



Analisis Penerapan *Blended Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPTD SD Negeri Oli'O

Wiwin Maryani Mada^{1*}, Winardi Budi Setiawan², Ahmad Husin³

¹⁻³Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Bakti Indonesia, Indonesia

Email: wiiwinmada140302@gmail.com¹, winaardibudisetiawan9@gmail.com², ahmadhusin@ubibanyuwangi.ac.id³

*Penulis Korespondensi: wiiwinmada140302@gmail.com

Abstract. This study aims to analyze the implementation of blended learning on the motivation and learning outcomes of fifth-grade students at UPTD SD Negeri Oli'O. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects were fifth-grade students, comprising an experimental class using LMS-based blended learning and a control class using conventional learning. Data were collected through learning motivation questionnaires and learning outcome tests administered before and after the intervention. Data analysis was conducted using the Kolmogorov-Smirnov normality test, Levene's homogeneity test, F-test ANOVA, and paired samples t-test. The results indicate that the implementation of the blended learning model has a positive effect on students' motivation and learning outcomes. Students who participated in blended learning demonstrated better learning motivation compared to those in the conventional learning group. Additionally, student learning outcomes improved because learning materials could be flexibly accessed again via online platforms, thereby providing students with broader opportunities to understand the material independently.

Keywords: Blended learning; Elementary school students; Learning Management System (LMS); Learning motivation; Learning outcomes.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di UPTD SD Negeri Oli'O. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri atas kelas eksperimen dengan pembelajaran *blended learning* berbasis LMS dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas Levene, uji F ANOVA, dan *paired samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *blended learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang mengikuti pembelajaran *blended learning* menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan karena materi pembelajaran dapat dengan mudah diakses kembali secara fleksibel melalui media daring, sehingga siswa memiliki kesempatan lebih luas untuk memahami materi secara mandiri.

Kata kunci: Blended learning; Hasil belajar; Learning Management System (LMS); Motivasi belajar; Siswa sekolah dasar.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan secara tatap muka kini mulai dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis teknologi (Maysyarah & Kuswandi, 2025). Salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan adalah *blended learning*. Model ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan efektif (Rahmatullah et al., 2022). Penerapan *blended learning* dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton (Hendrayana et al., 2022). Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu siswa memahami materi

pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat memanfaatkan berbagai *platform* pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Moodle*, dan media pembelajaran lainnya untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari motivasi siswa, tetapi juga dari hasil belajar yang diperoleh. Dengan adanya *blended learning*, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja, serta melakukan diskusi secara lebih luas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan analisis mengenai penerapan blended learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa agar dapat diketahui manfaat serta tantangan dalam penerapannya.

Menurut McNeil yang dikutip oleh Asih (2022), tujuan kurikulum teknologis ditekankan kepada pencapaian perubahan tingkah laku yang dapat diukur. Oleh karena itu tujuan umum dijabarkan ke dalam tujuan-tujuan khusus. Tujuan-tujuan itu biasanya diambil dari setiap mata pelajaran (disiplin ilmu). Tujuan yang berorientasi kepada tujuan kemasyarakatan jarang digunakan. Semua siswa diharapkan dapat menguasai secara tuntas tujuan pengajaran yang telah ditentukan.

Ayudha et al (2025) mengatakan ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi: (a) penggunaan Multimedia Presentasi yaitu multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar. Kelebihannya adalah dapat menggabungkan semua unsur seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara; (b) CD Multimedia Interaktif yaitu CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi suara, animasi, video, teks dan grafis; (c) pemanfaatan *Internet* yaitu pemanfaatan *internet* sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa dapat mengakses secara *online* dari berbagai perpustakaan, museum, *database*, dan mendapatkan sumber primer. Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas, karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara *online*.

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Selain *blended learning* ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya *blended learning* dan *hybrid learning*. Istilah yang disebutkan tadi mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran.

Thorne (2003:2) dalam Abroto et al (2021) menggambarkan *blended learning* sebagai:
It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning.

Sedangkan Bersin (2004:56) dalam Pratama (2020) mendefinisikan *blended learning* sebagai:

The combination of different training “media” (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term “blended” means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of e-learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended learning*. menggabungkan aspek *Blended learning* (format elektronik) seperti pembelajaran berbasis *web*, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”.

