

PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN GAME EDUKASI ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Andi Wibowo¹, Vera Fajariyatul Maulidah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: andi21harto@gmail.com¹, feramaulida610@gmail.com²

Corresponding author:

Andi Wibowo

Universitas Islam Raden Rahmat

Email: andi21harto@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin Wajak. Sat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti : 1) Penggunaan model yang masih belum bervariasi, 2) Pembelajaran kurang efektif dan tujuan tidak tercapai secara optimal. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan *quasi experiment* teknik pengumpulan data melalui observasi, dengan pemberian angket, pengisian soal test dan pengumpulan dokumentasi. penelitian ini menilai aspek kognitif yang menggunakan instrumen berupa test (*pre-test* dan *pos-test*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 3A dan 3 B SDN 02 Bringin Wajak tahun ajaran 2022 dengan jumlah 45 siswa. Data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T-test dengan bantuan IBM Stastistik v.23. Perhitungan yang diperoleh nilai t hitung sebesar 0,00 dan t tabel sebesar 0,206 sehingga t hitung tabel ini berarti H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa H_a terdapat pengaruh antara model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata kunci: Model *Blended Learning*, Hasil Belajar

Abstract: *The Effect of Blended Learning Model Assisted Online Educational Games on Cognitive Learning Outcomes of 3rd Grade Elementary School Students.* This research is motivated by the low learning outcomes of students in thematic learning for grade 3 SDN 02 Bringin Wajak. There are several factors that researchers encountered in the learning process that affect student learning outcomes such as: 1) The use of models that are still not varied, 2) Less effective learning so that the goals are not achieved optimally. Therefore, this study aims to determine whether the effect of blended learning model assisted by online educational games on cognitive learning outcomes of 3rd grade elementary school students. The research method uses a quasi-experimental data collection technique through observation, by giving questionnaires, filling out test questions and collecting documentation. This study assesses the cognitive aspect using an instrument in the form of a test (*pre-test* and *post-test*). The population in this study were students in grades 3A and 3 B at SDN 02 Bringin Wajak in the 2022 academic year with a total of 45 students. The data obtained were then calculated using the normality test, homogeneity test and T-test with the help of IBM Statistical v.23. The calculation obtained that the t-count value is 0.00 and the t-table is 0.206 so that the t-count table means that H_0 is rejected at a significant level of $\alpha = 0.05$. So it can be concluded that H_a states that there is an influence between blended learning learning models on cognitive learning outcomes. This shows a significant effect on students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Models *Blended Learning*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Belakangan ini pandemi *Covid 19* telah melanda diberbagai negara termasuk Indonesia. Sejak saat itu *Covid 19* telah mengubah cara beraktifitas sehari-hari. Berbagai upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penularan *Covid 19*. Penyebaran *Virus Corona* sangat dirasakan oleh sektor pendidikan sehingga menyebabkan penurunan hasil belajar siswa (Sahu, 2020). Keadaan ini berdampak langsung pada dunia pendidikan. Pandemi saat ini membuat pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran *online* mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya nilai dalam proses

belajar-mengajar. Pembelajaran online yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun siswa Hadisi & Muna (2015).

Dunia pendidikan pada saat ini memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi saat ini yaitu dengan memakai model *blended learning*. Awalnya *blended learning* muncul karena menjadi jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online Sari, M. & Asmendri (2019). Saat ini, *blended learning* dijadikan sebagai salah satu cara model pembelajaran yang dapat digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita supaya tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Blended learning lebih efektif menggunakan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran online dan tatap muka secara terpisah. Keunggulan pembelajaran dengan model *blended learning* adalah memberikan pengalaman baru selama proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Kelemahan penggunaan blended learning adalah distribusi fasilitas yang dimiliki siswa tidak merata (Idris, 2018). Tujuan blended learning adalah untuk mendorong pembelajaran yang lebih aktif, baik online maupun offline, untuk melengkapi pengalaman belajar dan membantu mencapai hasil belajar yang diinginkan (Khoiroh, 2017).

