengajar sedangkan proses belajar adalah serangkaian kegiatan yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang diinginkan [15].

Hasil belajar merupakan suatu yang ingin dicapai oleh seseorang melalui proses pembelajaran disekolah yang bisa dinyatakan berupa nilai dari hasil tes belajar hasil belajar tersebut mencakup proses dan pengalaman secara individu maupun secara kelompok [16]. Hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses pada seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas V SDN Belang Patuk, hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPS masih sangat rendah, ditandai dengan 52 % belum mencapai nilai yang melebihi KKM. Banyaknya peserta didik yang mampu mencapai nilai sama atau melebihi KKM (yang sudah ditetapkan) hanya sekitar 48% dari jumlah seluruh peserta didik kelas V SDN Belang. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah, dikarenakan peserta didik belum terdapat keaktifan dalam belajar. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar, guru harus memilih model ataupun media yang tepat agar peserta didik paham dan aktif. Guru harus mampu memfasilitasi peserta didik agar mendapat informasi yang baik.

Hasil belajar siswa ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol serta angka. Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh peserta didik tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai bukanlah satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil dari belajar peserta didik. Selain itu hasil belajar individu tidak hanya berasal dari dirinya sendiri tetapi dapat berasal dari lingkungan dan pengalaman orang lain [17].

Banyak peserta didik yang asyik bermain game *online* dan menggunakan internet tanpa arahan guru saat proses pembelajaran terjadi. Sarana dan prasarana yang seharusnya bisa mendukung proses pembelajaran, malah dimanfaatkan tidak sebagaimana mestinya. Walaupun sebenarnya secara tidak langsung bisa dilihat dari fakta di atas, bahwa peserta didik tersebut menunjukkan ketertarikan terhadap

teknologi. Semakin tertarik dengan teknologi, maka peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan teknologi.

Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih model mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah model yang dapat menempatkan peserta didik sebagai subjek (pelaku) pembelajaran dan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut [18]. Banyak guru profesional tetapi juga tidak memiliki kemampuan pedagogis yang bagus. Kemampuan pedagogis meliputi juga skill dalam membuat suasana yang menarik dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu kebutuhan akan kemampuan guru dalam menggabungkan berbagai sumber bahan belajar, penguasaan materi yang runtun penggunaan metode yang tepat diperlukan [19].

Salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah *blended learning* atau pembelajaran kombinasi atau disebut juga gabungan. Sistem *blended learning* adalah sistem yang mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara *online* atau *daring*. *Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang menggabungkan atau memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Jadi, *Blended learning* adalah kombinasi belajar tatap muka, *offline*, dan *online* [20]. Pembelajaran campuran bisa dikatakan bahwa peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar saat didampingi guru di kelas ataupun di luar kelas, namun juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas secara mandiri.

Beberapa manfaat dari penerapan model *blended learning* diantaranya yaitu proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online* dan mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik. Strategi *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibanding dengan model konvensional [21]. Keuntungan utama *blended learning* adalah penyampaian materi pelajaran secara *online* dengan fitur terbaik dari interaksi kelas dan pembelajaran langsung untuk mempersonalisasi pembelajaran dengan cara yang memungkinkan refleksi yang bijaksana dan membedakan instruksi di berbagai kelompok pelajar [22].

Usaha perbaikan strategi pembelajaran dilakukan agar proses pembelajaran efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama proses pendidikan tercapai secara optimal. Usaha tersebut dilakukan dengan membuat sebuah produk pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam pembelajaran. Sependapat dengan Aulia Fonda bahwa hasil belajar peserta didik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting [23].

Guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Bentuk pembelajaran yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi disebut *e-learning*. *E-learning* merupakan pengembangan dari teknologi pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan kemampuan komputer dan perangkat informasi lainnya seperti multimedia dan internet. Salah satu jenis *e-learning* adalah modul elektronik (*e-modul*). Dari segi indikator dan struktur, *e-modul* memiliki karakteristik yang sama dengan modul cetak. Namun, perbedaan antara *e-modul* dan modul cetak terletak pada format dan fleksibilitas komponen presentasi. *E-modul* merupakan konsep bahan ajar modul yang disampaikan melalui media elektronik atau dalam format digital. Kelebihan penyajian *e-modul* adalah ukuran file relatif kecil, mudah dibawa hanya menggunakan USB atau flashdisk [24].

