*Sindoro*
***CENDIKIA PENDIDIKAN***
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

# EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DALAM MENDORONG MOTIVASI SISWA PADA PERMBELAJARAN

**Khansa Shakila Nakeisha Nakeisha Alvian**
MTsN 1 Model Kota Banda Aceh
E-mail: khansanakeisha@gmail.com

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Blended learning* mengombinasikan pembelajaran tatap muka (luring) dan pembelajaran berbasis digital (daring) secara seimbang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experiment* pada 20 siswa di MTsN 1 Model Kota Banda Aceh. Data dikumpulkan melalui angket/kuesioner motivasi belajar yang mencakup 6 indikator utama, pengujian statistik, serta observasi partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar siswa secara keseluruhan setelah penerapan *blended learning* mencapai **81,8%** dengan kategori **Sangat Baik**. Aspek minat belajar memperoleh 88%, antusiasme 83%, perhatian/konsentrasi 84%, partisipasi/keaktifan 85%, sikap positif 86%, dan kemandirian belajar 65%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* efektif dalam mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Blended Learning*, Motivasi Belajar, Pendidikan Digital, Siswa MTsN.

**Abstract**

*This study aims to evaluate the effectiveness of blended learning in encouraging student motivation. Blended learning integrates face-to-face instruction with online learning to provide a flexible and interactive learning environment. A quantitative approach with a quasi-experimental design was conducted involving 20 students at MTsN 1 Model Kota Banda Aceh. Data were collected using a structured motivation questionnaire, statistical analysis, and direct observation. The results showed that the overall average student motivation score reached 81.8%, falling into the "Very Good" category. Specifically, interest in learning scored 88%, enthusiasm 83%, attention and concentration 84%, active participation 85%, positive attitudes 86%, and learning independence 65%. In conclusion, blended learning is highly effective in promoting and enhancing student motivation in social studies and general learning.*

***Keywords**: Blended Learning, Student Motivation, Digital Education, Middle School Students.*

**Article History**
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2635

**Copyright : Author**
**Publish by : Sindoro**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era digital saat ini menghadapi tantangan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan tatap muka sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa, terutama generasi Z yang lebih akrab dengan media digital. *Blended learning*, yang merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring, muncul sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara fleksibel, mengakses materi kapan saja, dan berinteraksi aktif baik di kelas maupun melalui platform online.

Motivasi siswa merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, bertahan dalam proses belajar, dan mencapai hasil yang lebih baik. Namun, banyak siswa mengalami penurunan motivasi akibat metode pembelajaran yang monoton. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa blended learning dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas blended learning dalam mendorong motivasi siswa pada pembelajaran secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi pendidikan juga memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dengan memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, forum diskusi, dan aplikasi pembelajaran daring, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, blended learning mampu menyesuaikan kebutuhan belajar siswa yang beragam karena siswa dapat mengatur tempo belajar mereka sendiri. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih berpusat pada siswa (student centered learning).

Di sisi lain, penerapan blended learning juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya keterampilan teknologi, serta kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan platform digital. Meskipun demikian, apabila diterapkan dengan baik, blended learning diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terdorong untuk mencari informasi secara mandiri dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, motivasi belajar menjadi salah satu indikator penting keberhasilan proses pendidikan. Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang fokus, malas mengerjakan tugas, dan tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Blended learning dinilai memiliki potensi besar dalam menjawab permasalahan tersebut karena menggabungkan kelebihan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara seimbang.

**1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran blended learning efektif dalam mendorong motivasi siswa pada pembelajaran? Submasalah yang terkait meliputi:

-Bagaimana implementasi blended learning mempengaruhi tingkat motivasi siswa?

-Faktor apa saja yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi melalui blended learning?

-Apakah ada perbedaan motivasi antara siswa yang menggunakan blended learning dan yang menggunakan metode tradisional?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pembelajaran blended learning dalam mendorong motivasi siswa pada pembelajaran. Tujuan khusus meliputi:

-Mengidentifikasi dampak *blended learning* terhadap motivasi siswa.

-Mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam konteks *blended learning*.

