

**PENGARUH METODE *PROJECT-BASED BLENDED LEARNING* TERHADAP  
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA  
KELAS V SD NEGERI 13 MUARO KABUPATEN SIJUNJUNG**

Novi Edmawita<sup>1</sup>, Mulyadi<sup>2</sup>, Maximus Gorky Sembiring<sup>3</sup>  
Universitas Terbuka<sup>1</sup>, Institut Seni Indonesia Padang Panjang<sup>2</sup>,  
Universitas Terbuka<sup>3</sup>  
ovie.edmawita@gmail.com, mulyadi161084@gmail.com,

**ABSTRACT**

*This research is motivated by several problems that the teacher found to be more dominant in the lecture method, the teacher dominates learning so that students are passive and listen and sit silently when the teacher delivers the material. Learning is teacher-centered so that the teaching and learning process becomes monotonous, students are not motivated so that their activeness in learning is not visible. In addition, the teacher's ability to use IT media tools in the digital era and the teacher's weakness in providing students' creativity in giving assignments in the form of projects makes learning less meaningful which has the potential to cause students' competence in the realm of knowledge to decrease. Learning motivation of students is also not good in the learning process so that it affects learning outcomes. The model that can be implemented in integrated thematic learning is the Project Based Blended learning model. This study aims to determine the effect of the Project Based Blended learning method on the motivation and learning outcomes of science students in class V SD Negeri 13 Muaro Sijunjung Regency. This research is a quantitative research with a quasi-experimental research design. The sample of this research was students of class V.A and V.B of SD Negeri 13 Muaro Sijunjung Regency with a total of 58 students. The research data were obtained from questionnaires and student learning outcomes. The results showed that: (1) there was an effect of Project Based Blended learning on learning motivation, the tcount obtained was 2.884 > 2.055, then Ha was accepted. (2) there is an effect of metode Project Based Blended learning on the learning outcomes of the students. It is obtained that the tcount obtained is 4.638 > 2.055, then Ha is accepted; (3) there is a significant effect of metode Project Based Blended learning on student motivation and learning outcomes obtained by Fcount 5.672. >3.28. then H1 is accepted.*

*Keywords: Project-Based Blended Learning, Motivation and Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi berberapa masalah yang ditemukan guru lebih dominan pada metode ceramah, guru mendominasi pembelajaran sehingga peserta didik bersifat pasif serta mendengar dan duduk diam saat guru menyampaikan materi. Pembelajaran bersifat *teacher-centered* sehingga proses belajar mengajar menjadi monoton, peserta didik tidak termotivasi sehingga keaktifannya di dalam pembelajaran tidak terlihat. Selain itu kemampuan guru dalam penggunaan media alat-alat IT dimasa era digital dan lemahnya guru dalam memberikan kreativitas peserta didik dalam memberi tugas berbentuk proyek membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna yang berpotensi

menyebabkan kompetensi ranah pengetahuan peserta didik menurun. Motivasi belajar peserta didik juga belum baik dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran. Model yang dapat dilaksanakan pada pembelajaran tematik terpadu yaitu model *Project Based Blended Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Project Based Blended Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 13 Muaro Kabupaten Sijunjung. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperiment*. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V.A dan V.B SD Negeri 13 Muaro sebanyak 58 peserta didik. Data penelitian ini diperoleh dari angket dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat pengaruh metode *Project Based Blended learning* terhadap motivasi belajar diperoleh nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah  $2,884 > 2,055$ , maka  $H_a$  diterima. (2) terdapat pengaruh metode *Project Based Blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik belajar diperoleh nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah  $4,638 > 2,055$ , maka  $H_a$  diterima; (3) terdapat pengaruh metode *Project Based Blended learning* yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik diperoleh  $F_{hitung} 5,672. > 3,28$ . maka  $H_1$  diterima.

Kata Kunci : *Project-Based Blended Learning*, Motivasi dan Hasil Belajar

## A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dalam berbagai bidang kehidupan turut serta mewarnai dunia pendidikan. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menjawab masalah tuntutan seorang guru yang diharuskan melakukan inovasi dalam menerapkan model, strategi dan media pembelajaran agar peserta didik tidak mudah bosan dan dapat menciptakan motivasi belajar yang baru. Apalagi pembelajaran yang dilaksanakan pada saat ini, setelah lama belajar di rumah setelah dunia dilanda wabah pandemi Covid-19.

