

**“PENGARUH MODEL *BLENDED* LEARNING TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS PADA
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL YAQIN 2021“**

**Hamzani Wathoni : Universitas Hamzanwadi
Email. hz.wathoni@hamzanwadi.ac.id**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa, karena rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris siswa, rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris siswa, dan kurangnya partisipasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini menggunakan model *Blended Learning (face To Face)* dan *Blended Learning (E-Learning)* untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar dengan model pembelajaran tersebut. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimanakah Pengaruh penggunaan *Model Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020-2021.(2) Bagaimanakah Perbedaan penggunaan Model *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020-2021.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi Experimental Design* digunakan untuk mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin yang berjumlah 50 siswa. Sedangkan sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random Sampling*. Sampel penelitian ini adalah kelas VI-A dengan model pembelajaran *Blended Learning (face to face)* dan VI-B dengan menggunakan model Pembelajaran *Blended Learning (E-Learning)*. Instrumen penelitian ini berupa tes essay dengan jumlah 5 soal. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Manova.

Hasil uji hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan pengaruh ditimbulkan oleh model pembelajaran *Blended Learning (face to face)* dengan *Blended Learning (e-learning)* terhadap motivasi Belajar siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun Pelajaran

2020/2021. Ini dibuktikan dengan nilai sig sebesar $0,946 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan

H_a diterima; (2) terdapat perbedaan Pengaruh Model *Blanded Learning* (face

to face) dengan *Blended Learning (e-learning)* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun Pelajaran 2020/2021 dengan nilai sig. $0,617 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima; (3) terdapat interaksi yang signifikan pengaruh model *Blended Learning (face to face)* dengan *Blended Learning (e-learning)* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun Pelajaran 2020/2021, dengan nilai sig sebesar $0,782 > 0,05$, maka H_0 ditolak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Blended Learning*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran masa kini, kualitas siswa belajar sangat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah sehingga siswa diharapkan terus menggali ilmu pengetahuan dan informasi baik dari buku-buku, media elektronik maupun media lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan . begitu pula pembelajaran di sekolah dasar, siswa dituntut agar dapat menyerap pelajaran-pelajaran yang didapatkan dari sekolah baik dari guru, teman sebaya maupun lingkungannya.

Adapun berbagai mata pelajaran di SD seperti Bahasa Inggris, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PKn, PAI, Penjaskes, SBK, dan Mulok. Siswa diharuskan menguasai semua mata pelajaran agar dapat mencapai standar nilai ketuntasan tanpa spesialisasi mata pelajaran tertentu.rangka pembaruan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi, dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk mberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Rusman, 2011: 3).

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya adalah misi pendidikan sebab pendidikan dapat membuat manusia menjadi cerdas, bertanggung jawab dan produktif.Pendidikan bisa didapatkan dan dilakukan dimana saja, bisa di lingkungan sekolah, masyarakat dan keluarga, yang penting untuk diperhatikan adalah bagaimana memberikan atau mendapat pendidikan dengan baik dan benar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan tercapai apabila siswa dan guru memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dibutuhkan komunikasi yang baik antara guru dan siswa, sehingga sudah tidak ada lagi sudut pandang yang mengatakan bahwa guru adalah seseorang yang serba

tahu dan siswa adalah seseorang yang tidak serba tahu. Bagaimanapun belajar merupakan suatu proses yang memiliki dua arah, dimana siswa memerlukan *feedback* dari pengajar dan begitupun sebaliknya, agar memperoleh hasil belajar yang lebih efektif (Rusman, 2011: 23).

Dunia pendidikan, motivasi sangat diperlukan sebagai langkah awal untuk memberikan semangat tentang apa yang akan dipelajari. Salah satu bentuk motivasi yang sering diberikan oleh guru kepada siswanya adalah dengan memberikan penjelasan manfaat dari materi yang akan disampaikan untuk kebutuhan siswanya. Motivasi merupakan perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi dengan tanggapan terhadap adanya tujuan (Sardiman, 2006:73).

Pada pembelajaran klasikal, proses belajar siswa terikat oleh dimensi ruang dan waktu, artinya siswa harus berada ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan gurunya untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dicari alternatif untuk pembelajaranklasikal yang bisa mengatasi masalah tersebut tanpa menghilangkan perasaan ikatan sosial antara siswa dengan teman sekelasnya maupun antara siswa dengan gurunya. Apabila ceramah menjadi satu-satunya metode pembelajaran, kemampuan *Critical Thinkingsiswa* menjadi kurang terasah karena siswa tidak terbiasa untuk berpikir di luarkonteks yang disampaikan oleh guru dan menjadi pasif memilih sumber belajar tambahan di luar sumber belajar yang disediakan oleh guru. Padahal guru tidak seharusnya menjadi satu-satunya sumber belajar, terutama di era digital dewasa ini, dimana sumber belajar bisadiperoleh dengan relatif mudah melalui bantuan teknologi informasi.

Pada saat ini, era digital memberikan dampak yang positif terhadap dunia kependidikan, sebagai contoh adalah munculnya alternatif-alternatif sumber belajar dan media pembelajaran. Pembelajaran yang dulunya hanya dapat dilakukan di kelas saja, kini sudah mulai dapat digantikan dengan cara *online*. Pembelajaran *Online* merupakan pelaksanaan belajar mengajar yang sepenuhnya dilakukan dengan bantuan teknologi internet dan tidak

membutuhkan adanya kegiatan *face to face*. pembelajaran ini, siswa dapat belajar darimana saja dan dapat dilakukan secara *synchronous* (langsung) ataupun *asynchronous* (tidak langsung). Selain pembelajaran *online*, terdapat pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* merupakan jenis pembelajaran yang menggabungkan pengajaran klasikal (*face to face*) dengan pengajaran *online*. *Blended learning* menawarkan fleksibilitas hal waktu, tempat, dan variasi metode pembelajaran yang lebih banyak dibandingkan metode *online* maupun *face to face*.

Adapun Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning Kelebihan model ini adalah: (1) Hemat waktu, (2) Hemat biaya, (3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien, (4) Peserta mudah mengakses materi pembelajaran, (5) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri, (6) Memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, (7) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain di luar jam tatap muka, (8) Pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar, (9) Menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, (10) Memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, (11) Hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan lain sebagainya. Adapun kekurangannya: (1) Sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta, (3) Akses internet yang tidak merata di setiap tempat, dan sebagainya.