Menurut (Sari & Yarza, 2021), Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat penilaian yang menarik bagi siswa pembelajaran online. Beberapa keuntungan Wordwall adalah bahwa opsi dasar dengan banyak templat untuk dipilih adalah gratis. Selain itu, game yang Anda buat dapat dikirim langsung melalui WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lainnya. Keuntungan lainnya adalah Anda dapat mencetak game Anda dalam format PDF. Hal ini memudahkan siswa dengan masalah jaringan. Putri (2020) menyatakan bahwa wordwall memudahkan siswa untuk memahami topik online dan memudahkan untuk melihat bagaimana siswa belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas 3 SDN 02 Bringin pada tanggal 21 oktober 2021, menyatakan bahwa siswa terlihat sulit memahami materi pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19. Hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah hanya 43% siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 57% siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Guru kelas 3 mengatakan bahwa hal ini disebabkan selama masa pandemi covid-19 siswa hanya diberikan tugas daring melalui WA sehingga tidak ada interaksi sosial antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang dialami siswa menjadi tidak terawasi dan tidak terarahkan dengan baik untuk menggali dan menguasai seluruh materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas di harapkan model blended learning berbantuan game edukasi online dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Game Edukasi Online Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 3 SD “

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode quasi experiment (eksperimen semu) (2017: 114). Subjek penelitian ini adalah dosen validator, guru kelas 3 serta siswa kelas 3 SDN Brigin 2 ,yaitu 20 siswa dari kelas III A sebagai kelas

kontrol dan 20 dari kelas III B sebagai kelas eksperimen. Berikut desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu:

Tabel 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, pengisian angket, pengisian soal tes, dan pengumpulan dokumen. (pre-test dan post-test) untuk menilai aspek kognitif. Penelitian ini menggunakan validasi isi dan kontruks. Angket validasi ahli menggunakan skala likert dengan kategori skor 1-5. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan rumus Sugiyono (2011). Sedangkan uji validitas dan reabilitas instrumen soal, peneliti menggunakan SPSS tipe 23. Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sukar, sudah, dan mudah. Uji tingkat kesukaran peneliti menggunakan rumus Arikunto (2005) sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh hasil pembelajaran dengan model *blended learning* kelas 3B (kelas eksperimen) rata-rata 91,5 poin. Pada kelas 3A (kelas kontrol) nilai rata-ratanya adalah 72,5. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda sebesar 19%. Kegiatan pembelajaran di SDN 02 Bringin masih fokus pada buku tema dengan menggunakan metode konvensional. Siswa masih membayangkan apa yang sedang guru pelajari dan jelaskan. Namun setelah dilakukan pembelajaran model *blended learning* pada pembelajaran eksperimen, proses pembelajarannya jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran terkontrol dengan buku tema (metode konvensional).

Siswa belajar lebih antusias, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang diajarkan melalui pengalaman langsung mata pelajaran, siswa belajar lebih banyak Hal ini dibuktikan dengan beberapa faktor seperti mengurangi kebosanan belajar. proses. Pengaruh model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas tiga pembelajaran mata pelajaran didorong oleh sifat pembelajaran yang didukung oleh game edukasi online itu sendiri menggunakan model *blended learning*. Tahapan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena mempengaruhi motivasinya untuk menyerap materi. Keterlibatan siswa secara langsung, berdasarkan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung, dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, merespon dan terlibat dalam pembelajaran.

Aktivitas yang dilakukan dijelaskan dalam Pengujian Perangkat dan Pengujian Prasyarat. Pada penelitian kedua, kelas eksperimen dan kontrol diberikan pretest dan posttest dengan 10 soal pilihan ganda. Dalam analisis, ukuran ini disajikan dalam bentuk uji validitas dan reliabilitas. Analisis tersebut menjelaskan tentang uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan homogenitas yang dilanjutkan dengan uji hipotesis.