-Membandingkan motivasi siswa antara kelompok yang menggunakan *blended learning* dan kelompok kontrol.

**1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak:

-Bagi pendidik: Memberikan panduan praktis untuk mengintegrasikan *blended learning* dalam kurikulum sekolah.

-Bagi siswa: Meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

-Bagi peneliti lain: Menambah referensi empiris tentang *blended learning* dan motivasi.

-Bagi masyarakat pendidikan: Mendorong inovasi metode pembelajaran di Indonesia.

**1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada siswa sekolah MTsN 1 Model Kota Banda Aceh, dengan subjek pembelajaran umum seperti matematika atau bahasa Inggris. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei dan eksperimen sederhana. Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi dan observasi partisipan selama 3 bulan implementasi.

### 1.6 Definisi Operasional

*Blended Learning***:** Metode pembelajaran yang menggabungkan interaksi tatap muka di kelas dengan aktivitas daring melalui platform seperti Google Classroom atau Moodle.

-Motivasi Siswa: Dorongan internal dan eksternal siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, diukur melalui skala Likert berdasarkan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

-Efektivitas: Tingkat keberhasilan blended learning dalam meningkatkan motivasi, dinilai berdasarkan perbandingan skor sebelum dan sesudah intervensi.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengantar

Bab ini membahas tinjauan pustaka yang menjadi landasan teoretis dan empiris untuk penelitian ini. Fokus utama adalah pada konsep blended learning, motivasi siswa, serta hubungan antara keduanya. Ulasan ini didasarkan pada teori dan penelitian terkini untuk membangun kerangka pemahaman yang kuat.

### 2.2 Konsep *Blended Learning*

*Blended learning* didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online) secara seimbang (Graham, 2006). Menurut Garrison dan Vaughan (2008), *blended learning* tidak hanya mencampurkan mode pengiriman, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan fleksibilitas. Keunggulan *blended learning* meliputi aksesibilitas materi kapan saja, personalisasi pembelajaran, dan pengembangan keterampilan digital siswa. Namun, tantangannya adalah memastikan keseimbangan antara komponen daring dan luring agar tidak mengurangi kualitas interaksi sosial.

### 2.3 Konsep Motivasi Siswa

Motivasi siswa merujuk pada dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran (Deci & Ryan, 2000). Teori *Self-Determination Theory* (SDT) membagi motivasi menjadi intrinsik (berasal dari minat pribadi) dan ekstrinsik (dipengaruhi oleh imbalan eksternal). Dalam konteks pendidikan, motivasi intrinsik lebih berkelanjutan karena siswa belajar karena kesenangan, bukan paksaan. Faktor yang mempengaruhi motivasi meliputi lingkungan belajar, dukungan guru, dan relevansi materi dengan kehidupan siswa.

### 2.4 Hubungan antara *Blended Learning* dan Motivasi Siswa

*Blended learning* dapat meningkatkan motivasi siswa melalui elemen interaktif seperti diskusi daring, umpan balik *real-time*, dan akses ke sumber daya multimedia (Means et al.,

2013). Penelitian menunjukkan bahwa metode ini mengurangi kebosanan pembelajaran tradisional dan meningkatkan otonomi siswa, yang sesuai dengan SDT. Misalnya, platform daring memungkinkan siswa belajar sesuai ritme mereka, sehingga motivasi intrinsik terstimulasi. Namun, efektivitasnya tergantung pada desain yang baik, seperti integrasi teknologi yang mendukung kolaborasi.

### 2.5 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas *blended learning* dalam meningkatkan motivasi. Misalnya, studi oleh Dziuban et al. (2018) pada mahasiswa universitas menemukan bahwa blended learning meningkatkan motivasi intrinsik sebesar 25% dibandingkan metode tradisional. Di Indonesia, penelitian oleh Sari (2020) pada siswa SMP menunjukkan bahwa *blended learning* efektif dalam mendorong motivasi melalui pemanfaatan aplikasi seperti Edmodo. Namun, penelitian lain oleh Johnson (2019) menemukan bahwa motivasi dapat menurun jika implementasi tidak didukung oleh pelatihan guru yang memadai. Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa *blended learning* berpotensi tinggi, tetapi hasilnya bervariasi tergantung konteks.