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus corona di Indonesia, banyak upaya telah dilakukan untuk memutus mata rantai Covid-19 ini, khususnya dalam proses pembelajaran. (Rusman, 2019) menjelaskan salah satu upaya yang dilakukan untuk memutus mata rantai Covid-19 ini yaitu *Blended Learning*. Begitu juga dengan pemerintah melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi Nomor 1 Tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran *corona virus disease* (Covid-19) di perguruan tinggi. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi

kepada jajaran pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing.

Pembelajaran berbasis proyek sangat mendukung pada saat ini agar siswa mampu membuat proyek. Perpaduan antara pembelajaran dengan menggunakan alat-alat teknologi dengan pembelajaran berbasis proyek akan mampu meningkatkan kreativitas dan semangat belajar peserta didik. Untuk menerima materi dapat diperoleh dari penggunaan alat teknologi seperti internet dan lainnya sedangkan untuk pemantapan pembelajaran melalui kerja atau tugas bisa didapatkan melalui proyek. Model yang dapat meningkatkan proses, hasil, dan motivasi salah satunya adalah metode *Proyek Based Blended Learning*. Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning yang dipadukan dengan Blended Learning* adalah suatu pembelajaran yang di desain untuk persoalan yang kompleks dimana siswa melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktifitas yang

lama, tugas yang diberikan pada siswa bersifat multidisiplin, berorientasi pada produk (artifak). Menurut Mahanal pembelajaran Project Based Learning secara umum memiliki pedoman langkah: planning (perencanaan), Creating (mencipta atau implementasi), dan Processing (pengolahan).

Penggunaan teknologi atau internet di bidang pendidikan diibaratkan sebagai nafas proses pengajaran, suasana belajar akan menjadi hidup bila penggunaan komputer dan laptop menimbulkan kekuatan daya pemikiran peserta didik dalam belajar. Secara umum penggunaan teknologi telah marak berkembang di berbagai sekolah dan menuntut inovasi guru untuk mengintegrasikan teknologi kedalam proses pembelajaran sebagaimana yang ditegaskan (Fahrina *et al.*, 2020) guru wajib bekerja ekstra lebih kreatif dalam mempersiapkan rencana pembelajaran untuk mengimplementasi, serta sebagai penilaian yang digunakan selama proses *online* yang berbeda dari apa yang akan mereka pengaruhi. Disamping itu guru dan orang tua harus bekerja sama untuk

mengawasi dan membimbing proses pembelajaran peserta didik.

Salah satu bentuk inovasi teknologi pembelajaran yaitu *e-learning* yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pelajaran. (Mulyani, 2013) menjelaskan *e-learning* adalah hasil kemajuan teknologi khususnya dibidang pendidikan yang memanfaatkan internet sehingga mudah untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran. Model pembelajaran ini bersifat fleksibel yang memungkinkan peserta *e-learning* dapat mengakses kapan saja dan darimana saja. Namun pembelajaran bukan semata bertumpu pada teknologi sebab pembelajaran pada hakikatnya lebih pada proses interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar. Kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan alat-alat IT dimasa era digital ini membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Ditambah lagi dengan tidak adanya peserta didik diberi tugas berupa proyek sehingga pembelajaran menjadi kurang berhasil.

Berdasarkan kenyataan yang ada, sebagian besar guru mengajar masih menggunakan

metode pembelajaran konvensional. Guru cenderung menggunakan pembelajaran paradigma lama yaitu pembelajaran lebih dominan pada metode ceramah, guru mendominasi pembelajaran sehingga peserta didik bersifat pasif serta mendengar dan duduk diam saat guru menyampaikan materi. Pembelajaran bersifat *teacher-centered* sehingga proses belajar mengajar menjadi monoton, peserta didik tidak termotivasi sehingga keaktifannya di dalam pembelajaran tidak terlihat. Selain itu kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang, terutama dalam hal IT.

