

PERBANDINGAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA YANG DIAJAR MENGGUNAKAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS LITERASI DIGITAL DENGAN KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS IV SDN MANGKURA 1 MAKASSAR

Andi Windayani¹, Irwan Akib², Husniati³

UPT SPF SDN Mangkura 1 Makassar¹

Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar^{2,3}

Email: awindayani81@gmail.com¹

Abstrak. Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika yang Diajar Menggunakan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dengan Konvensional pada Siswa Kelas IV SDN Mangkura 1 Makassar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar Matematika yang diajarkan menggunakan *Blended Learning* berbasis literasi digital dengan konvensional pada siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar; Jenis penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar, kelas IV A sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebanyak 30 orang siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar untuk mengukur motivasi belajar dengan menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pendekatan statistik deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* nilai pada kelas model pembelajaran inkuiri dan kelas PBL analisis *Levene's test* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,000 menunjukkan bahwa $0,000 \leq 0,05$ maka H_1 diterima, artinya Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar Matematika yang diajarkan menggunakan *Blended Learning* berbasis literasi digital dengan konvensional pada siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar.

Kata kunci: motivasi, hasil belajar, *Blended Learning*, literasi digital, konvensional.

Abstract. Comparison of Motivation and Learning Outcomes of Mathematics Taught Using Blended Learning Based on Digital Literacy with Conventional in Grade IV Students of SDN Mangkura 1 Makassar. The purpose of the study was to find out the differences in the motivation to learn Mathematics taught using digital literacy-based Blended Learning with conventional in grade IV students of SDN Mangkura I Makassar; This type of research is a pretest-posttest control group design. The number of samples in this study were students of class IV SDN Mangkura I Makassar, class IV A as many as 30 students as the experimental class and class IV B as many as 30 students. The data collection method used is learning outcomes test to measure learning motivation by using questionnaires and documentation. The data analysis technique used is descriptive statistical approach and inferential analysis. Research results Based on the results of the Paired Sample T-Test test scores in the inquiry learning model class and PBL class Levene's test analysis can be seen that the significance value is 0.000 indicating that $0.000 < 0.05$ then H_1 is accepted, meaning that there are differences in motivation and learning outcomes of Mathematics being taught using Blended Learning based on digital literacy with conventional for fourth grade students at SDN Mangkura I Makassar.

Keywords: motivation, learning outcomes, Blended Learning, digital literacy, conventional.



A. Pendahuluan

Model Pembelajaran *Blended Learning* dimulai sejak computer ditemukan, awalnya karena adanya konvensional dan interaksi antara guru dan siswa. Model pembelajaran *Blended Learning* muncul setelah berkembangnya berbagai perangkat teknologi informasi sehingga sumber belajar dapat diakses oleh siswa baik secara offline maupun online. Model pembelajaran *Blended Learning* saat ini dilakukan dengan menggabungkan model pembelajaran konvensional, teknologi media cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi e-learning (pembelajaran digital).

Alasan peneliti memilih judul ini adalah karena SDN Mangkura I Makassar memiliki fasilitas internet, fasilitas komputer di lab multimedia dan perpustakaan yang lengkap. Ketersediaan media tersebut tidak lain adalah alat bantu belajar untuk siswa dan guru dalam menambah referensi atau literatur. Namun sampai saat ini fasilitas tersebut belum digunakan sepenuhnya dengan maksimal terkhusus pada guru, untuk menjadikan fasilitas tersebut sebagai penunjang utama dalam pembelajaran. Adapun faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas diantaranya adalah minimnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang berbasis literasi digital seperti internet dan kurangnya motivasi belajar siswa yang didapat dari guru yang hanya melakukan pembelajaran konvensional terkhusus pada pembelajaran Matematika sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar Matematika yang diajarkan menggunakan *Blended Learning* berbasis literasi digital dengan konvensional pada siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar.