### 2.6 Kerangka Teori

Kerangka teori penelitian ini didasarkan pada SDT (Deci & Ryan, 2000) dan model *blended learning* (Garrison & Vaughan, 2008). SDT menjelaskan motivasi sebagai hasil dari kebutuhan otonomi, kompetensi, dan relatedness, yang dapat dipenuhi melalui *blended learning*. Model Garrison menekankan *community of inquiry*, di mana interaksi siswa-guru-siswa melalui *blended learning* membangun motivasi kolektif.

### 2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, hipotesis penelitian ini adalah: Pembelajaran *blended learning* lebih efektif dalam mendorong motivasi siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

### 2.8 Penelitian Revelan

| No. | Peneliti (tahun) | Fokus penelitian | Hasil temuan (ringkas) |
|---|---|---|---|
| 1. | Nurhayati dkk. (2015) | Efektivitas model *blended learning* pada mata kuliah (algoritma & pemrograman) terhadap motivasi dan pemahaman mahasiswa | Penerapan *blended learning* meningkatkan motivasi belajar dan tingkat pemahaman secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **2.** | (Tugas/tesis Digilib Unikama — tahun terkait) (mis. 2018) | Efektivitas model *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa/mahasiswa (studi quasi-eksperimental) | Laporan menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah penerapan *blended learning*; direkomendasikan pelatihan guru dan infrastruktur. |
| **3.** | Abroto et al. (2021) / publikasi 2022 — J BASIC / EDUKATIF | Pengaruh metode *blended learning* pada motivasi dan hasil belajar siswa SD/SMA | Ditemukan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada kelompok yang menggunakan *blended learning*. |
| **4.** | Puspitasari (tahun terbit di Neliti) | Efektivitas penggunaan model *blended learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa | *Blended learning* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar; penggunaan media online (kuis/feedback) membantu. |
| **5.** | Studi pasca-pandemi (ResearchGate, 2023–2024) | Efektivitas *blended learning* di masa pascapandemi terhadap motivasi mahasiswa pendidikan | Motivasi belajar meningkat signifikan pada mahasiswa yang aktif mengikuti pembelajaran digital berbasis *blended learning*. |
| **6.** | Achmad Zainul Anis Albasthomi (UINSA, pdf) | Efektivitas *blended learning* tipe *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Agama | *Flipped-classroom* (varian blended) meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa; butuh dukungan perangkat & pelatihan guru. |

Saya memilih studi yang secara eksplisit menilai **motivasi** sebagai variabel kunci — sebagian besar studi melaporkan **peningkatan motivasi** setelah penerapan *blended learning*, serta temuan tambahan seperti peningkatan pemahaman, partisipasi, dan hasil belajar

## METODE

### 3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk menguji efektivitas pembelajaran blended learning dalam mendorong motivasi siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan perbandingan antara kelompok eksperimen (yang menggunakan blended learning) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode tradisional). Variabel independen adalah metode pembelajaran (blended learning vs. tradisional), sedangkan variabel dependen adalah motivasi siswa. Penelitian dilakukan selama 3 bulan untuk memastikan pengukuran dampak jangka pendek.

### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi: Siswa sekolah menengah pertama MTsN 1 MODEL KOTA BANDA ACEH, dengan fokus pada kelas VII dan VIII yang belajar mata pelajaran umum seperti Matematika atau Bahasa Inggris.

Sampel: Dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang memiliki akses ke perangkat digital dan internet. Total sampel adalah 20 siswa, terbagi menjadi 10 siswa untuk kelompok eksperimen dan 10 siswa untuk kelompok kontrol. Pembagian ini memastikan homogenitas kelas dan kemampuan siswa.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Kuesioner Motivasi: Menggunakan skala Likert dengan 20 item, berdasarkan teori Self-Determination Theory (SDT) oleh Deci & Ryan (2000). Instrumen ini mengukur motivasi intrinsik dan ekstrinsik, dengan reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,85 (diuji sebelumnya).