Blended learning pada dasarnya adalah suatu sistem belajar memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Ada beberapa pendapat yang berbeda dari para ahli yang menentukan prosentase untuk masing masing cara, baik itu yang sifatnya *face to face* atau *online*. Sloan (Avgerinou, 2008) menyebutkan bahwa sebuah pembelajaran dikatakan menggunakan strategi *Blended Learning* apabila 30-80% dari desain dan implementasi pembelajaran baik hal isi maupun penyampaiannya dilakukan secara *online*. pembelajaran *Blended Learning*, siswa tidak hanya

mengandalkan materi yang diberikan oleh guru, tetapi dapat mencari materi berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, *portal*, maupun blog, atau bisa juga dengan media-media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.

Blended Learning

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online* (Bielawski dan Metcalf Husamah 2014). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pelajar bertemu langsung dan melalui media *online* yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning* tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

Blended learning saat ini tengah ramai dibicarakan karena proses pembelajaran di kelas yang membosankan dan perkembangan teknologi yang semakin luas pula sehingga banyak praktisi yang mengembangkan dan memberikan pendapat mereka tentang pengertian *blended learning*, seperti Semler (Husamah, 2014:11) berpendapat bahwa pengertian *blended learning* adalah menggabungkan keunggulan *e-learning*, keunggulan *face-to-face*, dan praktiknya. Moebis dan Weibelzahl (Husamah 2014:12) mendefinisikan *blended learning* sebagai gabungan *online* dan *face-to-face* pada kegiatan pembelajaran. Kemudian Graham (Sari, 2014:127) menyebutkan definisi dari *blended learning* yang sering disampaikan adalah pembelajaran yang menggabungkan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang

menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran *online*.

Berdasarkan penjelasan dari Semler, Moebs dan Weibelzahl, dan Graham maka pengertian dari *blended learning* adalah penggabungan pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) yang menggunakan media pembelajaran serta teori-teori pembelajaran proses pembelajaran.

Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti sesuatu dorongan yang membuat seseorang dapat melakukan sesuatu. Menurut Purwa Atmaja Prawira (2012:319) motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ngalim Purwanto (2013:71) motivasi adalah suatu bentuk usaha yang disadari untuk mendorong dan mempengaruhi tingkah laku seseorang agar hatinya dapat tergerak untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga ia dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan menurut Sardiman A.M (2014:73) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang tertarik untuk melakukan sesuatu, dan berusaha menghilangkan rasa perasaan tidak suka yang mungkin saja timbul dalam dirinya. Sejalan dengan apa yang telah diuraikan di atas, Mc. Donald dalam Sardiman (2014:73) menuturkan bahwa, “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*felling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”.

Adapun pengertian belajar menurut Winkel (dalam Musfiqon, 2012: 3) adalah “suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap, perubahan itu relatif konstan dan berbekas. Sedangkan menurut Sabri (dalam Musfiqon,

2012:3) “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Senada dengan hal tersebut Wittig (dalam Musfiqon, 2012: 4) “belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organism sebagai hasil pengalaman”.

Pengertian motivasi belajar menurut Zakiah Daradjat (2011: 140) motivasi belajar adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri murid yang menunjang kegiatan kearah tujuan-tujuan belajar. Adapun menurut H. Mulyadi (1991: 87) motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Beragam pendapat ahli mengenai motivasi yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu bentuk dorongan baik dari dalam atau dari luar diri seseorang agar dapat tergerak untuk melakukan sesuatu serta dapat menjaga tingkah lakunya tersebut demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai bentuk interaksi individu dengan lingkungannya. Adapun motivasi belajar adalah suatu usaha untuk membangkitkan dan memberikan dorongan untuk menyediakan kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki dapat tercipta dengan baik.

Hasil Belajar

Menurut Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan, Menurut Sudjana (dalam Rahmawati, 2012) Hasil belajar adalah kemampuan yang

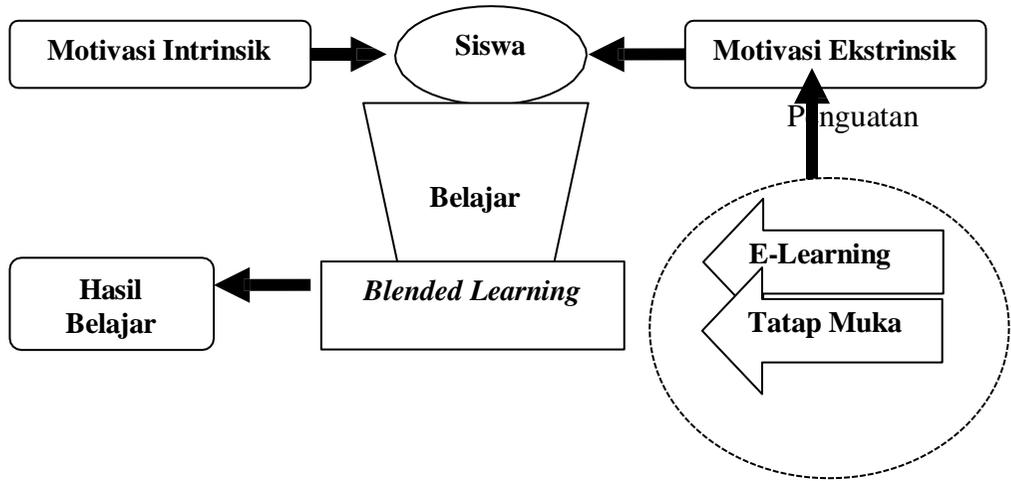
dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai sesuatu yang diperoleh, didapatkan atau dikuasai oleh siswa setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2012: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil yang diperoleh siswa melalui proses belajar akan memberikan perubahan berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan.

Kerangka Pikir

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti. Menurut Uma Sekaran (Sugiyono, 2017:60), mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suriasumantri (Sugiyono, 2017:60), kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah penjelasan sementara secara konseptual tentang

keterkaitan hubungan pada setiap objekpemasalahan berdasarkan teori. Dari penjelasan tersebut kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka pikir

Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Dari pendapat di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah yang dihadapi dan perlu diuji kebenarannya dengan data yang lebih lengkap dan menunjang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Dampak dari penggunaan Model Blended Learning terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020-2021”. Berikut ini perumusan hipotesis dari penelitian ini:

- 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dengan yang tidak menggunakan *blended learning*.
- 2) Terdapat pengaruh interaksi antara siswa yang belajar menggunakan *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *True Experimental Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *True experimental design* ciri utama adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu (Sugiyono, 2011: 75).