1. Hasil Uji Validitas

Dari hasil olah data validitas dan reliabilitas yang dilakukan menggunakan microsoft excel dan SPSS versi 23 dari hasil data yang didapat pada validitas soal dikemas dengan Tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item Soal	$> r_{Hitung}$	$> r_{tabel} 5\%$
1.	0.518	
2.	0.591	
3.	0.684	
4.	0.347	
5.	0.684	0,444
6.	0.684	
7.	0.591	
8.	0.516	
9.	0.718	
10	0.414	

Uji validitas item soal dikatakan valid dengan nilai kebenaran 5%. bila $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} (0,05) dapat dikatakan bahwa soal dinyatakan valid sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (0,05) item soal dinyatakan tidak valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N Of Items	Keterangan
0,750	10	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada pengembangan soal menunjukkan bahwa seluruh item soal memiliki total reliability statistics Cronbach Alpha sebesar $0,6 < 0,750$ maka dinyatakan reliabel

3. Hasil Uji Daya Beda

Tabel 4. Hasil Daya Beda

Soal	Daya Pembeda
1.	0.50
2.	0.10
3.	0.40
4.	0.20
5.	0.20
6.	0.40
7.	0.30
8.	0.20
9.	0.80
10	0.30

Pada hasil uji tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 10 butir soal pilihan ganda diperoleh daya beda dengan kriteria “Baik sekali, Baik, Cukup dan Jelek”. kriteria Baik sekali terdapat 1 butir soal, untuk kriteria Baik terdapat 3 soal, untuk kriteria Cukup terdapat pada 5 butir. dan yang terakhir untuk kriteria jelek terdapat 1 butir.

4. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 5. Hasil Tinglat Kesukaran

Soal	Nilai Tingkat Kesukaran
1.	1
2.	1,13
3.	1,06
4.	1,2
5.	1,06
6.	1,06
7.	1,13
8.	1,06
9.	0,66
10	1

Hasil uji daya pembeda yang sudah dilakukan terhadap 10 soal pilihan ganda dengan kriteria “Sedang, Mudah dan Sukar”. Instrumen dengan kriteria sedang terdapat 1 butir soal, untuk kriteria Mudah terdapat 9 butir soal dan yang terakhir untuk kriteria Sukar terdapat 0 butir soal.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas *Kolmogorov - Smirnov* dengan IBM SP Statistik v.23. Dengan Hasil perhitungan pre-test pada uji normalitas adalah $0,140 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan data dinyatakan normal. Sedangkan Hasil pos-test pada uji normalitas adalah $0,037 \geq 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan normal.

6. Uji Homogenitas

Perhitungan menggunakan uji Levena Test dengan program IBM SPSS Statistik v.23 . Hasil perhitungan dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pos – test

Levene statistic	Df1	Df2	Sig.
2.435	1	18	.136

Data yang dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansinya. Jika sig 0,05 maka data berasal dari varian yang sama (homogen). Jika sig koefisien $< 0,05$ maka data berasal dari varian yang tidak sama (tidak homogen). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig sebesar $0,136 \geq 0,05$ maka kesimpulannya data tersebut dinyatakan homogen.

7. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis T-test

Tabel 7. Perbandingan pretest dan pos-test

No	Data	t hitung	t tabel	Keterangan
1	Pre-test (Kelas eks-kon)	0,725	0,206	Tidak ada perbedaan
2	Pos-test (kelas eks-kon)	0,000	0,206	Ada perbedaan

Berdasarkan perhitungan tabel pos-test diatas menunjukkan t hitung sebesar 0,000 dan t tabel pada tingkat signifikansi 5 % bernilai 0,206 maka $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar .

Dalam proses pembelajaran disekolah SDN 02 Bringin Kecamatan Wajak Kabupaten Malang, guru sudah menerapkan metode pembelajaran konvensional. Namun, peneliti ingin memberikan model baru dalam pembelajaran yaitu : model blended learning berbantuan game edukasi online.