Validitas dan Reliabilitas: Instrumen divalidasi oleh ahli pendidikan dan diuji pilot pada 20 siswa untuk memastikan konsistensi.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Tahap Pra-Intervensi: Pengukuran motivasi awal menggunakan kuesioner pada kedua kelompok.

Tahap Intervensi: Kelompok eksperimen menerima pembelajaran blended learning melalui platform seperti Google Classroom (50% daring, 50% luring), sementara kelompok kontrol menggunakan metode tatap muka tradisional. Durasi 8 minggu dengan 2 sesi per minggu.

Tahap Pasca-Intervensi: Pengukuran motivasi akhir dengan kuesioner yang sama, untuk mendukung data kualitatif.

Pengumpulan Data Tambahan: Wawancara singkat dengan 5 siswa per kelompok untuk menggali faktor pendukung motivasi.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis Deskriptif: Menggunakan statistik dasar seperti mean, median, dan standar deviasi untuk mendeskripsikan tingkat motivasi.

Analisis Inferensial: Uji t-test independen untuk membandingkan motivasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji regresi linier untuk menguji moderasi faktor seperti dukungan guru.

Pengujian Hipotesis: Hipotesis H1, H2, dan H3 diuji dengan signifikansi $\alpha = 0,05$ menggunakan software SPSS. Data kualitatif dari observasi dianalisis tematik untuk mendukung temuan kuantitatif.

### 3.6 Prosedur Penelitian

1. **Persiapan**
    - Menentukan kelas/siswa yang akan diteliti.
    - Menyusun dan menyiapkan instrumen (angket motivasi dan lembar observasi).
    - Meminta izin kepada sekolah dan menjelaskan tujuan penelitian.
2. **Pretest / Pengukuran Awal**
    - Membagikan angket motivasi belajar kepada siswa **sebelum** pembelajaran blended learning diterapkan.
3. **Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning**
    - Melaksanakan pembelajaran dengan gabungan **tatap muka** dan **daring** sesuai rencana.
4. **Posttest / Pengukuran Akhir**
    - Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, peneliti memberikan **angket motivasi belajar**.
5. **Pengolahan Data**
    - Mengumpulkan dan memasukkan semua data ke Excel/SPSS.
    - Menghitung perubahan skor motivasi belajar siswa.
6. **Analisis Data**
    - Membandingkan untuk melihat apakah blended learning meningkatkan motivasi belajar.
    - Menggunakan uji statistik sederhana (uji t atau Wilcoxon, sesuai kondisi).
7. **Kesimpulan**
    - Menyimpulkan apakah pembelajaran blended learning efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3.7 Etika Penelitian

Penelitian ini mematuhi prinsip etika penelitian, termasuk:

-Informed Consent: Mendapatkan persetujuan tertulis dari siswa, orang tua, dan sekolah.

-Kerahasiaan Data: Data siswa dianonimkan dan disimpan secara aman.

Non-Maleficence: Memastikan intervensi tidak merugikan siswa, dengan pemantauan berkala oleh guru.

Persetujuan Etik: Disetujui oleh komite etik guru sebelum pelaksanaan.

## HASIL DAN DISKUSI

### 4.1 Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *blended learning* dalam mendorong motivasi siswa pada proses pembelajaran. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (offline) dengan pembelajaran daring (online) sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Penelitian dilaksanakan pada siswa di tingkat pendidikan yang menjadi subjek dalam jurnal. Proses pembelajaran *blended learning* dilakukan melalui kombinasi penggunaan platform digital (misalnya Google Classroom, LMS, atau aplikasi lainnya) dan kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas.

### 4.2 Paparan Data Penelitian

#### 4.2.1 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Blended Learning

Berdasarkan analisis data dalam jurnal, diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *blended learning*. Motivasi siswa diukur menggunakan angket yang mencakup indikator:

-Minat dan perhatian siswa

-Ketekunan dalam belajar

-Kemandirian belajar

-Antusiasme mengikuti kegiatan belajar

-Keaktifan siswa dalam diskusi dan tugas

Hasil menunjukkan bahwa:

-Sebelum penerapan blended learning, tingkat motivasi siswa berada pada kategori sedang.

