

Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi belajar IPA Group V Sekolah Dasar

Andi Wirdayani¹, Syarifuddin Kune², Sitti Fithriani Shaleh³

¹ Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: andiwirdayanijasmin@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: syarifkune@gmail.com

² Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: fithriani.saleh@unismuh.ac.id

Journal info

Jurnal Pendidikan Glasser

p-ISSN : 2579-5082

e-ISSN : 2598-2818

DOI : [10.32529/glasser.v7i1.1844](https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1844)

Volume : 7

Nomor : 1

Month : 2023

Abstract.

Pemanfaatan teknologi dan informasi yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, untuk mengurangi pemahaman konsep yang biasanya muncul saat pembelajaran di kelas. Penelitian ini merumuskan tujuan yaitu pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital secara simultan terhadap semangat belajar dan prestasi belajar IPA murid. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* dengan pengambilan sampel ditentukan dengan mengambil group yang tersedia tanpa melakukan random sampling. Penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Sebagai persyaratan dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Levene's test*. Setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Manova. Hasil penelitian semangat belajar menunjukkan pada uji *Kolmogoriv-Smirnov* berdasarkan *Unstandardized Residual* didapatkan hasil nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,608 lebih besar dari 0,05 maka penelitian ini dapat disimpulkan berdistribusi normal. Uji manova multivariate prestasi belajar bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model Blended Learning berbasis literasi digital secara simultan terhadap semangat belajar dan prestasi belajar IPA yang signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbasis literasi digital berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid group V UPT SPF SD Negeri Mangkura 1 Makassar.

Kata Kunci: Blended Learning, literasi digital, motivasi, prestasi belajar murid

Abstract.

Utilization of technology and information that makes learning more meaningful and fun, to reduce understanding of concepts that usually arise when learning in class. The purpose of the study was to determine the effect of a Blended Learning model based on digital literacy simultaneously on students' learning motivation and science learning outcomes. The research design used is Non-equivalent Control Group Design with sampling determined by taking available classes without random sampling. The data analysis technique in this study used descriptive and

inferential statistical analysis. As a requirement, test requirements were carried out, namely normality test and homogeneity test using Kolmogorov-Smirnov and Levene's test. After that, the hypothesis was tested using the Manova test. The results of the study showed that the Kolmogorov-Smirnov test based on Unstandardized Residual showed the Asymp value. Sig. (2-tailed) of 0.608 is greater than 0.05, so this study can be concluded to be normally distributed. The multivariate manova test for learning outcomes that the significant value is $0.00 < 0.05$, it can be concluded that there is a simultaneous influence of the digital literacy-based Blended Learning model on learning motivation and significant science learning outcomes. Thus, it can be concluded that the use of a digital literacy-based Blended Learning model has an effect on motivation and science learning outcomes for fifth grade students of UPT SPF SD Negeri Mangkura 1 Makassar.

Keywords : *Blended Learning model, digital literacy, motivation, student learning outcomes*

A. PENDAHULUAN

Era globalisasi membuka kesempatan pada setiap negara untuk berkompetisi dalam berbagai bidang. Kenyataan tersebut menuntut tersedianya SDM yang berkualitas dan bertambah atau berkurangnya mutu SDM dalam satu negara, yang menjadi ketentuan kualitas sistem pendidikan yang berlaku di negara tersebut.

Pendidikan seringkali dideskripsikan sebagai proses memanusiakan manusia. Pernyataan tersebut menyiratkan bahwa seseorang yang telah melewati proses pendidikan, mestinya menjadi manusia yang utuh yakni manusia yang berperikemanusiaan dan memegang amanah untuk memberdayakan potensi alam dan lingkungan dengan sebaik-baiknya.