Kelompok penelitian ada dua kelompok eksperimen, yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen I yang diukur dengan menggunakan model *Blended Learning (face to face)* dan kelompok kedua adalah kelompok eksperimen II yang diukur dengan menggunakan model *Blended Learning (e-learning)*.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *postes-only control desing*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang diambil sebagai sampel. Kelompok I adalah yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning (face to face)* dan kelompok eksperimen II yang diajarkan menggunakan model pembelajaran model *Blended Learning (e-learning)*. Secara umum model eksperimen ini digunakan sebagai berikut:

Table 3.1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
A	X_1 : <i>Blended Learning (face to face)</i>	O ₁
B	X_2 : <i>Blended Learning (e-learning)</i> .	O ₂

Sugiyono (2011: 76)

Keterangan:

A = Kelompok eksperimen I

B = Kelompok eksperimen II

X₁ = Perlakuan dengan model pembelajaran *Blended Learning (face to face)*

X₂ = Perlakuan dengan model pembelajaran *Blended Learning (e-learning)*.

O₁ = pemberian Post test.

O₂ = pemberian Post test.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Kecamatan Masbagikn Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat (NTB), pada siswa kelas VI A dan VI B materi lingkaran. Alasan peneliti memilih Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin karena selain disini tempat mengajar, kemampuan rata-rata belajar Bahasa Inggris siswa untuk semua sekolah relatif sama dan dari hasil pengamatan peneliti juga menunjukkan bahwa motivasi belajar Bahasa Inggris kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin ini masih sangat rendah. Kegiatan penelitian dimulai pada Bulan Juli - September 2020 dari perencanaan penelitian hingga analisis data selama 3 (tiga) bulan. Tahap kegiatan penelitian yang dilalui meliputi: 1) observasi; 2) uji coba instrumen; 3) eksperimen; 4) pengumpulan data; dan 5) analisis data. Eksperimen dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2020/2021.

Tabel.3.2 Jadwal Waktu Penelitian

Jenis Kegiatan	Tahun 2020					
	Jul	Agu	Sept	Okt	Nov	Des
1. Persiapan penelitian						
a. Penyusunan judul penelitian						
b. Penyusunan proposal						
c. Ijin penelitian perguruan						
d. Penyusunan soal latihan dan soal tes						
2. Pelaksanaan penelitian						
a. pengumpulan data						
b. analisis data						
c. penarikan hasil						
3. Penyusunan laporan						

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuanitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti unuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 61).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 3Paok Motong 2020/2021 sebanyak 50 siswa yang terdiri dari 2 kelas.

Tabel 3.3 Populasi Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VI-A	26
2	VI-B	24
Jumlah	Siswa	50

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012: 62). Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik pengambilan sampel yang digunakan pada umumnya dibagi menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling* (Sugiyono, 2012: 62).

Penelitian ini menggunakan *Probability Sampling*. *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2012: 218). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *multistage random sampling* yaitu pengambilan sampel acak secara bertahap dimana yang menjadi populasi terdiri atas 1 kelas yaitu: kelas VI dengan penyebaran yang homogen yakni tidak ada pengklasifikasian antara peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kecerdasan rendah, yang nantinya dilakukan pengacakan dengan cara undian maka akan terpilih 2 kelas yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian, dimana kelas yang dijadikan sampel dari hasil random adalah kelas VI-A dengan jumlah 26 peserta didik dipilih sebagai kelas eksperimen I dan kelas VI-B dengan jumlah 24 peserta didik dipilih sebagai kelas eksperimen II, untuk memudahkan peneliti dalam mengolah data maka peneliti merandom lagi sehingga diperoleh 20 peserta didik pada masing-masing kelas eksperimen.

Variabel Penelitian

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2015: 4). Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan

“X”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel independen untuk *Blended Learning*.

Variabel Dependent

Variabel terikat (*Dependent Variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 4). Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “Y”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel dependent untuk motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan angket.

Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2014: 193). Tes atau soal yang diujikan dalam penelitian ini yaitu materi operasi hitung bilangan yang berjumlah 5 soal. Tes ini diberikan kepada siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI-A yang dijadikan kelas eksperimen kesatu dan siswa kelas VI-B sebagai kelas eksperimen kedua. Selanjutnya hasil pekerjaan siswa dikoreksi untuk mendapat hasil belajar siswa kemudian dibandingkan.

Teknik Angket

Angket adalah instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh orang yang menjadi subjek dalam penelitian (responden)

(Eka & Ridwan 2015: 169).Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Bahasa Inggris siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan pengumpulan menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan angket motivasi.

Instrument Tes

Tes hasil belajar tersebut digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris yang diperoleh siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran *Blanded Learning*. Tes yang digunakan berupa soal Uraian yang berjumlah 5 soal. Tes yang di gunakan pada penelitian untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan kedua model tersebut.

Dalam hal pengumpulan data dengan menggunakan instrumen maka instrumen tersebut harus memadai. Agar instrumen memadai, maka dapat dilakukan dengan uji coba instrumen. Sebelum diujikan, agar instrumen penelitian dapat dipercaya serta layak digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, peneliti harus menggunakan serangkaian uji instrumen yaitu sebagai berikut:

Validitas Isi

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditan atau kesahihan suatu instrumen. Menurut Anderson (Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan, 2015: 190) sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2017: 121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa suatu instrumen yang valid menunjukkan dimana tingkat kevalidan itu diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas isi adalah ketepatan instrumen ditinjau dari segi materi yang akan diteliti (Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan, 2015: 190)

Untuk instrumen yang berbentuk tes, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan (Erwin widiasmoro, 2018: 108). Apabila seorang guru memberikan ujian di luar pelajaran yang telah ditetapkan, berarti instrumen ujian tersebut tidak mempunyai validitas isi (Sugiyono, 2012: 353). Pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang akan diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Pengujian terhadap validitas isi juga dilakukan dengan meminta pendapat ahli (*expert judgment*). Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen pendidikan Bahasa Inggris dan guru Bahasa Inggris sebagai validator.