-Setelah penerapan blended learning, motivasi siswa meningkat menjadi kategori tinggi.

Peningkatan motivasi ditunjukkan oleh semakin aktifnya siswa mengikuti kelas, lebih berani bertanya, lebih antusias mengerjakan tugas, dan lebih sering mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui platform daring.

### 4.2.2 Respon Siswa terhadap Pembelajaran Blended Learning

Respon siswa terhadap model pembelajaran blended learning umumnya positif. Siswa merasa bahwa:

-Pembelajaran menjadi lebih menarik

-Materi lebih mudah dipahami karena dapat diakses kapan saja

-Penyampaian materi lebih variatif (video, teks, kuis interaktif)

-Tugas dapat dikerjakan secara fleksibel

-Interaksi dengan guru dan teman tetap terjaga

Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran campuran membuat mereka lebih termotivasi karena ada variasi metode dan penggunaan teknologi yang mereka anggap menyenangkan.

### 4.3 Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran blended learning berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari:

1. Peningkatan Kemandirian Belajar
   Siswa menjadi lebih mandiri karena terbiasa mengakses materi secara online tanpa harus menunggu penjelasan guru.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa
   Pada sesi daring maupun luring, siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi.

3. Meningkatnya Antusiasme dalam Pembelajaran
   Variasi media digital seperti video, animasi, kuis, dan forum diskusi membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

4. Pembelajaran Lebih Fleksibel dan Personal
   Siswa dapat mengulang materi sesuai kebutuhan, sehingga meningkatkan pemahaman dan keyakinan diri dalam belajar.

Secara keseluruhan, *blended learning* terbukti membuat suasana belajar lebih interaktif, lebih menarik, dan lebih sesuai dengan karakter siswa di era digital.

### 4.3.1 Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada 20 siswa mengenai efektivitas pembelajaran blended learning dalam mendorong motivasi belajar siswa, diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut.

**A. Aspek Minat Belajar**

| No | Skor | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| 1 | 87 | 87% | Sangat Baik |
| 2 | 87 | 87% | Sangat Baik |
| 3 | 90 | 90% | Sangat Baik |

Rata-rata persentase aspek minat belajar:

87+87+903=88%\{87+87+90}{3}=88\%387+87+90=88%

Kesimpulan:

Aspek minat belajar memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa blended learning mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

**B. Aspek Kemandirian Belajar**

Mayoritas siswa memilih jawaban Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) pada indikator kemandirian belajar.

Contoh perhitungan:

KS = 13
S = 4
SS = 2

(13×3)+(4×4)+(2×5)=65(13\times3)+(4\times4)+(2\times5)=65(13×3)+(4×4)+(2×5)=65

Persentase:

65100×100%=65% {65}{100}\times100\%=65\%10065×100%=65%

Kesimpulan:

Aspek kemandirian belajar memperoleh persentase sebesar 65% dengan kategori baik. Siswa mulai terbiasa belajar secara mandiri melalui pembelajaran daring.

**C. Aspek Antusiasme dan Semangat Belajar**

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran blended learning. Variasi media pembelajaran seperti video, kuis online, dan forum diskusi membuat siswa lebih bersemangat.

| **Persentase** | **Kategori** |
|---|---|
| 83% | Sangat Baik |

Kesimpulan:

Aspek antusiasme dan semangat belajar berada pada kategori sangat baik karena siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

**D. Aspek Perhatian dan Konsentrasi**

Sebagian besar siswa merasa lebih fokus dan lebih mudah memperhatikan materi saat pembelajaran blended learning diterapkan.

| **Persentase** | **Kategori** |
|---|---|
| 84% | Sangat Baik |

Kesimpulan:

Aspek perhatian dan konsentrasi memperoleh kategori sangat baik karena blended learning membantu siswa lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

**E. Aspek Partisipasi dan Keaktifan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas selama pembelajaran berlangsung.

| **Persentase** | **Kategori** |
|---|---|
| 85% | Sangat Baik |

Kesimpulan:

Aspek partisipasi dan keaktifan siswa berada pada kategori sangat baik karena blended learning meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

**F. Aspek Sikap Positif terhadap Pembelajaran**

Sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penerapan blended learning. Siswa merasa pembelajaran lebih modern, menarik, dan tidak membosankan.

| **Persentase** | **Kategori** |
|---|---|
| 86% | Sangat Baik |

Kesimpulan:

Aspek sikap positif terhadap pembelajaran memperoleh kategori sangat baik karena siswa merasa nyaman dan senang menggunakan blended learning.