Uno (2012) mengemukakan bahwa motivasi belajar disebabkan oleh adanya dua faktor pendukung yaitu : a) Faktor Intrinsik berupa keinginan untuk sukses dan peningkatan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Motivasi instrinsik berupa : (1) Tugas yang diberikan harus sesuai dengan minat belajar, (2) Motivikasi perencanaan yang beragam, (3) Ada umpan balik terhadap respon siswa, (4) Kesempatan respon siswa yang aktif, dan (5) Memberi peluang pada siswa untuk menyesuaikan tugasnya. b) Faktor Ekstrinsik berupa reward, lingkungan belajar yang mendukung, dan aktivitas belajar yang menyenangkan. Motivasi ekstrinsik yaitu: (1) Kesesuaian tugas dengan minat belajar, (2) Perencanaan yang beragam, (3) Respon siswa, (4) Kesempatan siswa yang aktif, (5) Kesempatan siswa dalam menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan (6) Kegiatan yang menyenangkan dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan Hilgard yang dikutip oleh Sanjaya, (2010:228-229) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan melalui kegiatan atau proses pelatihan, baik di laboratorium maupun di lingkungan alam. Pendapat tersebut didukung oleh Sanjaya (2010:229) bahwa hasil belajar adalah suatu proses dimana aktivitas mental seseorang berinteraksi dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan perilaku yang positif, termasuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan motorik, gerakan psikologis. Dikatakan positif, karena adanya perubahan perilaku yang melengkapi perilaku sebelumnya cenderung bersifat permanen dan tidak mudah dilupakan.

Blended Learning berarti *Blended* yaitu campuran, gabungan atau kombinasi yang cukup baik. Sedangkan *Learning* adalah belajar atau mengetahui. *Blended Learning* adalah kombinasi dari banyak metode pembelajaran yang berbeda. Kusairi (2011) berpendapat bahwa *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabung 2 atau lebih model serta pendekatan suatu proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Dwiyo (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* bisa mengombinasikan model belajar secara konvensional dengan model pembelajaran yang berbasis komputer. Maksud dari pernyataan di atas adalah pembelajaran yang menggunakan sarana teknologi dalam pembelajaran dan mengombinasikan dengan beberapa sumber belajar konvensional bersama guru ataupun yang termuat dalam perangkat komputer/PC, handphone atau *smartphone*, siaran TV satelit, video conference, serta media elektronik lainnya. Kombinasi dari semua komponen tersebut dapat memberi keuntungan berupa hasil belajar siswa.

Dengan pelaksanaan model *Blended Learning* berbasis digital, guru diharapkan dapat memberi bahan ajar sebagai bentuk diskusi kepada siswa. Dengan mengunggah bahan pembelajaran atau alamat website yang dibagikan pada siswa sebagai bahan belajar. Tugas serta evaluasi siswa juga dapat dikerjakan dengan pembelajaran online menggunakan beberapa *platform* pembelajaran atau media aplikasi yang digunakan untuk melaksanakan *meeting* atau *video conference* untuk memberikan tanya

jawab/kuis secara langsung kepada siswa. Selain model pembelajaran secara *on-line*, siswa akan diberi pembelajaran dengan konvensional di dalam kelas.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif, desain penelitian eksperimen yang termasuk eksperimen semu (*quasi experiment*). Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test *control group design*. dilaksanakan di SDN Mangkura I Kecamatan Ujung Pandang. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN Mangkura I pada tahun pelajaran 2021-2022 dengan jumlah rombongan belajar kelas IV adalah 2 rombongan belajar yaitu kelas A dan kelas B. Adapun jumlah siswa kurang lebih 60 orang siswa dengan jumlah rata-rata 30 orang siswa perkelas menggunakan teknik *simple random sampling*. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar, kelas IV A sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebanyak 30 orang siswa sebagai kelas eksperimen. Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis statistik menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menggunakan F_{hitung} dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad (\text{Ridwan, 2014:186}).$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari data statistik motivasi belajar siswa pada kelas konvensional diperoleh kategori motivasi belajar kelas yang diajar konvensional sebagai berikut :

Tabel 4.2. Kategorisasi Motivasi Belajar Kelas konvensional

Nilai Interval	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
75 – 100	Sangat Tinggi	0	0%	3	10%
50 - 74,9	Tinggi	22	73%	27	90%
25 - 49,9	Sedang	8	27%	0	0%
0 - 24,9	Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		30	100%	30	100%