Pendidikan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan demikian, sekolah sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan diharapkan mengembangkan pembelajaran yang dapat menggali potensi-potensi murid/murid yang orientasinya tidak hanya dalam kecerdasan intelektual, akan tetapi pada pembentukan watak dan karakter murid

Pada era pembelajaran abad 21, sistem pendidikan telah berkembang pesat dimana pendekatan tradisional mulai termarginalkan oleh penemuan teknologi yang semakin canggih dan tumbuh dengan cepat. Sudah selayaknya pendidik selalu mengupgrade kompetensi dirinya untuk kebutuhan pembelajaran salah satunya dengan penguasaan dan pemanfaatan teknologi (Salmia, 2021). Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media berbasis teknologi sudah merupakan suatu keharusan.

Kemampuan teknologi kini menjadi bagian dari tuntutan kompetensi bagi pendidik profesional guna mendukung pelaksanaan pembelajaran yang memiliki inovasi-inovasi baru dalam proses belajar agar mampu mengimbangi tuntutan zaman di dunia pendidikan yang semakin maju. Inovasi yang dimaksud adalah Blended Learning.

Blended Learning, yang berarti campuran, jadi kombinasi, kombinasi atau kombinasi yang baik. Ketika belajar adalah belajar atau pengetahuan. Blended Learning adalah kombinasi dari banyak metode pembelajaran yang berbeda. (Kusaeri 2012) berpendapat bahwa Blended Learning merupakan model pembelajaran dengan digabungkan dua model pembelajaran serta pendekatan dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya pembelajaran dalam kelas.. (Dwiyogo 2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran seperti ini merupakan gabungan dengan proses belajar konvensional dan proses belajar yang berbasis digital. Artinya belajar dengan menggunakan teknologi pembelajaran melalui perpaduan beberapa sumber belajar tradisional dengan pendidik atau media komputer, handphone atau telepon pintar, saluran TV satelit, video conference dan media elektronik lainnya. Kombinasi dari semua komponen tersebut dapat memberikan keunggulan dalam prestasi belajar murid.

Model pembelajaran Blended Learning merupakan kombinasi dari bermacam media, sehingga dapat tercipta peristiwa dalam menciptakan kegiatan tertentu (Andayani

2019). Model ini memiliki berbagai jenis pembelajaran dengan pelatih dan teknik praktis lainnya. Sedangkan model pembelajaran ini juga digunakan untuk menjelaskan tentang situasi pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa model pembelajaran dengan tujuan untuk memberi pengalaman yang efektif dan efisien (Kusumawati 2019). Kombinasi tersebut dapat berupa gabungan beberapa jenis teknologi pengajaran *online* dan konvensional (*face-to-face*) yang telah dirancang oleh pendidik.

Model pembelajaran ini merupakan proses kegiatan belajar yang baru agar murid dapat memahami secara maksimal dari materi yang diberikan. Pada dasarnya kegiatan belajar lebih cenderung berpusat pada pendidik, yang membuat murid bosan dalam belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran (Sandi 2012). Dengan menerapkan Blended Learning pastinya akan mengubah gaya belajar yang telah membudaya karena murid diharapkan agar senantiasa aktif di setiap kegiatan belajar serta kreatif dalam pemanfaatan sumber belajar yang telah disiapkan maupun sumber belajar lainnya (Astiyanti 2017).

Blended Learning merupakan gabungan berbagai manfaat belajar melalui internet (*e-learning on-line*), berbasis multimedia (*e-learning off-line*) dan menggunakan teknologi seluler (*mobile learning*) dengan model pembelajaran konvensional (Husamah 2014).

Model ini dimulai sejak computer ditemukan, pertama dengan cara dan interaksi

antara pendidik dan murid. Model pembelajaran Blended Learning muncul setelah berkembangnya berbagai perangkat teknologi informasi agar siswa dapat mengakses sumber belajar baik offline maupun online. Blended Learning kini dicapai dengan menggabungkan model pembelajaran konvensional, teknologi media dan pembelajaran online. (pembelajaran digital) karena teknologi digital ini menuntut kita harus mempunyai kemampuan literasi digital. Kemampuan literasi digital menjadi salah satu cara agar dapat meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar murid.