Proses penyelenggaraan *e-learning*, dibutuhkan sebuah *Learning Management System* (LMS), yang berfungsi untuk mengatur tata laksana penyelenggaraan pembelajaran di dalam model *e-learning*. Sering juga LMS dikenal sebagai CMS (*Course Management System*), umumnya CMS dibangun berbasis *web*, yang akan berjalan pada sebuah *web server* dan dapat diakses oleh pesertanya melalui *web browser* (*web client*). *Server* biasanya ditempatkan di universitas/sekolah atau lembaga lainnya, yang dapat diakses darimanapun oleh pesertanya, dengan memanfaatkan koneksi *internet*.

Motivasi adalah proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu (Azzaki & Marmoah, 2026). Ada banyak jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi siswa dan guru. Pembelajaran mandiri, merujuk pada pembelajaran yang berasal dari pemikiran dan perilaku yang dihasilkan sendiri oleh siswa yang secara sistematis diarahkan ke sasaran pembelajaran mereka (Pratama, 2020).

Motivasi intrinsik siswa pada umumnya menurun dari sekolah dasar tahun-tahun pertama hingga sekolah menengah (Trisnayanti et al., 2020). Karena alasan ini sekolah menerapkan berbagai insentif ekstrinsik (*extrinsic incentive*), yaitu imbalan untuk pembelajaran yang tidak melekat dalam bahan yang sedang dipelajari (Putri & Nasution, 2023). Imbalan ekstrinsik dapat berkisar dari pujian, nilai, penghargaan, hingga hadiah atau imbalan

lain.

Fenomena motivasi intrinsik mencerminkan kecenderungan utama manusia untuk terlibat dalam kegiatan yang menarik perhatian mereka untuk belajar, mengembangkan dan memperluas kapasitas mereka. Motivasi intrinsik yang terkandung setiap kali orang berperilaku untuk kepuasan yang melekat dalam perilaku itu sendiri (Aini et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas guru seharusnya mencoba membuat segala sesuatu yang mereka ajarkan sedapat mungkin menarik secara instrinsik dan seharusnya menghindari membagikan imbalan material kalau hal itu tidak perlu, tetapi guru seharusnya tidak merasa enggan menggunakan imbalan ekstrinsik apabila hal itu diperlukan.

Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam bahasa sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan ke mana anda berusaha berjalan (Slavin, 2009:105).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di UPTD SD Negeri Oli'O.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mencari hubungan sebab-akibat. Pendekatan ini dilakukan peneliti ingin memberikan perlakuan (*treatment*), tetapi tidak memungkinkan untuk mengontrol atau mengacak seluruh variabel luar secara sempurna (Sugiyono, 2020). Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel eksperimen dan variabel terikat.

Adapun sebagai variabel eksperimen adalah variabel perlakuan untuk kelas eksperimen, yaitu pembelajaran *blended learning* berbasis LMS, dan variabel perlakuan untuk kelas kontrol yang digunakan sebagai pembandingan, yaitu pembelajaran secara konvensional. Sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket dan tes tertulis yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas V. Validitas instrumen dalam penelitian ini meliputi validitas *rational judgement* yakni dengan mengkonsultasikan instrumen kepada para ahli dalam hal ini dosen pembimbing dan dosen lain yang berkompeten dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah instrumen selesai dikonsultasikan dan telah memenuhi syarat, maka langkah selanjutnya diadakan uji coba di lapangan untuk memperoleh validitas konstruktifnya. Setelah data didapat dan

ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruk dilakukan dengan analisis faktor. Teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah: (1) pengujian persyaratan analisis dengan uji normalitas dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* untuk uji homogenitas dilakukan dengan uji *levene test*, dan (2) uji hipotesis dalam penelitian ini untuk hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji F anova untuk hipotesis 3 dan 4 menggunakan *paired samples t test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran

Penerapan *blended learning* dilakukan dengan memadukan kegiatan belajar tatap muka dan pembelajaran daring. Dalam pembelajaran tatap muka, guru menjelaskan materi, memberikan pengarahan, dan melakukan diskusi langsung dengan siswa. Sedangkan pada pembelajaran daring, siswa dapat mengakses materi, mengerjakan tugas, dan mengikuti evaluasi melalui *platform digital*.