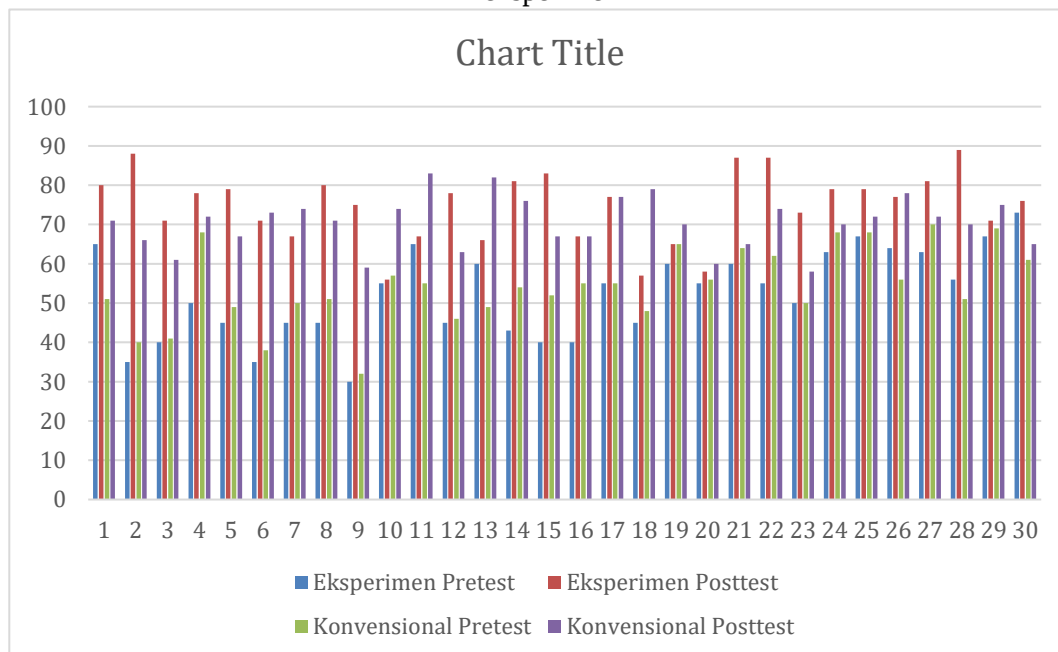
Selanjutnya adalah data pengkategorisasian kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran blended learning berbasis literasi digital.

Tabel 4.4. Kategorisasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Nilai Interval	Klasifikasi	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
75 – 100	Sangat Tinggi	0	0%	18	60%
50 - 74,9	Tinggi	18	60%	12	40%
25 - 49,9	Sedang	12	40%	-	-
0 - 24,9	Rendah	-	-	-	-
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan data tersebut ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Berikut ini grafik ketercapaian motivasi belajar siswa.

Gambar 4.1: Diagram motivasi belajar kelas kontrol dan eksperimen



Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data diuji menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka data tidak normal, sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka distribusi data normal. Berikut hasil analisis data normalitas pada kelompok yang digunakan sebagai sampel.

Tabel 4.9 Uji Normalitas Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol_pretest	kontrol_posttest	eksperimen_pretest	eksperimen_posttest
N		30	30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54.37	70.37	52.37	74.77
	Std. Deviation	9.715	6.494	11.269	8.928
Most Extreme Differences	Absolute	.100	.111	.143	.132
	Positive	.100	.065	.143	.076
	Negative	-.090	-.111	-.126	-.132
Test Statistic		.100	.111	.143	.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.118 ^c	.192 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil keluaran program SPSS di atas, dapat ditunjukkan bahwa nilai sig. yang diperoleh sebesar 0.118 untuk pre test kelas eksperimen, 0,192 untuk post test kelas eksperimen, 0,200 untuk pre test kelas kontrol dan 0,200 untuk post test kelas kontrol untuk statistik Kolmogorov-Smirnov. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (sig. > 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas control terdistribusi normal.