Modul elektronik atau *E-module* adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran. *E-module* tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. *E-module* disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya. *E-module* dapat diakses baik melalui laptop ataupun *smartphone*.

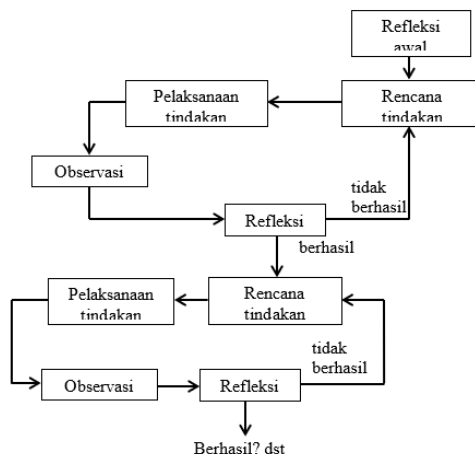
METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Belang Kapanewon Patuk Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2021/ 2022 yang berjumlah 21 peserta didik, terdiri dari 9 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Peserta didik di kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian karena ditemukan permasalahan-permasalahan yang ditemukan seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang. Objek penelitian yang diteliti adalah penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* terhadap motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar IPS.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), prosedur penelitian yang dilakukan yaitu dalam proses berdaur/bersiklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Kemmis S. dan M.C. Tanggart yang menyatakan bahwa PTK adalah siklus refleksi diri yang berbentuk spiral dalam rangka melakukan proses perbaikan terhadap kondisi yang ada mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan dalam rangka menemukan cara-cara baru yang lebih baik dan lebih efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari satu prasiklus dan 2 (dua) siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan termasuk didalamnya tes hasil belajar. Keputusan untuk melanjutkan atau menghentikan penelitian pada akhir siklus tertentu sepenuhnya bergantung pada hasil yang dicapai pada siklus terakhir. Bila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan dan apabila belum mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Secara skematis,

langkah-langkah penelitian ini dapat dilihat pada gambar alur Media Kemmis dan Taggart sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Kemmis dan Taggart

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, angket/ kuesioner, dan tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus dengan kriteria ketuntasan minimal 73. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* serta menambah keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran aktif *blended learning* yang tepat dalam proses pembelajaran.

Pra Siklus

Pembelajaran pada tahap pra siklus menunjukkan motivasi belajar peserta didik masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar diperoleh rata-rata motivasi belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 39,80% dalam kategori rendah. Kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus menunjukkan keaktifan belajar peserta didik juga masih rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil angket keaktifan belajar diperoleh rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 40,43% dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil tes peserta didik sebelum peneliti melakukan tindakan, diperoleh bahwa dari 21 peserta didik terdapat 11 anak yang mendapat nilai di bawah KKM, dan sebanyak 10 peserta didik yang tuntas atau 47,62%. Kondisi awal hasil belajar IPS peserta didik kelas V SDN Belang dapat ditunjukkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal Hasil Belajar Peserta Didik SDN Belang

Hasil Belajar	Kondisi Awal
Belum Tuntas (<KKM)	52,38%
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	50

Nilai rata-rata	67,86
Jumlah Nilai ≥ 73	10
Persentase ketuntasan	47,62%

Berdasarkan data pada tabel 1 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM (belum tuntas) ada 11 orang (52,38%), peserta didik yang memperoleh nilai \geq KKM hanya ada 10 orang (47,62%).