Kurangnya kompetensi guru dalam penggunaan alat-alat IT dimasa era digital dan lemahnya guru dalam memberikan kreativitas peserta didik dalam memberi tugas berbentuk proyek membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Hal tersebut juga berpotensi menyebabkan kompetensi ranah pengetahuan peserta didik menurun. Berdasarkan nilai penilaian harian (PH) peserta didik pada Tema 3 Makanan Sehat materi Sistem Pencernaan pada Manusia, ditemukan dari 27 orang peserta didik kelas V.B SDN 13

Muaro hanya 28,57% (8 peserta didik) yang tuntas. KKM yang ditentukan guru adalah 75. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas ada 19 orang atau 71,42% dinyatakan tidak tuntas dari jumlah peserta didik. Hal ini dipengaruhi oleh belum normalnya jadwal tatap muka dalam pembelajaran dan ditambah lagi dengan ketidakmampuan guru dalam mencari strategi yang jitu dalam penyelesaian masalah yang terjadi. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik pada masa tatap muka dan pada masa belajar *online* atau belajar dari rumah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi terkendala.

Salah satu model pembelajaran yang cocok untuk masa pembelajaran masa kini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dan dipadukan dengan adanya pembelajaran berbasis proyek. Namun dari segi pelaksanaan belum berjalan maksimal, masih terdapat permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dan pada proses pembelajaran yang dilakukan belum menerapkan perubahan pola pembelajaran klasikal menjadi

pembelajaran kooperatif. Permasalahan yang dihadapi guru dalam penerapan pembelajaran yaitu sulit membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan bertanya dan mengungkapkan ide. Hal tersebut tercermin juga dari hasil angket peserta didik yaitu peserta didik jarang bertanya dalam pembelajaran dan tidak berani dalam mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik mengalami permasalahan dalam ranah sikap dan keterampilan, yaitu peserta didik tidak percaya diri, sedangkan dari ranah keterampilan yaitu peserta didik tidak berani dalam mengungkapkan pendapat dan tidak berani dalam bertanya, di sisi lain, guru juga sulit untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif penting untuk diterapkan, melalui pembelajaran aktif peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam mencari pengetahuan, sehingga mempermudah pemahaman terhadap suatu materi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan setelah itu dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Terdapat dua kelompok sampel pada penelitian ini yaitu kelompok eksperimen yang melaksanakan pembelajaran dengan metode *Project Based Blended Learning* dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Dalam penelitian ini dilihat perbedaan hasil belajar peserta didik pada materi "Sistem Pencernaan Pada Manusia" dengan menggunakan metode *Project Based Blended Learning* dengan metode konvensional dan motivasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 13 Muaro Kabupaten

Sijunjung dengan jumlah 58 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan melakukan pengundian menggunakan gulungan kertas sebanyak kelas populasi dan masing-masing ditulis nama kelasnya. Kelas yang terambil menjadi kelas sampel pertama yaitu kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas yang menjadi sampel kedua yaitu kelas VB ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen yaitu lembar observasi dan tes hasil belajar. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, analisis prasyarat analisis (uji normalitas dan uji multivariate).

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen untuk melihat motivasi dan hasil belajar tematik terpadu siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Blended learning* dan Metode konvensional. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 8 s/d 20 Maret 2021 di

kelas V SD Negeri 13 Muaro. Untuk pemilihan sampel yakni kelas eksperimen I dan eksperimen II, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data yang didapat sebelumnya dari nilai ujian semester ganjil. Berdasarkan uji normalitas tersebut diketahui bahwa data normal dengan  $L_{hitung}$  kelas VA yaitu 0,189 dan nilai  $L_{hitung}$  kelas VB yaitu 0,190.

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, pada bagian ini akan dikemukakan data motivasi belajar dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model project dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional yang diperoleh selama penelitian, yaitu:

**1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa**

Berikut ini dijabarkan motivasi belajar siswa. Data ini bertujuan untuk melihat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa**

Deskripsi	Motivasi Belajar Siswa	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	169	149
Nilai Terendah	108	114
Rata-rata	142,57	127,64
Standar deviasi	16,579	11,507

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen pada *posttest* adalah sebesar 142,57. Selanjutnya data rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah sebesar 127,64.