Untuk mengetahui tingkat kevaliditan validitas isi secara keseluruhan menggunakan rumus Akien's V, dimana diperlukan minimal dua ahli. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga ahli untuk memeriksa kecocokan antara indikator dengan butir-butir instrumen. Berikut adalah rumusnya:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan:

S = r – lo

lo = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = angka yang diberikan oleh seorang peneliti.

n = Jumlah ahli

Tabel 3.4 Kriteria uji validitas isi

No	Nilai	Kategori
1	0,80 – 1,00	Sangat tinggi
2	0,60 – 0,79	Tinggi
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Akbar Iskandar: 2017)

Berdasarkan hasil validitas oleh para ahli sebelum instrumen penelitian diterapkan di lokasi pengujian perhitungan uji validitas untuk instrumen tes diperoleh semua soal valid dengan kriteria validitas tinggi dan sangat tinggi, berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 hasil uji validitas isi

No	Nilai	Kategori
1	0,83	Sangat tinggi
2	0,83	Sangat tinggi
3	0,75	Tinggi
4	0,75	Tinggi
5	0,75	Tinggi

(sumber: lampiran 07)

Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan salah satu karakteristik butir soal yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk ke dalam bentuk soal yang mudah, sedang, atau sulit. Suatu butir soal dikatakan mudah jika sebagian besar siswa dapat menjawab dengan benar dan dikatakan sukar jika sebagian besar tidak dapat menjawab. Untuk menghitung tingkat kesukaran bentuk tes *essay* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kesukaran} = \frac{\text{Rata - rata}}{\text{Skormaksimumtiapsoal}}$$

Tabel 3.6

Kriteria tingkat kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

(Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Y, 2015: 224)

Berdasarkan hasil pengujian tingkat kesukaran soal, dari total 5 soal tes uraian yang diujikan diketahui semua soal memiliki kriteria tingkat kesukaran sedang. Berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Hasil prehitungan tingkat kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,48	Sedang
2	0,43	Sedang
3	0,45	Sedang
4	0,46	Sedang
5	0,40	Sedang

(Sumber: lampiran 09).

Daya Beda

Daya beda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal yang mampu membedakan siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai berdasarkan kriteria tertentu. Untuk mengetahui daya pembeda dari masing-masing soal digunakan rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}_{KA} - \bar{X}_{KB}}{\text{Skor Maks}} \quad (\text{Zainal Arifin, 2011: 133})$$

Keterangan:

\bar{X}_{KA} = Rata-rata kelompok atas

\bar{X}_{KB} = Rata-rata kelompok bawah

Skor Maks = skor maksimal

Setelah skor diperoleh maka akan dilakukan penghitungan menggunakan rumus di atas, kemudian hasilnya dianalisis berdasarkan klasifikasi dan daya pembeda. Adapun secara jelas diklasifikasi dari daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Klasifikasi daya pembeda

Nilai Daya Pembeda	Daya Beda
<0,00 (negatif)	Tidak baik
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

(Zainal Arifin, 2011: 134)

Berdasarkan hasil pengujian daya beda soal, dari 5 soal tes yang diujikan diketahui bahwa terdapat 1 soal memiliki daya beda jelek, dan 4 soal memiliki daya beda cukup. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3.9 Hasil pengujian Daya pembeda

Nilai Daya Pembeda	Daya Beda
0,10	jelek
0,30	Cukup
0,35	Cukup
0,38	Cukup
0,30	Cukup

(sumber: lampiran 08)

Uji Realibilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2015: 221). Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Karena tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa merupakan tes uraian, maka rumus untuk menghitung reliabilitas soal menggunakan rumus Alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai reliabilitas

$\sum Si$ = jumlah varian skor tiap item

St = varaians total

k = jumlah item

(Arikunto, 2006: 196)

Tabel 3.10 Kriteria tingkat reliabilitas instrumen

Rentang Nilai	Interpretasi
0.000 – 0.199	Sangat rendah
0.200 – 0.399	Rendah
0.400 – 0.599	Agak rendah
0.600 – 0.799	Tinggi
0.800 – 1.000	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2005)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen dari 5 soal tes uraian yang di ujicobakan, diketahui bahwa tes tersebut reliabel dengan kriteria Sangat Tinggi dengan nilai 0,815. Selengkapnya dapat di lihat pada lampiran 07.

Pedoman Angket

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. Angket berisi kumpulan pernyataan yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan model *Blanded learning (face to face)* dan *blanded learning (e- learning)*. Sebelum digunakan dalam penelitian angket di uji ke valid dan reabilitasnya. Hasil pengujian dapat dilihat pada lampiran 13 Dan lampiran 14.

Statistik Infrensial

Statistik *inferensial* adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel, dan hasilnya digeneralisasikan (diinferensikan) untuk populasi dimana sampel diambil (Sugiyono, 2015: 23). Sebelum pengujian hipotesis harus dilakukan uji prasyarat hipotesis. Dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan apakah data-data yang digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui data yang akan diperoleh akan diuji dengan statistik parametrik atau statistik nonparametrik. Pengujian tersebut digunakan dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ($dk1 = n - 1$; $dk2 = n - 1$). Adapun langkah-langkah uji normalitas dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut (Sheskin 2000):

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua varians tersebut homogen atau tidak. Adapun rumus yang akan digunakan untuk menguji homogenitas varian adalah:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varians terkecil}} \quad (\text{Arikunto 2013: 164})$$

Kriteria pengujian adalah jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ pada taraf nyata dengan F_{tabel} didapat dari distribusi F dengan derajat kebebasan masing-masing sesuai dengan *dk* pembilang dengan *dk* penyebut pada taraf $\alpha = 0,05$.

Analisis Manova

Manova adalah uji statistik yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen yang berskala kategorik terhadap beberapa variabel dependen sekaligus yang berskala data kuantitatif. Analisis ini disebut juga dengan istilah multivariat anova. Multivariat anova merupakan singkatan dari multivariate analysis of variance, artinya merupakan bentuk multivariate dari analysis of variance (ANOVA). Analisis manova ini dilakukan dengan program *SPSS 21 for windows*.

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

H_a = Terdapat Pengaruh model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan penggunaan model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

H_a = Terdapat perbedaan penggunaan model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin tahun ajaran 2020/2021.

PEMBAHASAN

Data Hasil Motivasi Belajar Siswa

Penelitian ini melibatkan dua sampel dimana sampel pertama dan sampel kedua terdiri dari 20 orang, sampel eksperimen pertama menggunakan Model pembelajaran *Blended Learning (face to face)* sedangkan sampel kedua menggunakan model pembelajaran *Blended Learning (E-learning)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh kedua model pembelajaran tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa SD Negeri 3 Paok Motong Tahun Pelajaran 2019/2020. Dalam pengambilan data, penganalisisnya dimulai dari analisis deskriptif, sehingga tiap-tiap variabel dapat dengan mudah dikenal distribusinya. Selanjutnya, dilakukan pengujian persyarat analisis sesuai dengan teknik analisis yang dipilih dan selanjutnya barulah dilakukan pengujian hipotesis, lebih jelasnya akan ditampilkan dibagian berikutnya. Adapun hal-hal yang disiapkan sebelum melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 adalah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berhubungan dengan model pembelajaran *Blended Learning*.
- b. membuat angket yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris, tujuannya adalah sebagai alat untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning*.
- c. membuat alat evaluasi berupa soal untuk mengetahui hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning*.