Pada kelas eksperimen menggunakan model blended learning . Model blended learning merupakan perpaduan pembelajaran secara online dan offline, dimana siswa ketika menggunakan model blended learning dibantu dengan adanya game online/game **wordwall** yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. dalam proses pembelajaran guru mengajak siswa mengerjakan soal dengan menggunakan game wordwall dengan menggunakan game wordwall siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pada kelas kontrol menggunakan media buku tematik (metode konvensional) dimana siswa mengamati obyek yang dipelajari, dalam hal ini menggunakan buku tema. Guru mengajak siswa memahami materi dengan hanya melihat buku tema dalam proses pembelajaran dan mendiskusikan dengan teman serta menyimpulkannya. Pembelajaran yang dikatakan efektif apabila didalam pembelajaran siswa berinteraksi dan berkerja sama antara guru dengan siswa , siswa dengan siswa lainnya dengan menggunakan media . Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model **blended learning** berbantuan game edukasi online siswa diminta untuk mengamati dan memahami materi praja muda karena, kemudian didiskusikan bersama kelompok. Dalam hal ini, guru menjelaskan manfaat dan tujuan praja muda karena kemudian membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model blended learning berbantuan game edukasi online terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperiment, yang mana mempunyai kelompok kontrol akan tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono , 2017).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini **pre-test** dan **pos-test control group design**. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok yang dibandingkan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, yang mana semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada desain ini menggunakan soal **pre-test** dan **po- test** pada kedua kelas. Setiap kelas diberi soal **pre-test** dan **pos-test**, akan tetapi terdapat perbedaan perlakuan diantara 2 kelas tersebut. Pada kelas eksperimen diterapkan pada pembelajaran dengan menggunakan model **blended learning** berbantuan game edukasi online (**Wordwall**) sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media buku tematik (metode **konvensional**) Kemudian hasil **pos-test** keduanya dibandingkan untuk melihat apakah ada pengaruh model **blended learning** dan sebesar apakah pengaruh tersebut terhadap hasil belajar siswa akibat adanya perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen (game online) dan kelas kontrol (buku tema) pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin.

Dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap terakhir. Tahap pertama, adalah tahap persiapan yang dilakukan beberapa hal, diantaranya: menganalisis topic materi, menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan instrumen penelitian dan membuat soal-soal test.

Tahap kedua, adalah pelaksanaan ini dilakukan beberapa hal, diantaranya: pemberian soal **pre-test** untuk mengetahui penguasaan konsep dan mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mengikuti mata pelajaran tematik. Menerapkan model **blended learning** (kelas eksperimen) dan buku tema dengan metode konvensional yang biasa digunakan guru SDN 02 Bringin pada kelas kontrol.

Selanjutnya, pemberian soal **pos-test** pada kedua kelas tersebut untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda.

Tahap ketiga, adalah tahap akhir berupa deskripsi data pada pembahasan sebelumnya, hasil belajar **pre-test** pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 53,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 54,4. Setelah diberi perlakuan pada kedua kelas maka hasil belajar **pos-test** kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,4 dan nilai rata-rata kelas kontrol 71,6.

Hasil uji normalitas pada soal pre-test menunjukkan nilai Sig (2-tailed) 0,100 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada soal **pos-test** menunjukkan nilai Sig (2-tailed) 0,064 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika $p < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Uji homogenitas pos-test hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig 0,275 $> 0,05$ maka data berasal dari varian yang sama (homogen). Berdasarkan nilai signifikansinya:

1. Jika $sig > 0,05$ maka data berasal dari varian yang sama (homogen).
 2. Jika $sig < 0,05$ maka data berasal dari varian yang tidak sama (tidak homogen).
- Hasil analisis data dengan menggunakan uji hipotesis T test nilai posttest diperoleh t hitung sebesar 0,000 dan tabel 0,206. Dikarenakan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,000 < 0,206$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model **blended learning** berbantuan game edukasi online terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model blended learning pada kelas 3B (kelas eksperimen) memiliki nilai rata-rata 91,5. Sedangkan pada kelas 3A (kelas kontrol) memiliki nilai rata-rata 72,5. Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan sebesar 19 %. Kegiatan pembelajaran di SDN 02 Bringin pada pembelajaran tematik masih berfokus pada buku tema yang mana menggunakan metode konvensional. Siswa masih banyak membayangkan apa yang dipelajari dan diterangkan oleh guru. Akan tetapi, setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model blended learning pada kelas eksperimen proses pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan buku tema (metode konvensional).