**2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa**

Nilai *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2

**Tabel 2 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	92	84
Nilai terendah	80	65
Rata-rata	86,71	77,79
Standar deviasi	3,451	6,315

Pada Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai nilai rata-rata *posttest* yang mana kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Kemudian, jika ditinjau dari nilai tertinggi dan nilai terendah menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai minimal yang terendah pada hasil *posttest*. Perbandingan standar deviasi dengan rata-rata menunjukkan bahwa nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata. Artinya, nilai rata-rata dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

### 3. Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis bertujuan untuk melihat dari perlakuan yang diterapkan sampel penelitian. Hipotesis ini dilakukan setelah mengetahui hasil belajar siswa. Hipotesis 1, 2, dan 3 menggunakan rumus uji t, sedangkan hipotesis 4 menggunakan rumus uji F.

#### a. Uji Hipotesis 1

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat

pengaruh yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* yang diajarkan pada kelas eksperimen dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Untuk pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 4.15 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	N	Ra-rata	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Perbandingan	Kesimpulan
Eksperimen	31	86,31	5,726	2,003	t <sub>hitung</sub> >t <sub>tabel</sub>	H <sub>1</sub> diterima
Kontrol	27	77,79				

Tabel 3 menunjukkan perolehan nilai t<sub>hitung</sub> adalah sebesar 5,726. Bila dibandingkan dengan t<sub>tabel</sub> pada taraf kepercayaan 0.05 yang menunjukkan angka 5,726, maka dapat dilihat bahwa hasil t<sub>hitung</sub> tes akhir lebih besar dibandingkan dengan t<sub>tabel</sub> yaitu t<sub>hitung</sub>>t<sub>tabel</sub>, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* memiliki motivasi lebih baik daripada hasil belajar dengan motivasi belajar siswa yang

diajarkan dengan metode konvensional.

#### b. Uji Hipotesis 2

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa kelompok tinggi yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* yang diajarkan pada kelas eksperimen dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa Kelompok tinggi yang diajarkan menggunakan metode konvensional



pada kelas kontrol. Untuk pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kontrol Kelompok Tinggi**

Kelas	N	Ra-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Perbandingan	Kesimpulan
Eksperimen	16	89,38	4,152	1,72	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H <sub>1</sub> diterima
Kontrol	14	82,29				

Tabel 4 menunjukkan perolehan nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 4,152. Bila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 0.05 yang menunjukkan angka 4,152, maka dapat dilihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  tes akhir lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelompok tinggi yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* memiliki motivasi lebih baik daripada hasil belajar dengan motivasi belajar siswa yang

diajarkan dengan metode konvensional.

### c. Uji Hipotesis 3

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi dan hasil belajar siswa kelompok rendah yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* yang diajarkan pada kelas eksperimen dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelompok rendah yang diajarkan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol. Untuk pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kontrol Kelompok Rendah**

Kelas	N	Ra-rata	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Perbandingan	Kesimpulan
Eksperimen	15	83,87	5,106	2,055	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H <sub>1</sub> diterima
Kontrol	13	72,95				

Tabel 5 menunjukkan perolehan nilai  $t_{hitung}$  adalah sebesar 5,106. Bila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$

pada taraf kepercayaan 0.05 yang menunjukkan angka 5,106, maka dapat dilihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  tes

akhir lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelompok rendah yang diajarkan menggunakan metode *Project Based Blended learning* memiliki motivasi lebih baik daripada hasil belajar dengan motivasi belajar

siswa yang diajarkan dengan metode konvensional.

**d. Uji Hipotesis 4**

Pengujian hipotesis dilakukan guna untuk mengetahui apakah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Anova**

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	7.831	1	7.831	5.672	.000 <sup>a</sup>
Residual	147.026	56	12.252		
Total	154.857	57			

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hasil penghitungan pada tabel 5 dengan menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 5,672. Sedangkan  $F_{tabel}$  yang diperoleh adalah 3,28. Karena  $F_{hitung}$  lebih besar daripada  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara Model Project terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SD.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data motivasi belajar dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode *Project Based Blended learning* lebih baik secara keseluruhan, dari segi motivasi belajar dan hasil belajarnya. Secara empiris ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dilakukan pembahasan. Dalam pembahasan ini, diuraikan 2

pokok kajian yang dikaitkan dengan acuan teori yang relevan yaitu : a) pengaruh metode *Project Based Blended learning* terhadap Motivasi belajar siswa; b) pengaruh metode *Project Based Blended learning* terhadap hasil belajar; c) pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar.