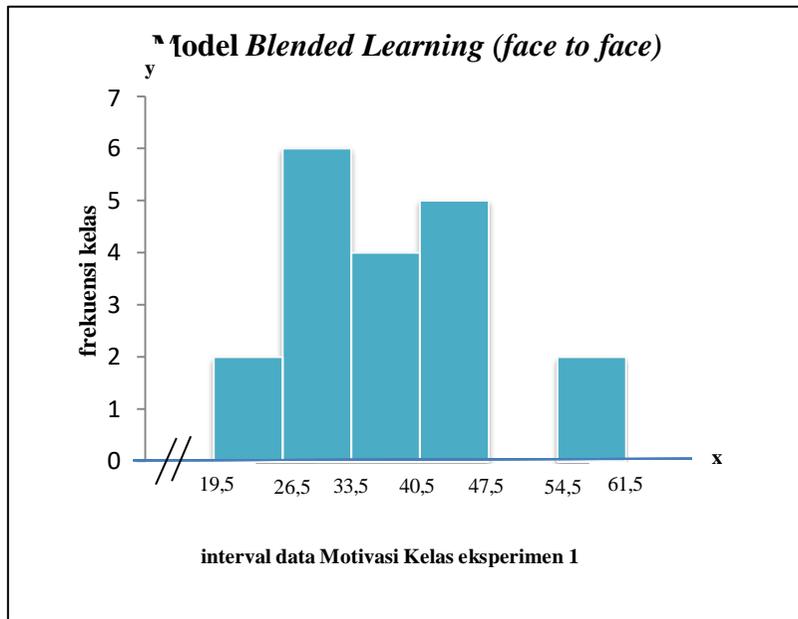
Berdasarkan kedua kelompok eksperimen, baik dari angket motivasi belajar maupun dari evaluasi soal yang diberikan. Adapun pemaparan data tersebut yaitu sebagai berikut:

Data nilai *post-test* motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin diperoleh dari penyebaran angket pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 setelah diberikannya perlakuan. Data tersebut diolah menjadi data kelompok sehingga diperoleh distribusi frekuensi untuk menunjukkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai pada interval tertentu. Berikut adalah tabel data distribusi frekuensi untuk kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Motivasi Eksperimen 1

No	Kelas Interval	Frekuensi	Nilai Tengah
1	20 – 27	2	23
2	28- 35	6	30
3	36-43	4	37
4	44-51	5	44
5	52-59	0	51
6	60-67	3	58
Jumlah		20	

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa frekuensi siswa pada kelas eksperimen 1 yang Menggunakan Model *Blended Learning* memiliki skor terbanyak yaitu 6 yang terletak pada interval nilai 28-35, dimana jumlah siswa yang memperoleh skor 30 berjumlah 3 orang, dan 35 berjumlah 3 orang dengan titik tengah 30. Dan frekuensi siswa yang memperoleh skor tertinggi terletak pada interval 60-67 berjumlah 3 orang. Adapun siswa yang memperoleh skor terendah terletak pada Interval 20-27 berjumlah 2 orang. Untuk lebih jelasnya terdapat di(lampiran 20.). Penjelasan tersebut dapat dilihat pada histogram berikut:



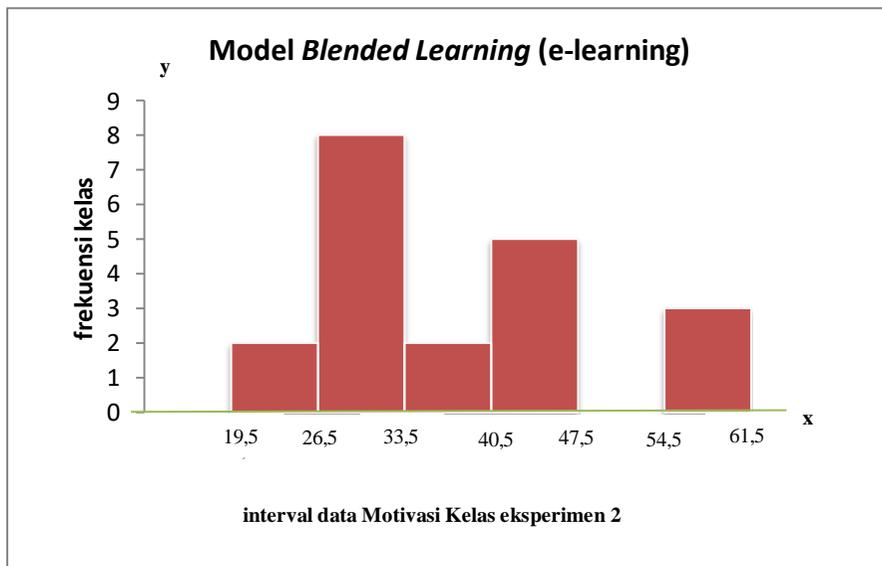
Gambar 4.1 Histogram Motivasi Ekperimen 1

Sedangkan pada kelas eksperimen 2 yang Menggunakan model *Blended Learning (e-learning)* memiliki skor terbanyak juga terletak pada interval 28-35 berjumlah 8 orang, dimana siswa yang memperoleh skor 35 berjumlah 4 orang dan 30 berjumlah 4 orang. Sedangkan skor tertinggi yaitu terletak pada interval 60-67 dimana siswa yang mendapatkannya skor tersebut adalah sebanyak 3 Orang, dimana Skor yang didapatkan bernilai 60. Adapun untuk skor terendah yang di diperoleh siswa terletak pada interval 20-27 berjumlah 2 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat di(lampiran 20). Berikut ini penjelasan diatas dapat dilihat pada tabel dan histogram di bawah ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Motivasi Eksperimen 2

No	Interval	Frekuensi	Nilai Tengah
1	20 – 27	2	23
2	28- 35	8	30
3	36-43	2	37
4	44-51	5	44
5	52-59	0	51
6	60-66	3	58
Jumlah		20	

Adapun bentuk dari histogram dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.2 Histogram Motivasi Ekprimen 2

Berdasarkan hasil perhitungan dari kedua tabel dan histogram tersebut maka diperoleh nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, nilai standar deviasi yang dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Data hasil Motivasi Belajar
Kelas Ekperimen 1 dan Data kelas Eksperimen 2**