Contoh penerapan *blended learning* dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu guru memberikan penjelasan materi di kelas secara langsung, siswa mengakses video pembelajaran melalui internet, tugas dikumpulkan melalui Google Classroom atau Moodle, diskusi dilakukan melalui forum daring atau aplikasi *video conference*, serta evaluasi pembelajaran dilaksanakan secara *online* menggunakan kuis digital.

Dengan penerapan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat dilakukan kapan saja serta di mana saja. Berdasarkan data hasil nilai pelajaran produktif dan hasil wawancara dengan guru mengenai nilai matematika kelas V, masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal yakni 70, rata-rata dari siswa baru mencapai ketuntasan 67. Selain masih rendahnya ketuntasan belajar, motivasi dan hasil belajar siswa juga masih rendah, dari hasil pengamatan peneliti terlihat masih kurangnya persiapan siswa ketika waktu pelajaran dimulai di kelas proses pembelajaran sering terlambat karena siswa dengan sengaja mengulur waktu untuk masuk ke ruang komputer. Meskipun setiap siswa sudah mempunyai sumber belajar, akan tetapi mereka masih saja ada yang lupa membawanya ataupun mereka membawanya tapi hanya dibawa saja, tidak mencoba untuk memahaminya. Jika kondisi tersebut dibiarkan, maka akan menimbulkan dampak yang kurang baik bagi sekolah.

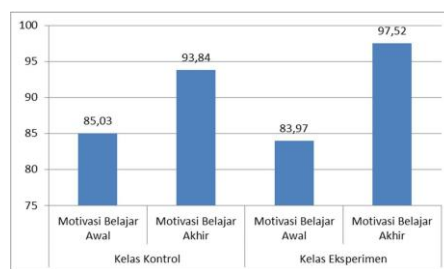
Tabel 1. Hasil Nilai Matematika Kelas V

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presentase ketuntasan tanpa proses remedial
> 69	16	55%
< 69	14	45%
Jumlah	30	100%

Sumber: Daftar Nilai Matematika kelas V Tahun Pelajaran 2020/2021

Berdasarkan hasil hipotesis 1 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional. dimana nilai F hitung sebesar 6,753 lebih besar dari nilai F tabel sebesar 4,001 dan level signifikansi sebesar (P) 0,012 lebih kecil dari (α) 0,05.

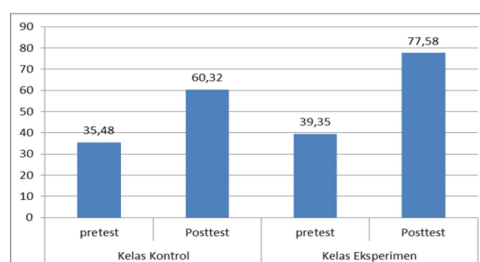
Rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 13,55. Rata-rata skor motivasi belajar kelas kontrol sebesar 8,81. Rata-rata skor motivasi belajar sesudah pembelajaran lebih besar dibanding rata-rata skor motivasi belajar sebelum pembelajaran. Perbedaan rata-rata peningkatan skor motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 4,74



Gambar 1. Grafik Rata-Rata Motivasi Belajar Awal dan Akhir

Berdasarkan hasil hipotesis 2 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional. dimana nilai F hitung sebesar 26,240 lebih besar dari nilai F tabel sebesar 4,001 dan level signifikansi (P) sebesar $0,000 < (\alpha) 0,05$.