Siklus I

Pembelajaran pada siklus I ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi cukup dibandingkan dengan pra siklus, hal ini dapat dilihat hasil angket motivasi belajar peserta didik diperoleh rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus ini sebesar 56,55% dalam kategori cukup. Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini juga menunjukkan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan saat pra siklus, hal ini dapat dilihat dari hasil angket keaktifan belajar diperoleh rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus I meningkat menjadi 57,00% menjadi kategori cukup.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada pra siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module*. Persentase peserta didik yang belum tuntas mengalami penurunan dari pra siklus ke siklus I (dari 52,38% menjadi 28,57%). Persentase peserta didik yang sudah tuntas mengalami kenaikan dari kondisi prasiklus ke siklus I dari 47,62% menjadi 71,43%.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah, penelitian dikatakan sudah berhasil jika persentase peserta didik yang nilai hasil belajarnya sudah tuntas mencapai minimal 75%. Hasil menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang nilainya tuntas baru mencapai 71,43%, maka penelitian harus dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II secara keseluruhan berjalan sesuai dengan perencanaan. Pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik meningkat pesat dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar peserta didik diperoleh rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus ini sebesar 68,25% dalam kategori tinggi.

Kegiatan pembelajaran pada siklus II juga menunjukkan keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pesat dibandingkan dengan saat pra siklus dan siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil angket keaktifan belajar peserta didik yang terdiri dari 5 indikator dengan jumlah pertanyaan 20 soal meliputi pertanyaan positif dan pertanyaan negatif dengan 5 alternatif jawaban pada setiap indikatornya. Dari masing-masing pertanyaan diperoleh rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus II meningkat menjadi 66,67% menjadi kategori tinggi.

Hasil belajar peserta didik kelas V SDN Belang pada siklus II menunjukkan rata-rata 84,52 dari 21 peserta didik. Jumlah peserta didik yang masuk kategori

tuntas ada 19 orang dengan nilai ≥ 73 . Persentase peserta didik yang telah mencapai KKM sebesar 90,48%. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 95 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 70. Motivasi belajar peserta didik dengan kategori sangat rendah dan rendah sebesar 14,29%, penelitian ini dikatakan berhasil, karena indikator yang ditetapkan jika persentase peserta didik yang motivasinya dengan kategori diatas rendah minimal mencapai 75%, karena sudah lebih dari 75% penelitian ini dihentikan pada siklus II.

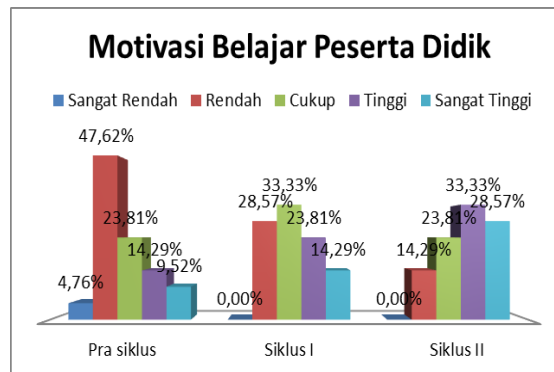
Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas V SDN Belang yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan belajar, dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* telah terlaksana dengan baik dan mengalami peningkatan. Menurut hasil analisis data angket sebanyak 18 peserta didik sudah memiliki motivasi belajar yang baik dengan kategori tinggi. Sementara 3 peserta didik atau 14,29% peserta didik belum memiliki motivasi belajar yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar peserta didik sudah memiliki perhatian dalam belajar atau mengerjakan tugas.

Hasil prasiklus, persentase rata-rata motivasi kategori sangat rendah dan rendah 52,38%. Pada siklus I, dengan adanya perbaikan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal. Persentase motivasi belajar peserta didik dalam kategori sangat rendah dan rendah sebesar 28,57%. Di siklus II motivasi belajar peserta didik kategori sangat rendah dan rendah hanya tinggal 14,29%. Penurunan persentase motivasi belajar peserta didik kategori sangat rendah dan rendah dari siklus I ke siklus II sebesar 14,28%. Untuk lebih jelasnya, berikut data hasil rekapitulasi rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Indikator Keberhasilan Motivasi Belajar

No	Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Rendah	4,76%	0,00%	0,00%
2	Rendah	47,62%	28,57%	14,29%
3	Cukup	23,81%	33,33%	23,81%
4	Tinggi	14,29%	23,81%	33,33%
5	Sangat Tinggi	9,52%	14,29%	28,57%