Statistics

	Motavasi_ 1	Motivasi_ 2
N Valid	20	20
Missing	20	20
Mean	40.25	40.00
Median	40.00	37.50
Std. Deviation	11.639	11.698
Variance	135.461	136.842
Range	40	40
Minimum	20	20
Maximum	60	60

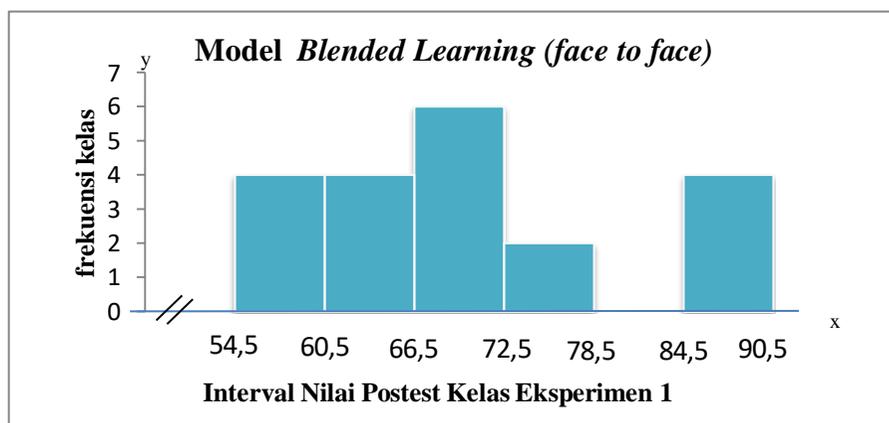
Data Hasil Belajar Siswa

Perolehan data nilai *post-test* hasil belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin yaitu dari evaluasi yang diberikan pada kelas eksperimen I (VI-A) dan kelas eksperimen 2 (VI-B) setelah adanya perlakuan sehingga data tersebut dikelompokkan menurut frekuensi yang ditunjukkan dari interval tertentu. Berikut adalah tabel distribusi frekuensi untuk kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Tabel 4.4Distribusi Frekuensi Hasil Belajar
Kelompok Eksperimen 1 (VI-A)
Model Pembelajaran Blended Learning (Face to face)

NO	Interval Kelas	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)
1	55 – 60	4	57,5
2	61- 66	2	63,5
3	67-72	8	69,5
4	73-78	2	75,5
5	79-84	0	81,5
6	85-90	4	87,5
	JUMLAH	20	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa frekuensi siswa pada kelas eksperimen 1 (VI-A) yang memiliki skor terbanyak yaitu 6 orang yang terletak pada interval nilai 67-72, dimana jumlah nilai yang diperoleh siswa tersebut adalah 70. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh oleh 4 orang terletak pada interval 85-90, dimana nilai yang diperoleh tersebut adalah 85. Adapun skor terendah yang terletak pada interval 55-60, yang diperoleh oleh 4 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada (lampiran 20). Penjelasan tersebut dapat juga dilihat pada histogram dibawah ini.



Gambar 4.3 Histogram Hasil Belajar Eksperimen 1

Sedangkan data kelas eksperimen 2 (VI-B), pada interval 73-78 merupakan nilai terbanyak yang di peroleh siswa sebanyak 9 orang siswa, dimana jumlah nilai yang diperoleh siswa tersebut adalah 75. sedangkan pada kelas interval 85-90 merupakan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebanyak 2 orang, dimana nilai yang diperoleh siswa tersebut adalah 90. Adapun Untuk nilai terendah berada pada interval 55-60 yang di peroleh sebanyak 4 orang. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada (lampiran 21). Berikut ini penjelasan diatas dapat dilihat pada tabel dan histogram di bawah ini.

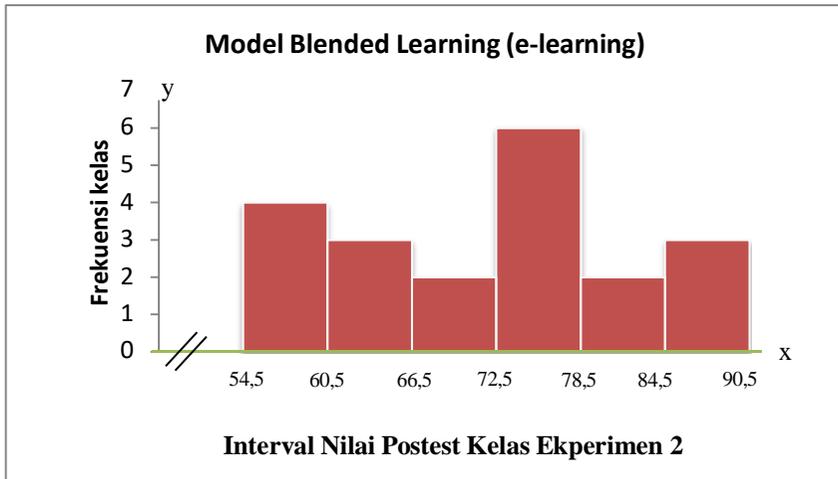
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Kelompok Eksperimen 2 (VI-B)

Model Pembelajaran Blended Learning (e-learning)

No	Interval Kelas	Frekuensi (f)	Nilai Tengah (xi)
1	55 – 60	4	57,5
2	61- 66	3	63,5
3	67-72	2	69,5
4	73-78	6	75,5
5	79-84	2	81,5
6	85-90	3	87,5
Jumlah		20	

histogram dari frekuensi hasil belajar menggunakan model pembelajaran Blended Learning (e-learning).



Gambar 4.4 Histogram hasil belajar eksperimen 2

**Tabel 4.6 Data Hasil Belajar
Kelas Ekperimen 1 dan Data kelas Eksperimen 2
Statistics**

		Hasil_Belaja r1	Hasil_Belaja r2
N	Valid	20	20
	Missing	20	20
Mean		70.00	71.50
Median		70.00	75.00
Std. Deviation		9.459	9.333
Variance		89.474	87.105
Range		30	30
Minimum		55	55
Maximum		85	85

Uji Normalitas Data

Pembuktian normalitas data dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak untuk menganalisis data tersebut digunakan rumus uji *one sample kolmogorov-smirnov*. Dengan bantuan program SPSS-21 for windows menggunakan taraf signifikansi 5%. Data penelitian dikatakan normal jika nilai sig lebih besar dari 0,05. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi_belajar	.122	40	.138	.937	40	.028
Hasil_belajar	.112	40	.200*	.930	40	.016

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig pada kedua variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi 0,138 dan 0,200. Dimana kedua nilai signifikansi tersebut $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

Data Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan varians dari kelas eksperimen 1 (VI- A) dan eksperimen 2 (VI-B) homogen atau tidak. Uji homognitas data hanya dilakukan pada data berdistribusi normal. Untuk itu rumus yang digunakan seperti yang ditentukan di bab III adalah teknik uji varians.