Hal ini terbukti dengan beberapa faktor, diantaranya adalah siswa lebih semangat dalam belajar, siswa lebih memahami materi yang diajarkan dikarenakan mengalami pengalaman secara langsung dengan materi yang dipelajari dan siswa lebih antusias sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang sangat besar serta mengurangi rasa jenuh dalam proses pembelajaran. Terjadinya pengaruh model blended learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 disebabkan oleh karakteristik pembelajaran dengan model blended learning yang berbantuan game edukasi online itu sendiri, dimana dalam pembelajarannya dipadukan dengan adanya game yang berupa soal. Tahapan pembelajaran tersebut memberikan dampak pada kesiapan siswa dalam menerima materi, sehingga dapat memberi pengaruh pada hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa secara langsung berdasarkan pengalaman belajar yang dialami siswa secara langsung dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, menanggapi atau ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, kami menemukan bahwa hasil belajar dengan menerapkan model *blended learning* itu lebih baik daripada dengan model tradisional. Penerapan yang dilakukan

didukung oleh hasil dari perhitungan uji hipotesis setelah diuji dengan uji-t pada taraf signifikansi 0,05, dan diperoleh hasil t-tabel . Karena t_{hitung} atau 0,00 < 0,206 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Hasil komputasi ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan model pembelajaran campuran. Oleh karena itu model pembelajaran campuran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Selain kemajuan teknologi saat ini, alangkah baiknya jika teknologi tertanam dalam proses belajar mengajar. Teknologi memungkinkan guru untuk memfasilitasi penyajian materi di kelas dan membuat kegiatan belajar mengajar lebih realistis.
2. Pembelajaran dengan model pembelajaran campuran dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferazona, S., & Suryanti. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Limnologi. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 2(2): 2102-110. DOI: 10.25299/jrec.2020.
- Jalinus, N. 2020. *Buku Model Flipped Blended Learning*, Purwodadi Jawa tengah: Sarnu Untung.
- Jannati. 2018. Buku Model Blended Learning. (Online). http://repository.unp.ac.id/26576/1/0_Buku%20Model%20Blended%20Learning.pdf
- Nasution, N. 2019. *Buku model blended learning*, Pekanbaru Riau: Anugrah Jaya.
- Nissa, S.F., Renoningtyas, Novida. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5): 2854 – 2860. DOI: 10.31004/edukatif.v3i5.880.t
- Rahmadhani, A.P. 2019. BAB II LANDASAN TEORI. (Online). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/10813/5/BAB%20II.pdf>. Di akses pada tanggal 18 oktober 2021.
- Ramadina, IA. 2021. ISI LAPORAN KKN_III.B.I.REGULER-84. (Online). http://eprints.uad.ac.id/25397/4/ISI%20LAPORAN%20KKN_III.B.I.REGULER-84.pdf. diakses pada tanggal 11 November 2021.
- Rigianti, 2020. Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjar negara. (Online). <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768>.
- Riyan, 2019. Pemanfaatan dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran dan Pengajaran. (Online). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPLP2KM/article/download/42387/pdf>
- Riyanto, N. 2018. *7 Karya 1 Buku*. Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif , kualitatif , dan R & D*. Bandung : Alfabeta . CV
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed methods)*. Bandung : Alfabeta .
- Tanjung, Yul,I. 2021. *Aplikasi manajemen pembelajaran berbasis blended learning*. Jawa barat: Media Sains Indonesia.
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J., dan Wedi, A. 2018. Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.

Yusuf, K. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. <http://repository.radenintan.ac.id/11421/1/SKRIPSI%202.pdf>.