Pada dasarnya, pembelajaran mengalami perkembangan yang berbeda pada tingkat pendidikan yang berbeda. Seperti dikemukakan Darmawan dan Parmasi dalam Tim Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran MKDP (2011), pembelajaran di sekolah bergerak dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran modern. Selain itu, pengembangan pembelajaran didasarkan pada pengembangan berbagai jenis informasi, dan peran terpenting dimainkan oleh teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran berbasis digital menjadi cara untuk memproduksi atau mendistribusikan materi pembelajaran dengan menggunakan sumber digital sehingga segala bentuk informasi atau dokumen dapat tersimpan dalam bentuk digital. Media pembelajaran berbasis literasi digital secara umum menggunakan komputer/Laptop atau *Gadget* dan untuk di group disajikan menggunakan komputer/laptop, layar dan

LCD ditunjang dengan akses internet agar dapat dimanfaatkan sebagai sarana kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, pembelajaran literasi digital mengacu pada keterampilan atau kemampuan murid dalam menggunakan komputer, internet, telepon/*gadget* dan perangkat digital lainnya sebagai sarana pembelajaran yang tepat dan optimal untuk digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran *online*.

Literasi digital mempengaruhi berbagai sumber belajar yang berkualitas. Selain itu, di masa pandemi saat ini, akses murid terhadap sumber belajar sekolah terbatas, sehingga sumber informasi yang tersedia bersifat online. Sumber daya online yang kaya informasi mengharuskan murid untuk memiliki akses ke informasi berkualitas sebagai informasi tambahan untuk pembelajaran online. Dalam pembelajaran daring, literasi teknologi mengacu pada kemampuan menggunakan lingkungan digital dengan sumber belajar.

Pembelajaran daring didukung dengan penggunaan berbagai ruang dan platform yang dapat mendukung proses pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan setempat. seperti pemanfaatan *WhatsApp*, *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*.

Pelajaran sains atau IPA adalah pelajaran dimana siswa dapat membentuk rasa dan sikap tanggung jawab murid. Tujuan pembelajaran ilmiah adalah: 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap ilmu pengetahuan, teknologi

dan masyarakat. (2) mengembangkan keterampilan dalam penelitian lingkungan alam, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, dan (3) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang berguna dan relevan, dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tentu saja ketercapaian pelajaran di atas tidak mudah dilakukan, terutama di SD. Semua dikarenakan usia murid SD masih pada tingkat berpikir konkrit yaitu. anak-anak berpikir tentang manipulasi fisik dari objek yang dirasakan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Syah 2001) ketika anak yang memiliki usia diatas 6 tahun sampai batas 12 tahun ada pada masa fase tindakan konkrit, yang menunjukkan adanya keterkaitan antara pengalaman empiris dan pengalaman konkrit.. Oleh sebab itu, agar pembelajaran IPA memperoleh hasil yang optimal, pendidik harus mampu mendesain pembelajaran yang bermakna dan memaksimalkan keterlibatan murid untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumen nilai raport sebelumnya UPT SPF 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 murid dan pendidik dalam menambah referensi atau literatur. Namun sampai saat ini fasilitas tersebut belum digunakan sepenuhnya dengan maksimal terkhusus pada pendidik, untuk menjadikan fasilitas tersebut sebagai

penunjang utama dalam pembelajaran. Adapun faktor yang menyebabkan kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas diantaranya adalah minimnya pengetahuan pendidik tentang media pembelajaran yang berbasis literasi digital seperti internet dan kurangnya oleh murid yang didapat dari pendidik yang hanya melakukan pembelajaran konvensional terkhusus pada muatan IPA yang memiliki berdampak pada prestasi belajar murid. Motivasi dan prestasi belajar murid bisa ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi IT (Dias 2016). Tujuan penelitian ini adalah agar Blended Learning berbasis literasi digital secara simultan terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid group V UPT SPF SDN Mangkura I Makassar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan *nonequivalent control group design*. Model penelitian ini, dengan dua group dibandingkan, group pertama adalah group eksperimen dan group kedua adalah group kontrol. Kedua group diberikan ujian pendahuluan sebelum dimulainya kursus dan ujian lanjutan di akhir kursus.