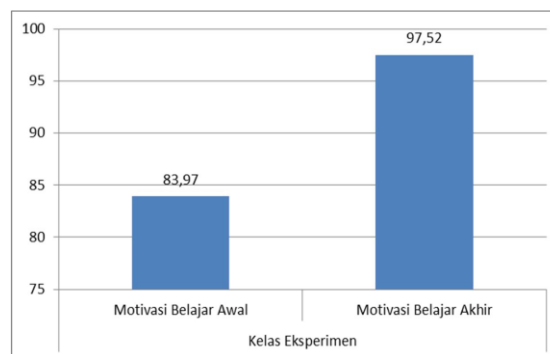
Rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen sesudah pembelajaran lebih tinggi dibanding rata-rata skor hasil belajar sebelum pembelajaran. Perbedaan rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen sebesar 38,23, sedangkan perbedaan rata-rata skor hasil belajar kelas kontrol sebesar 24,84. Perbedaan rata-rata peningkatan skor hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 13,39. Berikut ini gambaran perbedaan rata-rata peningkatan skor hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Gambar 2. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil hipotesis 3 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*. dimana nilai t_{hitung} sebesar -9,406 lebih kecil dari nilai t_{tabel} sebesar -1,697 untuk taraf kesalahan 5% serta level signifikansi (P) sebesar $0,000 < (\alpha) 0,05$.

Rata-rata skor motivasi belajar yang diukur sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 83,97. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan memanfaatkan *blended learning* sebanyak lima kali pertemuan, motivasi belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata motivasi belajar 97,52 yang artinya ada peningkatan rata-rata sebesar 13,55. Gambaran peningkatan rata-rata motivasi belajar disajikan berikut ini:



Gambar 3. Rata-Rata Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Blended Learning*

Berdasarkan hasil hipotesis 4 menggunakan pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*. dimana nilai t_{hitung} sebesar -19,628 lebih kecil dari nilai t_{tabel} sebesar -1,697 untuk taraf kesalahan 5% serta level signifikansi (P) sebesar $0,000 < (\alpha) 0,05$.

Rata-rata skor hasil belajar yang diukur sebelum pembelajaran *blended learning* sebesar 39,35. Kemudian setelah diberi pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* sebanyak lima kali pertemuan, hasil belajar diukur lagi dan diperoleh rata-rata hasil belajar 77,58 yang artinya ada peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 38,23. Gambaran peningkatan rata-rata hasil belajar disajikan berikut ini:

Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurhasanah et al., 2022). Penerapan *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif.

Beberapa pengaruh positif *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa yaitu siswa menjadi lebih tertarik karena menggunakan media digital, pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui video, animasi, dan kuis *online*, siswa memiliki kebebasan dalam mengatur

waktu belajar, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah, serta siswa lebih aktif mencari informasi secara mandiri.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, motivasi belajar siswa cenderung meningkat ketika model *blended learning* diterapkan secara tepat.

Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Ayudha et al., 2025). Penerapan *blended learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan pemahaman materi yang lebih baik karena siswa dapat mempelajari ulang materi secara *online*, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, akses terhadap sumber belajar menjadi lebih luas, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta nilai akademik siswa cenderung meningkat. Melalui *blended learning*, siswa dapat belajar sesuai kecepatan masing-masing sehingga membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Selain itu, guru juga dapat memberikan variasi metode pembelajaran yang mendukung keberhasilan belajar siswa.

Kelebihan dan Kelemahan Blended Learning

Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (Sulthoniyah et al., 2022). Model ini memiliki beberapa kelebihan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Melalui *blended learning*, siswa tidak hanya bergantung pada kegiatan belajar di kelas, tetapi juga dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui *platform digital*. Hal ini memudahkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang belum dipahami, menyesuaikan waktu belajar dengan kebutuhan masing-masing, serta meningkatkan kemandirian dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan teknologi dalam *blended learning* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Puspita & Tirtoni, 2023).

Kelebihan lain dari *blended learning* adalah kemampuannya dalam menghemat waktu dan biaya. Proses pembelajaran tidak selalu harus dilakukan secara langsung di ruang kelas, sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkan media daring untuk diskusi, pemberian tugas, maupun penyampaian materi tambahan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efisien tanpa mengurangi esensi kegiatan belajar. Selain itu, *blended learning* juga mendorong guru dan siswa untuk lebih terbiasa menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses Pendidikan

(Wirdayani et al., 2023). Kondisi ini sangat penting karena kemampuan memanfaatkan teknologi menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Namun, *blended learning* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah kebutuhan terhadap koneksi internet yang stabil. Jika jaringan internet kurang memadai, proses pembelajaran daring dapat terganggu dan siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi atau mengikuti kegiatan pembelajaran secara online. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone yang memadai. Ketimpangan fasilitas ini dapat menyebabkan perbedaan kesempatan belajar antara siswa yang memiliki akses teknologi dengan siswa yang memiliki keterbatasan sarana.