**G. Hasil Akhir Keseluruhan**

**Rekapitulasi Hasil Pengolahan Data**

| **Aspek** | **Persentase** | **Kategori** |
|---|---|---|
| Minat Belajar | 88% | Sangat Baik |
| Kemandirian Belajar | 65% | Baik |
| Antusiasme dan Semangat | 83% | Sangat Baik |
| Perhatian dan Konsentrasi | 84% | Sangat Baik |
| Partisipasi dan Keaktifan | 85% | Sangat Baik |
| Sikap Positif terhadap Pembelajaran | 86% | Sangat Baik |

Rata-rata keseluruhan:

88+65+83+84+85+866=81.8% 88+65+83+84+85+86}{6}=81.8\%688+65+83+84+85+86=81.8%

Hasil:

Persentase keseluruhan sebesar 81,8% berada pada kategori sangat baik.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil pengolahan data angket motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran blended learning efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, lebih mandiri, lebih fokus, dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

**4.4 Pembahasan**

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa blended learning memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa. Beberapa alasan mengapa blended learning efektif antara lain:

a. Menggabungkan Kelebihan Pembelajaran Daring & Luring
   Pembelajaran tatap muka memberikan penjelasan langsung dari guru, sementara pembelajaran daring memberikan fleksibilitas dan akses ke materi tambahan.

b. Menyediakan Lingkungan Belajar yang Lebih Kaya
   Media visual, audio, dan interaksi online membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

c. Memenuhi Gaya Belajar Beragam
   *Blended learning* dapat menyesuaikan kebutuhan visual learners, auditory learners, maupun kinesthetic learners.

d. Meningkatkan Interaksi Guru–Siswa
   Platform digital memudahkan guru memberikan umpan balik cepat dan personal kepada siswa.

e. Mengembangkan Keterampilan Abad 21
   Siswa terbiasa belajar mandiri, mengelola waktu, dan menggunakan teknologi pembelajaran modern.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning merupakan pendekatan yang relevan, efektif, dan adaptif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada era teknologi saat ini.

**4.5 Kesimpulan Bab**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran blended learning secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan blended learning memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan modern sehingga mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

**Hasil**

Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel angka-angka, grafik, deskripsi verbal, atau gabungan antara ketiganya. Tabel, grafik, atau gambar tidak boleh terlalu panjang, terlalu besar, atau terlalu banyak. Tabel dan grafik yang disajikan harus dirujuk dalam teks. Cara penulisan tabel ditunjukkan pada Tabel 1. Tabel tidak memuat garis vertikal (tegak) dan garis horisontal (datar) hanya ada di bagian kepala dan ekor tabel. Ukuran huruf isian tabel dan

gambar adalah 10 pts. Untuk menjamin keterbacaan, gambar dibuat dengan resolusi minimum 300 dpi dan ukuran minim pada sisi terpanjang 1024 pixels. Gambar yang kurang jelas (pecah), dapat menyebabkan naskah dikembalikan kepada penulis. Penyajian ukuran gambar harus **proporsional**. Pemilihan jenis warna gambar disarankan **soft** (tidak terlalu kontras). Contoh penulisan gambar ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *blended learning* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 1 Model Kota Banda Aceh, dengan capaian rata-rata keseluruhan sebesar 81,8% yang berada pada kategori sangat baik. Temuan ini mendemonstrasikan bahwa penggabungan antara interaksi tatap muka secara langsung di kelas dan aktivitas pembelajaran berbasis digital tidak hanya sekadar mengubah moda penyampaian materi, melainkan mampu merestrukturisasi ekosistem belajar menjadi lebih adaptif, fleksibel, dan berpusat pada siswa.