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel independen (Y). Dengan mudah dilakukan, terutama di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan usia siswa sekolah dasar masih pada tingkat berpikir konkrit yaitu. anak-anak berpikir tentang manipulasi fisik dari objek yang dirasakan dan variabel independen itu adalah:

- a) Variabel dependen yaitu pembelajaran pencarian informasi campuran online dan offline melalui literasi digital agar dapat menemukan, memahami, dan mengkomunikasikan.
- b) Variabel independen adalah Motivasi (Y_1) dan prestasi hasil belajar (Y_2) murid pada muatan IPA.

Blended Learning pada penelitian ini menggunakan aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom* dan *Microsoft Form* sebagai media penyaji materi pembelajaran, pemberian tugas dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Blended Learning terhadap semangat belajar murid. Sedangkan data untuk mengukur pengaruh pengaruh model pembelajaran Blended Learning terhadap prestasi belajar murid adalah dengan menggunakan tes.

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis statistik yang telah ditetapkan. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dulu dilakukan uji sebagai berikut ;

a) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengevaluasi distribusi data suatu kelompok atau variabel, untuk mengetahui apakah data yang disajikan tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan statistic non parametrik untuk menentukan jenis statistic yang digunakan, untuk menguji normalitas adalah dengan Teknik *Kolmogriv-Smirnov*. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka

distribusi data normal, sedangkan jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka distribusi data tidak normal. Terjadi H_1 penolakan dan H_0 penerimaan. Dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan program *SPSS 26 for Windows* dengan Teknik *Kolmogriv-Smirnov test*.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Uji homogenitas yang digunakan peneliti terdiri dari pengujian perbedaan varians terbesar dan varians terkecil karena data yang diteliti terdiri dari dua group varians. uji homogenitas memberikan keyakinan apakah dua variable semangat belajar dan prestasi belajar bersifat homogen atau tidak. Teknik analisis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan bantuan *SPSS 26 for Windows*. Suatu data dapat dikatakan homogenitas apabila memiliki varian signifikansi pada *Leven's Test* 0,05.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji Manova. Manova adalah singkatan dari analisis varians multivariat, yang berarti itu adalah bentuk analisis varians multivariat. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh antara variabel bebas pada skala kategoris terhadap beberapa variabel terikat secara bersamaan pada skala kuantitatif.

Untuk mengetahui perbedaan signifikan maka digunakan uji manova. Hipotesis kerja

yang dibuat untuk menjawab masalah penelitian adalah

$$H_0 : \begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{21} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \mu_{12} \\ \mu_{22} \end{pmatrix}$$

$$H_1 : \begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{21} \end{pmatrix} \neq \begin{pmatrix} \mu_{12} \\ \mu_{22} \end{pmatrix}$$

μ_{11} : mean semangat murid dengan proses belajar Blended Learning berbasis literasi digital

μ_{12} : Rata-rata semangat belajar murid dengan proses belajar tanpa menggunakan konvensional.

μ_{13} : Rata-rata prestasi hasil belajar IPA dengan menggunakan Blended Learning berbasis literasi digital

μ_{14} : mean prestasi hasil belajar IPA murid dengan proses konvensional

untuk menjawab rumusan masalah masalah digunakan uji hipotesis tersebut adalah :

Jika nilai sig. < 0.05 maka H_0 tidak ditolak dan H_a tidak ditolak yaitu Terdapat Pengaruh Signifikan penerapan model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar

Jika nilai sig. > 0.05 maka H_0 tidak ditolak dan H_a tidak ditolak yaitu Terdapat Pengaruh Signifikan penerapan model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Berdasarkan hipotesis, kriteria yang digunakan untuk menentukan asumsi adalah jika Sig. pada tabel <0>.0.05, maka H_1 tidak ditolak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Semangat belajar