Tabel 4.10 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol_p retest	kontrol_post est	eksperimen_ pretest	eksperimen_ post
N		30	30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.83	72.83	61.27	83.50
	Std. Deviation	14.389	6.524	9.406	5.746
Most Extreme Differences	Absolute	.143	.170	.188	.170
	Positive	.119	.170	.081	.164
	Negative	-.143	-.165	-.188	-.170
Test Statistic		.143	.170	.188	.170
Asymp. Sig. (2-tailed)		.123 ^c	.027 ^c	.009 ^c	.027 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil keluaran program SPSS di atas, dapat ditunjukkan bahwa nilai sig. yang diperoleh sebesar 0.009 untuk pre test kelas eksperimen, 0,027 untuk post test kelas eksperimen, 0,123 untuk pre test kelas kontrol dan 0,027 untuk post test kelas kontrol untuk statistik Kolmogorov-Smirnov. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa lebih besar dari taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (sig. > 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control terdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dilakukan dengan analisis *Test of Homogeneity of Variances Test* melalui program SPSS 25. Persyaratan homogen jika probabilitas (Sig) > 0,05 dan jika probabilitas (Sig) < 0,05 maka data tersebut tidak homogen.

Tabel 4.11. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Unstandardized Predicted Value	Based on Mean	1.202	4	25	.335
	Based on Median	.943	4	25	.456
	Based on Median and with adjusted df	.943	4	23.070	.457
	Based on trimmed mean	1.181	4	25	.343

Berdasarkan Tabel 4.11 diketahui bahwa data analisis *Test of Homogeneity of Variances Test* dengan nilai signifikan 0,343. Hal ini menunjukkan signifikansi > 0,05 sehingga kedua data memiliki varians kelompok yang sama atau homogen

Perbedaan motivasi belajar Matematika yang diajarkan menggunakan *Blended Learning* berbasis literasi digital dengan konvensional pada siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar

Tabel 4.13. Uji *Paired Sample T-Test* Motivasi Belajar

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
Mean	Std. Deviation	Mean	Error Mean	Lower	Upper			

Pair 1	motivasi belajar kelas	—	75.350	9.262	1.196	72.957	77.743	63.014	59	.000
--------	------------------------	---	--------	-------	-------	--------	--------	--------	----	------

Berdasarkan tabel 4.13 di atas adalah untuk mengetahui adakah perbedaan model pembelajaran blended learning berbasis literasi digital dengan model konvensional terhadap motivasi belajar dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,000 menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_1 diterima, artinya Terdapat perbedaan motivasi belajar Matematika yang diajarkan menggunakan *Blended Learning* berbasis literasi digital dengan konvensional pada siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar.

Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Mangkura I Makassar. Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis statistik Motivasi belajar kelas eksperimen sebelum menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis literasi digital di atas diperoleh nilai rata-rata 52,37 dan setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 74,77. Dari tabel kategorisasi Motivasi belajar kelas sebelum menerapkan beberapa model penempatan tempat duduk diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kategori rendah hal ini ditunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital, dapat mempengaruhi motivasi belajarnya pada siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa memiliki pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa, hal ini seiring dengan pendapat Ahmad Kholiqul Amin (2017) “Menyatakan bahwasanya Model *Blended learning* ini akan memperkuat model pembelajaran konvensional melalui perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, dapat disimpulkan dari hasil penelitian pada jurnal khusus bahwa rata-rata hasil penelitian *Blended Learning* juga berpengaruh terhadap hasil belajar

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Mangkura 1 Makassar dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis literasi digital bahwa motivasi Belajar Siswa Melalui Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis literasi digital diperoleh tabel uji t independen di atas pada Sig. (2-tailed), diperoleh signifikansi sebesar 0.011. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis literasi digital Siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar. Dari hasil analisis SPSS, terdapat *Mean Difference* (perbedaan rata-rata) Motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar -5.700. Dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis tersebut ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangkura I Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad Kholiqul. 2017. Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Edutama, 4(2),
- Dwiyogo (2014). Analisa Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Malang : Universitas Negeri Malang
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group

Uno, H. B. (2012) Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
TIM Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. (2011). Kurikulum & Pembelajaran. Bandung:
PT Rajagrafindo persada