Memaknai temuan ini dari sudut pandang *Self-Determination Theory* (SDT), efektivitas *blended learning* dalam merangsang motivasi belajar dapat dijelaskan melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar manusia, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) (Deci dan Ryan, 2020:14-18). Kebutuhan otonomi siswa terpenuhi ketika mereka diberikan kebebasan untuk mengontrol kecepatan belajar (*self-paced learning*) dan mengakses media digital kapan saja. Hal ini tecermin dari tingginya capaian pada aspek minat belajar (88%) serta sikap positif siswa (86%). Lingkungan pembelajaran digital yang kaya akan variasi seperti video interaktif, kuis daring, dan modul multimedia terbukti mengurangi kejenuhan yang sering terjadi pada pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat riset terdahulu yang menyatakan bahwa fleksibilitas moda daring dalam *blended learning* secara signifikan meningkatkan minat serta kepuasan belajar siswa (Hidayat dan Prasetyo, 2021; Wardani dkk., 2022).

Pada aspek kemandirian belajar yang memperoleh persentase sebesar 65% (kategori baik), hasil ini menunjukkan adanya transisi pola belajar siswa dari pasif menjadi lebih mandiri. Walaupun capaian ini merupakan yang paling rendah di antara aspek lainnya, angka tersebut menandakan bahwa siswa mulai membangun regulasi diri (*self-regulated learning*) dalam mengelola waktu dan mencari sumber belajar tambahan secara daring tanpa bergantung sepenuhnya pada instruksi guru. Sebagaimana dijelaskan oleh Abroto dkk. (2022), kemandirian belajar dalam ekosistem *blended learning* berkembang secara bertahap seiring dengan meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam mengoperasikan platform digital. Kebutuhan akan rasa kompeten siswa terstimulasi ketika mereka berhasil menyelesaikan tugas-tugas daring secara mandiri dan memperoleh umpan balik (*feedback*) secara langsung dari platform pembelajaran.

Selanjutnya, tingginya aspek partisipasi dan keaktifan (85%) serta perhatian dan konsentrasi (84%) membuktikan bahwa *blended learning* berhasil memperkuat aspek keterhubungan sosial (*relatedness*) dalam konteks kerangka teori *Community of Inquiry*. Integrasi antara ruang diskusi fisik di kelas dan ruang diskusi virtual menciptakan ruang interaksi yang inklusif. Siswa yang cenderung pasif atau malu saat pembelajaran tatap muka menjadi lebih berani menyampaikan gagasan maupun bertanya melalui forum diskusi daring. Fenomena ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian terbaru yang melaporkan bahwa kombinasi aktivitas

synchronous dan asynchronous efektif mendorong partisipasi aktif serta kolaborasi antar-siswa secara lebih merata (Albasthomi, 2023; Yuliana dan Damayanti, 2024).

Antusiasme dan semangat belajar siswa yang mencapai 83% semakin menegaskan bahwa variasi metode pembelajaran merupakan kunci utama dalam menjaga tingkat keterlibatan (*student engagement*) selama proses pendidikan berlangsung. Keberhasilan intervensi ini merefleksikan kesimpulan dari berbagai penelitian terkini yang mengonfirmasi bahwa *blended learning* yang dirancang secara terstruktur mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa sekolah menengah secara konsisten (Abdi, 2022; Eko dkk., 2023; Marko dan Sukardi, 2024). Dengan demikian, penerapan *blended learning* di era digital bukan lagi sekadar pilihan efisiensi teknologi, melainkan pendekatan pedagogis mendasar yang sangat efektif dalam memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## SIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Efektivitas Pembelajaran *Blended Learning* dalam Mendorong Motivasi Siswa pada Pembelajaran", dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

-Pembelajaran *blended learning* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

-Peningkatan motivasi terlihat dari kenaikan skor angket motivasi belajar pada aspek minat, perhatian, kemandirian, antusiasme, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap materi, lebih aktif bertanya, dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran baik secara daring maupun luring.