Semangat belajar murid didapatkan dari hasil pretest dan posttest pada group control dan group eksperimen, berikut ini data motivasi murid yang disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya data dianalisis statistic pada table berikut ini:

Table 1 Statistik Semangat belajar Murid Statistics

		kontrol posttest	eksperimen posttest
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		69,68	84,13
Std. Error of Mean		,944	,904
Median		68,00	83,00
Mode		68	83
Std. Deviation		5,256	5,032
Variance		27,626	25,316
Skewness		1,680	1,208
Std. Error of Skewness		,421	,421
Kurtosis		2,727	,958
Std. Error of Kurtosis		,821	,821
Range		21	20
Minimum		63	78
Maximum		84	98
Sum		2160	2608

Hasil analisis statistik pada tabel di atas dapat diperoleh bahwa semangat belajar murid pada group control diperoleh skor rata-rata murid 68,00 sedangkan pada group control dengan rata-rata 83,00. Group eksperimen mendapatkan nilai minimum 78 sedangkan group kontrol dengan nilai minimum 63, dan pada nilai maksimal group control adalah 84 dan group eksperimen meningkat menjadi 98.

Peningkatan nilai semangat belajar murid yang diperoleh dari pelaksanaan posttest pada group eksperimen dengan pembelajaran Blended Learning berbasis literasi menunjukkan peningkatan skor dibandingkan dengan skor minat belajar murid pada pelaksanaan posttest group control dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dimana nilai paling banyak didapatkan oleh murid pada group eksperimen adalah 83 dan pada group control adalah 68. Hal tersebut sudah menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar murid dari 68 pada group control menjadi 83 pada group eksperimen.

2. Prestasi belajar IPA

Deskriptif prestasi belajar IPA murid yang telah diberikan proses belajar dengan perlakuan pada group eksperimen dan group control dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 2 Statistik prestasi belajar murid

		Statistics	
		kontrol posttest	eksperimen posttest
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		69,94	83,03
Std. Error of Mean		1,154	,812
Median		70,00	83,00
Mode		67	80(a)
Std. Deviation		6,424	4,520
Variance		41,262	20,432
Range		27	16
Minimum		60	77
Maximum		87	93
Sum		2168	2574

a Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan pada hasil analisis statistik skor prestasi belajar murid diperoleh bahwa pada pelaksanaan posttest diperoleh skor rata-rata murid 83,00 pada group Eksperimen dan 70,00 pada group kontrol. dengan skor minimal 77,00 pada group eksperimen dan 60 pada group kontrol, dan group eksperimen mendapatkan skor maksimal 93 sedangkan group kontrol mendapatkan skor maksimal 87.

Peningkatan skor prestasi belajar IPA murid yang diperoleh dari pelaksanaan posttest pada group eksperimen dengan penerapan pembelajaran Blended Learning berbantuan literasi digital menunjukkan peningkatan skor, dibandingkan dengan skor prestasi belajar murid dengan pelaksanaan posttest pada group kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dimana nilai yang sering ditemukan murid pada kelompok eksperimen adalah 80 serta pada kelompok kontrol adalah 67. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai murid dari 67 pada group kontrol menjadi 80 pada group eksperimen.

3. Uji N-Gain

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk menguji pengaruh pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap prestasi belajar digunakan nilai *N-gain*, karena dari nilai *gain* ternormalisasi pengaruh pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital dengan perhitungan *N-Gain*:

Table 3 statistik N-Gain

	Kontrol			Eksperimen		
	Pretest	Posttest	N-Gain	Pretest	Posttest	N-Gain
Jumlah	2029	2168	4,16	2014	2574	16,13
Rata-rata	65	70	0,13	65	83	0,52

Berdasarkan informasi yang dapat dianalisis ada perbedaan sebelum dan setelah proses belajar mengarah pada nilai N-Gain. Kelompok eksperimen memiliki mean pretes 65 dan mean postes 83, dengan rata-rata N-gain 0,52 pada tingkat menengah. Sedangkan kelompok kontrol memiliki mean skor pretest 65 dan mean skor posttest 70 dengan mean N-gain 0,13 dalam kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa kelompok ini menunjukkan ada yang membedakan anatar group control dan group eksperimen, dimana group eksperimen menggunakan blended learning berbasis keterampilan digital sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran tradisional.