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_belajar	.102	1	38	.751
Hasil_belajar	.240	1	38	.627

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig pada kedua variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi 0,751 dan 0,627. Dimana kedua nilai signifikansi tersebut $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel tersebut homogen.

Uji Hipotesis

Penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah Uji Manova dengan dua sampel sekolah yang sama dimana sampel pertama berjumlah 20 orang yang berasal dari kelas VI-A sebagai kelas eksperimen 1 sedangkan sampel kedua dari kelas VI-B sebagai kelas eksperimen 2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Blended Learning terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Tahun Pelajaran 2020/2021. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji MANOVA dengan bantuan program SPSS-21 for windows dengan taraf signifikansi 5%. Nilai sig2-tailed $> 0,05$ maka H_0 diterimadan H_a ditolak, namun apabila sig2-tailed $< 0,05$ maka H_a diterima H_0 ditolak. Hipotesis yang diajukan dalam uji korelasi product moment adalah sebagai berikut.

Berikut hasil perhitungan dan diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel. 4.9 Hasil Perhitungan Korelasi Product Moment

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Motivasi_belajar	.625 ^a	1	.625	.005	.946
	Hasil_belajar	22.500 ^b	1	22.500	.255	.617
Intercept	Motivasi_belajar	64400.625	1	64400.625	473.008	.000
	Hasil_belajar	200222.500	1	200222.500	2267.796	.000
Kelas	Motivasi_belajar	.625	1	.625	.005	.946
	Hasil_belajar	22.500	1	22.500	.255	.617
Error	Motivasi_belajar	5173.750	38	136.151		
	Hasil_belajar	3355.000	38	88.289		
Total	Motivasi_belajar	69575.000	40			
	Hasil_belajar	203600.000	40			
Corrected Total	Motivasi_belajar	5174.375	39			
	Hasil_belajar	3377.500	39			

Multivariate Tests^a

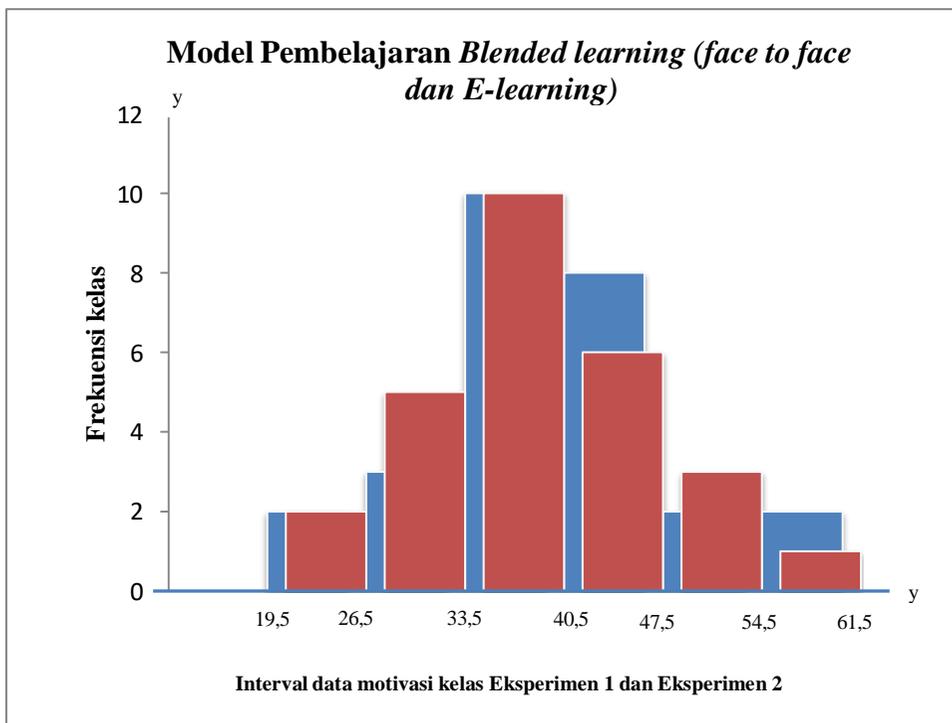
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	
Intercept	Pillai's Trace	.984	1163.707 ^b	2.000	37.000	.000
	Wilks'	.016	1163.707 ^b	2.000	37.000	.000
	Lambda					
	Hotelling's Trace	62.90	1163.707 ^b	2.000	37.000	.000
		3				
	Roy's Largest Root	62.90	1163.707 ^b	2.000	37.000	.000
		3				

Multivariate Tests^a

Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Pillai's Trace	.013	.248 ^b	2.000	37.000	.782
Wilks'	.987	.248 ^b	2.000	37.000	.782
Lambda					
Kelas Hotelling's Trace	.013	.248 ^b	2.000	37.000	.782
Roy's Largest Root	.013	.248 ^b	2.000	37.000	.782

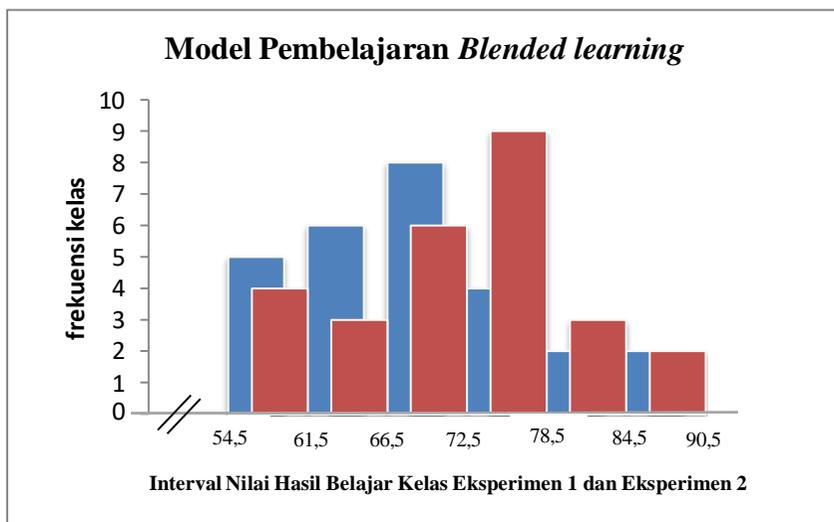
a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic



Gambar 4.5 Histogram Data motivasi kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

Sedangkan untuk hasil belajar data model *Blended Learning (face to face)* diperoleh nilai sebanyak 1400, nilai tertinggi 85 dan terendah 55, nilai rata-rata (mean) 70 dan standar deviasi 9,459 .adapun untuk nilai hasil belajar siswa menggunakan model *Blended Learning (E-learning)* adalah sebanyak 1535, nilai tertinggi 85, dan nilai terendah 55, nilai rata-rata (mean) 71,50 dan standar deviasi 9,333. Agar lebih jelasnya bisa dilihat komparasi hasil belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dalam histogram berikut ini.