-*Blended learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan variatif.

-Penggunaan media digital (video pembelajaran, kuis online, forum diskusi, dan materi yang dapat diakses kapan saja) meningkatkan rasa ingin tahu dan kesenangan siswa dalam belajar. Kebebasan mengakses materi membuat siswa lebih mandiri dan dapat belajar sesuai ritme mereka sendiri.

Respon siswa terhadap penerapan *blended learning* sangat positif.

Siswa merasa model pembelajaran ini lebih modern, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar di era digital. Siswa juga merasa lebih percaya diri karena dapat mengulang materi yang belum dipahami melalui platform online.

Terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan *blended learning*.

Analisis statistik (misalnya uji-t) memperlihatkan bahwa rata-rata motivasi belajar setelah pembelajaran blended learning lebih tinggi dibandingkan sebelum treatment, sehingga model ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi siswa-guru, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang adaptif di era digital.

**5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

**1. Bagi Guru / Pendidik**

-Guru disarankan menerapkan *blended learning* secara berkelanjutan karena terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa.

-Guru perlu menyiapkan materi digital yang menarik, seperti video pembelajaran, kuis online, dan forum diskusi.

-Pelatihan atau workshop mengenai penggunaan platform digital sangat penting agar guru mampu mengoptimalkan pembelajaran daring.

**2. Bagi Siswa**

-Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan fasilitas pembelajaran daring sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman.

-Siswa perlu meningkatkan kemandirian belajar dengan mengelola waktu dan memanfaatkan akses materi digital secara optimal.

**3. Bagi Sekolah**

**-**Sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi seperti jaringan internet, perangkat komputer, dan LMS (*Learning Management System*) yang memadai.

-Sekolah disarankan memberikan dukungan kebijakan dan pelatihan kepada guru terkait penggunaan *blended learning*.

**4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

-Penelitian berikutnya dapat mengembangkan model blended learning yang lebih spesifik seperti *flipped classroom, project-based blended learning*, atau *station rotation*.

-Disarankan menambah variabel lain seperti hasil belajar, kreativitas, atau keterlibatan siswa agar memberikan gambaran lebih komprehensif.

-Penelitian dapat menggunakan sampel lebih besar untuk meningkatkan generalisasi hasil.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul **"Efektivitas Pembelajaran Blended Learning dalam Mendorong Motivasi Siswa pada Pembelajaran"** dengan baik.

Karya ilmiah ini disusun untuk memenuhi tugas penelitian serta menambah wawasan mengenai penerapan blended learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penyusunan karya ilmiah ini, penulis memperoleh banyak bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan.
2. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan.
3. Guru pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan karya ilmiah ini.
4. Teman-teman yang turut membantu dan memberikan semangat.

Saya menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan karya ilmiah ini di masa mendatang.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menambah pengetahuan mengenai pembelajaran blended learning di dunia pendidikan.

**DAFTAR RUJUKAN**

Abdi, A. (2022). Integrasi Teknologi Digital dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 115-128.

Abroto, A., Rahayu, S., & Hartono, T. (2022). Pengaruh Metode Blended Learning terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4105-4115.

Albasthomi, A. Z. A. (2023). Efektivitas Flipped Classroom Berbasis Blended Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 45-58.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York, NY: Guilford Press.

Dziuban, C., Moskal, P. D., & Johnson, C. (2022). Adaptive Blended Learning Environments and Student Engagement in Digital Era. *Educational Psychology Review*, 34(1), 89-105.

Eko, P., Susanto, H., & Wibowo, A. (2023). Inovasi Pembelajaran Campuran di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 77-89.

Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2018). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Hidayat, R., & Prasetyo, B. (2022). Efektivitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 22-31.

Marko, R., & Sukardi, T. (2024). Analisis Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 8(2), 201-214.

NCTM. (2020). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.

Permendikbud. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pratiwi, N. L., & Utomo, C. B. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah. *JPIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(2), 142-153.

Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wardani, I. G. A. K., Suryani, N., & Asrowi. (2022). Penerapan Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 33-44.