Uji Normalitas

Untuk mengetahui data berdistribusi normal adalah dengan melakukan uji normalitas dengan statistic non parametrik untuk menentukan jenis statistic yang digunakan, Teknik *Kolmogriv-Smirnov*. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka distribusi data normal, sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka distribusi data tidak normal. Terjadi H_1 penolakan dan H_0 penerimaan. Dalam penelitian ini menggunakan *SPSS 15 for Windows* dengan Teknik *Kolmogriv-Smirnov test*.

Table 4 Uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Motivasi	Prestasi belajar
N	31	31
Normal Parameters(a,b)	Mean 84,13	83,03
	Std. Deviation 5,032	4,520
Most Extreme Differences	Absolute ,202	,180
	Positive ,202	,180
	Negative -,112	-,133
Kolmogorov-Smirnov Z	1,123	1,004
Asymp. Sig. (2-tailed)	,161	,266

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

Berdasarkan tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan *SPSS 15* didapatkan hasil bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada motivasi 0,161 > 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa semangat belajar murid berdistribusi normal. Pada nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada prestasi belajar murid 0,266 > 0,05 maka Prestasi belajar IPA dinyatakan berdistribusi normal.

a) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Teknik analisis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah *Levene test* dengan bantuan *SPSS 15 for Windows*. Suatu data dapat dikatakan homogenitas apabila memiliki varian signifikansi pada *Leven's Test* 0,05. Hasil uji homogenitas peningkatan minat belajar ssiwa sebagai berikut:

Table 5 Uji homogenitas semangat belajar

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,805	4	25	,533

Berdasarkan hasil analisis data terhadap kedua kelompok diperoleh bahwa homogenitas variable sebesar 0,533 lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa kedua kelompok adalah homogen dengan *levance statistic* 0,805.

b) Uji Hipotesis (Manova)

Hipotesis ini menggunakan uji manova, yaitu mengenai adakah pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar. Hipotesis yang dapat dibuat untuk menjawab masalah ini adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital secara simultan terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid group V UPT SPF SDN Mangkura I Makassar

H₁: Ada perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital secara simultan terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid group V UPT SPF SDN Mangkura I Makassar

Hipotesis yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut uji *multivariate*

Table 6 Hasil uji *multivariate* untuk menguji hipotesis Manova

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	1.000	19057.212 ^b	2.000	17.000	.000
	Wilks' Lambda	.000	19057.212 ^b	2.000	17.000	.000
	Hotelling's Trace	2242.025	19057.212 ^b	2.000	17.000	.000
	Roy's Largest Root	2242.025	19057.212 ^b	2.000	17.000	.000
	Root					
model	Pillai's Trace	1.400	3.504	24.000	36.000	.000
	Wilks' Lambda	.052	4.815 ^b	24.000	34.000	.000
	Hotelling's Trace	9.601	6.400	24.000	32.000	.000
	Roy's Largest Root	8.581	12.872 ^c	12.000	18.000	.000
	Root					

a. Design: Intercept + model

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Uji *multivariate* yang dilakukan melalui bantuan SPSS 15. Dengan pengambilan keputusan bawa nilai signifikansi model pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi belajar murid adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar murid.