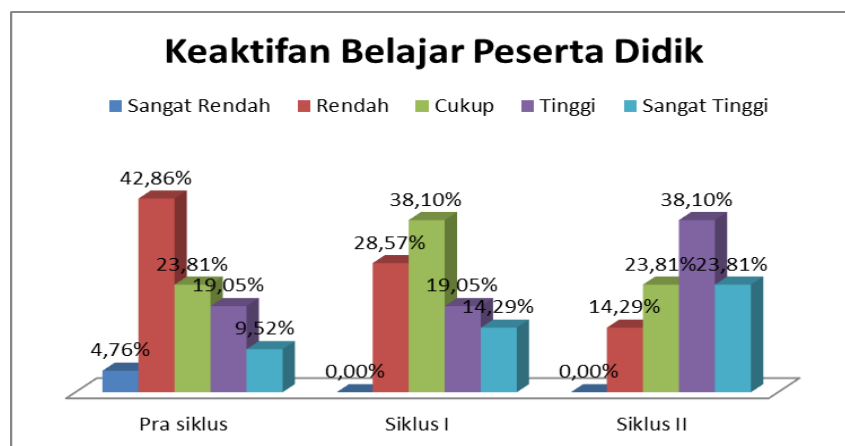


Gambar 2. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module*, pada prasiklus, persentase rata-rata kategori sangat rendah dan rendah sebesar 47,62%. Pada siklus I dengan adanya perbaikan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal. Persentase keaktifan peserta didik kategori sangat rendah dan rendah pada siklus I sebesar 28,57%. Di siklus II keaktifan belajar peserta didik kategori sangat rendah dan rendah hanya tinggal 14,29%. Penurunan persentase keaktifan peserta didik kategori rendah dari siklus I ke siklus II sebesar 14,28%. Untuk lebih jelasnya, berikut data hasil rekapitulasi rata-rata persentase keaktifan peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Indikator Keberhasilan Keaktifan Belajar

No	Kategori	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Rendah	4,76%	0,00%	0,00%
2	Rendah	42,86%	28,57%	14,29%
3	Cukup	23,81%	38,10%	23,81%
4	Tinggi	19,05%	19,05%	38,10%
5	Sangat Tinggi	9,52%	14,29%	23,81%



Gambar 3. Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

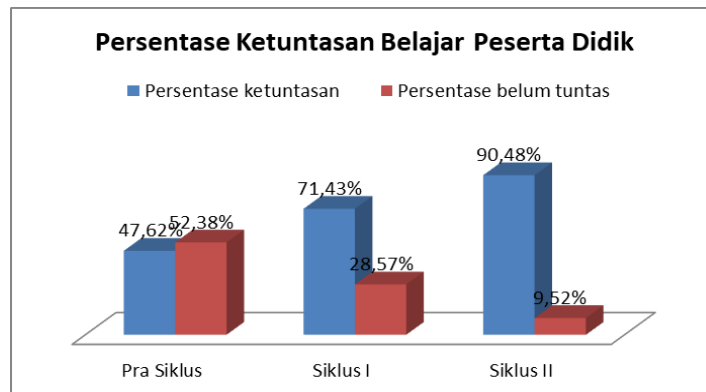
Tabel 4. Data Hasil Belajar Peserta Didik SDN Belang

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	95	95
Nilai terendah	50	60	70
Nilai rata-rata	67,86	75,71	84,52
Jumlah peserta didik tuntas	10	15	19
Persentase ketuntasan	47,62%	71,43%	90,48%
Persentase belum tuntas	52,38%	28,57%	9,52%



Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Belang

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas pada pra siklus yaitu 67,86 dengan jumlah peserta didik yang nilainya memenuhi KKM sebanyak 10 orang dan persentase ketuntasan 47,62%. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan menjadi 75,71 dengan 15 peserta didik memenuhi KKM dan 6 peserta didik tidak memenuhi KKM, dimana persentase ketuntasan sebesar 71,43%. Hasil belajar pada siklus I tersebut dirasa belum optimal sehingga dilakukan penelitian siklus II. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas kembali meningkat menjadi 84,52 dengan terdapat 19 peserta didik memenuhi KKM dan persentase ketuntasan 90,48%. Hanya terdapat 3 peserta didik yang tidak memenuhi KKM, sehingga hasil belajar pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik SDN Belang