Gambar 4.6 Histogram Hasil belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2

Berdasarkan pemaparan motivasi dan hasil belajar siswa diatas, menunjukan bahwa:

1. Terdapat perbedaan Pengaruh Model *Blended Learning (face to face)* dengan *Blended Learning (e-learning)* terhadap motivasi Belajar siswa kelas VI di SDNegeri 1 Masbagik tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Terdapat perbedaan Pengaruh Model *Blended Learning (face to face)* dengan *Blended Learning (e-learning)* terhadap Hasil Belajar siswa

terhadap motivasi Belajar siswa kelas VI di SDNegeri 1 Masbagik tahun Pelajaran 2020/2021.

3. Terdapat interaksi yang signifikan pengaruh model *Blanded Learning (face to face)* dengan *Blanded Learning (e-learning)* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI. Karena hasil pengujian MANOVA menunjukkan tidak terdapat interaksi antara *Blanded Learning*

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang ditimbulkan oleh Model pembelajaran *Blanded learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Tahun Pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Blanded learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Tahun Pelajaran 2020/2021
2. Terdapat interaksi yang signifikan pengaruh *Blanded learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Tahun Pelajaran 2020/2021.

A. SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah

Kepada kepala sekolah hendaknya menjadi fasilitator maupun motifator untuk pendidikan anak didiknya beberapa pengadaan sarana dan prasarana, alat bantu pendidikan pembelajaran yang mendukung terciptanya hasil dan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru maupun siswa.

2. Guru

Guru diharapkan mengembangkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran, tidak hanya terpaku dalam pembelajaran yang monoton tetapi juga menerapkan model pembelajaran yang bisa menggali keaktifan siswa agar terjalin komunikasi yang baik. Selain itu juga, guru diharapkan lebih memberikan motivasi untuk siswa dalam menggali kemampuannya baik dari segi kognitif, afektif

maupun psikomotornya.

3. Siswa

Bagi siswa hendaknya mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan ilmu pengetahuan pada semua pelajaran yang diajarkan disekolah khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris, dengan memperkaya diri dengan rajin membaca, mengerjakan tugas yang diberikan guru, maupun diskusi dengan teman sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto, (2007) *Statistik Konsep dasar dan Aplikasinya*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1989). Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1989). Ilmu Pengajaran : Taksonomi Variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deklara, Anselmus, Agus, (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning, PPS Universitas Negeri Semarang
- Husamah.(2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-learning Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Husamah. (2014). PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, *E-learning* Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Lukman, L., &Wijaya,A. (2017). Pembelajaran Menyenangkan *E-learning* (Klasiber) Pada Mahasiswa Pai Universitas Islam Indonesia. Millah:
- Lukman, L., & Wijaya, A. (2017). Pembelajaran Menyenangkan E-learning (Klasiber) Pada Mahasiswa Pai Universitas Islam Indonesia. Millah: Jurnal Studi Agama, (1), 127-146.

Nikmawati, Ika Syukrun. (2014). Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Menengah Pertama (SD) Islam Durenan Trenggalek. Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Agama Islam, IAIN Tulungagung.

Dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/607/3/BAB%20II.pdf>.

Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran AbadKe-21 Di Perguruan Tinggi.Ta'dib, Jurnal Fakultas Pendidikan danPelatihan Guru, Universitas Batusangkar, 17(2),126-136.

Dari<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/267/264>.

Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi.Ta'dib, Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Islam Negeri Malang

Sugiono, (2009) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*, Bandung : Alfa Beta

Wena, Made. (2014). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bum DAFTAR PUSTAKA

Agus Irianto, (2007) *Statistik Konsep dasar dan Aplikasinya*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Agus, Suprijono. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ahmad, Susanto. (2013). *Teori belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Aikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara

Aikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosada

Karya.

- Darajat, Zakiah. (2011). Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Bumi aksara.
Dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/607/3/BAB%20II.pdf>.
Dari <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/267/264>.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1989). Ilmu Pengajaran : Taksonomi Variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1989). Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deklara, Anselmus, Agus, (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning, PPS Universitas Negeri Semarang
- Eka Lestari, Kurnia, dan Mokhammad Ridwan, Yudhanegara. (2015). Penelitian Pendidikan Bahasa Inggris. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamzah, Uno. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husamah. (2014). PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, *E-learning* Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Husamah.(2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-learning Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Iskandar, Akbar, dan Rizal Muhammad. (2017). Analisis Kualitas Soal Perguruan Tinggi Berbasis Aplikasi TAP. Jurnal Penelitian Evaluasi Pendidikan, Volume 21, Nomor 2, Hal 12-13.
- Lukman, L., & Wijaya, A. (2017). Pembelajaran Menyenangkan E-learning (Klasiber) Pada Mahasiswa Pai Universitas Islam Indonesia. Millah: Jurnal Studi Agama, (1), 127-146.

Lukman, L., &Wijaya,A. (2017). Pembelajaran Menyenangkan *E-learning*

- (Klasiber) Pada Mahasiswa Pai Universitas Islam Indonesia. Millah: Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nikmawati, Ika Syukrun. (2014). Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Menengah Pertama (SD) Islam Durenan Trenggalek. Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Agama Islam, IAIN Tulungagung.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. Psikologi Pendidikan. Dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. 2013. Evaluasi Hasil belajar. Celeban Timur UH III Yogyakarta 55167: Pustaka Belajar.
- Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. (2006). Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. Ta'dib, Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Islam Negeri Malang
- Sari, Milya. (2016). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. Ta'dib, Jurnal Fakultas Pendidikan dan Pelatihan Guru, Universitas Batusangkar, 17(2), 126-136.
- Sudjana, Nana. (2012). Penelitian Hasil Proses Belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*, Bandung : Alfa Beta.
- Sugiyono, (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R & D*, Bandung : Alfa Beta.
- Sugiyono. (2012). Memahami penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung:

Alfabeta

Wena, Made. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widiasmoro, Erwin. (2017) strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter. Yogyakarta: Arr-Ruzz Media.