Selain faktor teknis, *blended learning* juga menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran. Guru perlu mampu menggunakan *platform digital*, menyusun materi yang menarik, serta mengelola pembelajaran daring secara efektif. Jika guru belum menguasai teknologi dengan baik, pelaksanaan *blended learning* dapat berjalan kurang optimal (Sudana, 2021). Di sisi lain, pembelajaran daring juga memiliki keterbatasan dalam hal pengawasan. Guru tidak dapat memantau siswa secara langsung seperti pada pembelajaran tatap muka, sehingga siswa yang kurang disiplin dapat mengalami kesulitan dalam mengatur waktu belajar, menyelesaikan tugas, atau memahami materi secara mandiri.

Dengan demikian, *blended learning* memiliki kelebihan dalam hal fleksibilitas, akses materi, efisiensi, peningkatan motivasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Namun, penerapannya tetap memerlukan kesiapan sarana, koneksi internet, kemampuan teknologi guru, serta kedisiplinan siswa. Oleh karena itu, *blended learning* akan berjalan efektif apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang matang, fasilitas yang memadai, serta kerja sama antara guru, siswa, sekolah, dan orang tua.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *blended learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan terlibat dalam proses pembelajaran karena mengintegrasikan kegiatan tatap muka dengan pembelajaran daring yang lebih fleksibel. Fleksibilitas akses terhadap materi juga membantu siswa mempelajari kembali bahan ajar sesuai kebutuhan, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran *blended learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat pula perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut. Penerapan *blended learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, *blended learning* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan capaian pembelajaran.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan *blended learning* tetap memerlukan dukungan yang memadai, terutama dalam hal ketersediaan jaringan internet, perangkat teknologi, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis digital, serta pendampingan dari orang tua. Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan bahwa penerapan *blended learning* dirancang secara sistematis agar dapat berjalan efektif dan memberikan dampak positif bagi siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Abroto, Maemonah, & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>
- Aini, F. N., Emanuel, E. P. L., & Chamidah, A. (2021). Efektivitas Penerapan Model Blended Learning Berbasis Google Classroom Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Trigonometri Kelas XI IPA-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(2). <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i2.629>
- Asih, N. M. V. (2022). Pengaruh Blended Learning, Media Pembelajaran, Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4). <https://doi.org/10.58344/jmi.v1i4.98>
- Ayudha, C. F. H., Widayanti, F. N., Ningsih, R. S., & Hidayati, S. N. (2025). Penerapan Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Khusus Olahraga (KKO). *EDUPROXIMA (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 7(1). <https://doi.org/10.29100/.v7i1.5767>
- Azzaki, R. F., & Marmoah, S. (2026). Studi Literatur: Efektivitas Blended Learning terhadap Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar. *Jurnal IKA*, 24(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v24i1.104191>
- Hendrayana, S., Heriati, T., Prakawati, D., & Istiqomah, A. (2022). Analisis Implementasi Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(1). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.325>
- Maysyarah, S., & Kuswandi, D. (2025). Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1). <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.77034>

- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Ismawati, F. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 7(1), 20–29. <https://doi.org/10.31764/telaah.v7i1.6694>
- Pratama, N. S. (2020). Studi Literatur Model Blended Learning Pada Berbagai E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Vokasi/Kejuruan. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 182–194.
- Puspita, K. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 85–98. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12031>
- Putri, C. P., & Nasution, M. I. P. (2023). Metode Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 326–331. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1767>
- Rahmatullah, Ramadhan, S., Inanna, Nurjannah, & Tahir, T. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 20 Pangkep. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 14(2), 246–259. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v14i2.48642>
- Sudana, I. W. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan metode blended learning melalui aplikasi google classroom. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781849>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulthoniyah, I., Afianah, V. N., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
- Trisnayanti, N. P. E., Sariyasa, & Suweken, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(3), 1–8.
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1).