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa pada siklus dua sudah mencapai indikator ketercapaian yang menetapkan sebesar 9,52% nilai peserta didik yang tidak tuntas. Kenaikan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pada saat kegiatan pembelajaran pada siklus II peserta didik sudah terbiasa dengan menggunakan model *pembelajaran blended learning* berbantuan E-module dalam pembelajaran, sehingga pada saat guru menyampaikan materi peserta didik lebih memperhatikan materi karena materi sudah dipelajari peserta didik terlebih dahulu di rumah. Peserta didik juga semakin aktif bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-Module*. Hal ini dilihat dari data prasiklus capaian kategori diatas rendah sebanyak 10 orang peserta didik (47,62%), pada Siklus I capaian meningkat menjadi 15 orang peserta didik (71,43%), dan pada Siklus II capaian kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi sebanyak 18 peserta didik (85,71%).

Keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-Module*. Hal ini dilihat dari data prasiklus capaian kategori diatas rendah sebanyak 11 orang peserta didik (52,38%), siklus I capaian meningkat menjadi 15 orang peserta didik (71,43%), dan pada Siklus II capaian kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi sebanyak 18 peserta didik (85,71%).

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran muatan pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-Module*. Dilihat dari peningkatan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM nilai 73, yaitu dari prasiklus yang telah mencapai KKM nilai 73 sebanyak 10 peserta didik (47,62%), kemudian pada Siklus I meningkat menjadi 15 peserta didik (71,43%), dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 19 peserta didik (90,48%) dari 21 jumlah seluruh peserta didik.

Saran

Bagi peserta didik diharapkan dapat mengikuti arahan rencana pembelajaran sebaik mungkin, dengan mengikuti rangkaian pembelajaran akan tercapai pendalaman materi yang diharapkan. Bagi Pendidik, penerapan pembelajaran ini dapat mengubah cara-cara guru untuk menghidupkan suasana pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Bagi sekolah, pembelajaran dengan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *E-module* dapat disajikan sebagai pilihan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Edisi Kedu. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- A. M. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang memperngaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- R. Korb, *Motivating Defiant & Disruptive Students to Learn*. California: A Sage Publication Company, 2012.
- Saravanakumar, *Educational Psychology*. Ahmedabad: Sara Book Publication, 2016.
- U. Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015.
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Warsono & Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- N. Nurfatimah, L. Hamdian Affandi, and I. Syahrul Jiwandono, "Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 145–154, 2020, doi: 10.29303/jipp.v5i2.130.
- A. D. Prasetyo and M. Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1717–1724, 2021, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.
- A. M. Guswara, "The Contribution of Google Classroom Application and Motivation to The Learning Outcomes of Web Programming," vol. 4, pp. 424–432, 2020.
- M. Yamin, *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group), 2014.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Puspitarini & Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatol. J. Educ.*, vol. Vol.4, No., 2019.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- J. I. Kependidikan, W. R. Syachtiyani, N. Trisnawati, and U. N. Surabaya, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," vol. 2, no. April, pp. 90–101, 2021.
- Nurhadiyati Alghaniy, "Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL)

- terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” vol. 5, no. 1, pp. 327–333, 2021.
- N. P. Ayu, U. Islam, N. Sunan, and K. Yogyakarta, “Pengaruh Metode Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 5, pp. 1993–2000, 2021.
- W. D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Sjukur, “Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK,” *J. Pendidik. Vokasi*, 368-378., vol. 3 (2), 2012.
- A. Kundu and N. Subhas, “Blended Learning in Indian Elementary Education : Problems and Prospects,” vol. 4, pp. 199–210, 2018.
- A. Fonda, “The Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro For Xi Grade Of Senior High School,” vol. 7, no. 2, pp. 109–122, 2018, doi: 10.22460/infinity.v7i2.p109-122.
- S. I. Wahyuni, A. M. Noer, and R. Linda, “Development of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application on the Chemical Equilibrium,” pp. 978–979, 2018.