Table 7 Hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects*

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	motivasi	679.951 ^a	12	56.663	12.824	.000
	hasil	390.384 ^b	12	32.532	2.631	.031
Intercept	motivasi	159075.495	1	159075.495	36001.998	.000
	hasil	152916.982	1	152916.982	12366.180	.000
model	motivasi	679.951	12	56.663	12.824	.000
	hasil	390.384	12	32.532	2.631	.031
Error	motivasi	79.533	18	4.419		
	hasil	222.583	18	12.366		
Total	motivasi	220168.000	31			
	hasil	214338.000	31			
Corrected Total	motivasi	759.484	30			
	hasil	612.968	30			

a. R Squared = .895 (Adjusted R Squared = .825)

b. R Squared = .637 (Adjusted R Squared = .395)

Berdasarkan hasil uji *Tests of Between-Subjects Effects* pada table di atas, ditemukan nilai signifikansi pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasil belajar IPA murid sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasil belajar IPA pada murid.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Kholiqul Amin (2017). Adapun kajian konsep dari berbagai jurnal bahwa Blended Learning merupakan perpaduan antara model pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *on-line*. Murid diharapkan selalu aktif dan mampu menemukan gaya belajar yang sesuai baginya. Pendidik hanya berperan sebagai mediator, fasilitator dan teman yang menciptakan situasi kondusif bagi perkembangan pengetahuan pada murid. 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 prestasi belajar

D. PENUTUP

Pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap prestasi belajar IPA murid. Pada nilai posttest diperoleh skor rata-rata murid 83,00 pada group Eksperimen dan 70,00 pada group

kontrol. dengan skor minimal 77,00 pada group eksperimen dan 60 pada group kontrol, dan group eksperimen mendapatkan skor maksimal 93 sedangkan group kontrol mendapatkan skor maksimal 87. Nilai rata-rata N-gain pada kelompok eksperimen pretest 65 dan nilai posttest rata-rata 83, dengan rata-rata N-gain 0,52 pada kelas menengah. Sedangkan kelompok kontrol memiliki mean skor pretest 65 dan mean skor posttest 70 dengan mean N-gain 0,13 dalam kategori rendah.

Pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap semangat belajar IPA. Nilai semangat belajar murid pada group control diperoleh skor rata-rata murid 68,00 sedangkan pada group control dengan rata-rata 83,00. Group eksperimen mendapatkan nilai minimum 78 sedangkan group kontrol dengan nilai minimum 63, dan pada nilai maksimal group control adalah 84 dan group eksperimen meningkat menjadi 98. Uji *multivariate* dengan hasil nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap semangat belajar IPAmurid.

Pengaruh model pembelajaran Blended Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar. Uji *multivariate* yang dilakukan dengan pengambilan keputusan bawa nilai signifikansi motivasi dan prestasi belajar murid adalah $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan model pembelajaran Blended

Learning berbasis literasi digital terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid

E. REFERENSI

- Andayani, Ayulita. 2019. "Penerapan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Menggunakan Edmodo Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Keaktifan Belajar Murid Group Xi Mipa 1 Di Sma Negeri 3 Singaraja." Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astriyanti, G., Susilaningsih, E., dan Supartono. 2017. "Model Blended Learning Berbasis Task Dengan Penilaian Jurnal Belajar Terkait Pencapaian Kompetensi Dasar." *Jurnal Chemistry in Education* Vol 6, No: Hal 14-19.
- Dias Rian. 2016. *Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis IT*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Dwiyogo Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: UNDIP.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kurniawati, Meyla, Harja Santanapurba, and Elli Kusumawati. 2019. "Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp." *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1): 8-19.
- Kusaeri dan Suprananto. 2012. *Pengukuran Dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Salmia, and A. Muhammad Yusri. 2021. "Peran Pendidik Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19." *Indonesian Journal of Primary Education* 5(1): 82-92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/>.
- Sandi, Sofia, and Ardi Saputra. 2012. "The Effect of Effective Microorganisms-4 (Em 4) Addition on the Physical Quality of Sugar Cane Shoots Silage." *International Seminar on Animal Industry / Jakarta* 4(July 2012): 5-6.
- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.