### **1. Pengaruh Metode *Project Based Blended learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model PjBL lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi motivasi belajar siswa pada siswa yang diajar dengan menggunakan model project pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 126,36 dan 142,57 atau lebih tinggi dari rata-rata hasil observasi Motivasi belajar siswa pada siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran 1 dan 2 dengan rata-rata sebesar 116,27 dan 124,38.

Hasil analisis data juga diperkuat dengan hasil pengujian

hipotesis pertama dengan menggunakan uji t untuk taraf  $\alpha = 0,05$   $dk = 28$  sehingga  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 2,884 sedangkan  $t_{tabel}$  yang diperoleh adalah 2,055, karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model PjBL lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

### **2. Pengaruh Metode *Project Based Blended learning* Terhadap Hasil Belajar**

Hasil pengujian hipotesis kedua mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif, sikap dan keterampilan siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *Project Based Blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan metode *Blended learning* berbasis PjBL adalah 86,71 atau lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dengan rata-rata

sebesar 77,79. Hasil analisis data juga diperkuat dengan hasil pengujian hipotesis pertama dengan menggunakan uji t diperoleh bahwa varians gabungan kedua sampel adalah untuk taraf  $\alpha = 0,05$  dk 28, sehingga  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 4,638 sedangkan  $t_{tabel}$  yang diperoleh adalah 2,055. karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran PjBL lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional

Adanya perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dengan kelas control disebabkan karena proses pembelajaran yang diberikan berbeda. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yaitu guru menjelaskan materi secara singkat kemudian siswa melakukan diskusi tentang masalah yang diberikan guru didukung dengan kegiatan praktikum untuk membuktikan hasil pemecahan masalah. Penerapan metode *Project*

*Based Blanded learning* pada kelas eksperimen menuntut siswa untuk belajar mandiri, melatih kecakapan memecahkan masalah, melatih kecakapan berpikir kritis, melatih kecakapan bekerja dalam kelompok, melatih kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta melatih kecakapan pencarian dan pengolahan informasi. Sehingga memiliki wawasan berpikir terbuka, pengetahuan yang didapat akan lebih bermakna dan tidak mudah hilang

Sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol berlangsung secara konvensional dengan ceramah dan diskusi kelompok, guru menjelaskan materi ajar kepada siswa kemudian siswa diminta untuk melakukan diskusi. Selama proses pembelajaran, siswa tidak aktif dalam merespon pelajaran sehingga tidak terjadi pengaruh timbal balik antara guru dan siswa. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar kognitifnya, dimana hasil belajar siswa kelas control lebih rendah dari kelas eksperimen. Jadi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Blanded learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil siswa pada pembelajaran IPA.

Adanya pengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa membuktikan bahwa penerapan metode *Project Based Blanded learning* untuk kelas eksperimen dapat meningkatkan penguasaan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada metode *Project Based Blanded learning* dapat membuat siswa aktif dalam menyelesaikan masalah dalam bekerjasama sesama dan saling membantu jika ada satu teman kelompoknya mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hasil belajar maksimal dalam bentuk penguasaan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh kelompok eksperimen tentu lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

### **3. Pengaruh Metode *Project Based Blanded learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan berdasarkan uji F diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 5,672. Sedangkan  $F_{tabel}$  yang diperoleh adalah 3,28. Karena  $F_{hitung}$  lebih besar daripada  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Berdasarkan

gambaran secara jelas mengenai pengaruh dimana terdapat pengaruh metode *Project Based Blanded learning* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh motivasi belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Project Based Blanded learning* pada pembelajaran IPA di kelas V SD berpengaruh positif, artinya semakin tinggi motivasi belajar yang dilakukan siswa maka akan semakin tinggi pula hasil belajar yang di peroleh sebaliknya, semakin rendah Motivasi belajar siswa pada diri siswa maka akan semakin rendah pula hasil belajar yang diperoleh. Kesimpulannya, terdapat pengaruh yang signifikan antara Motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Project Based Blanded learning* pada pembelajaran IPA di kelas V SD.

### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan motivasi dan hasil

belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Project Based Blanded learning* dengan motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 13 Muaro Kabupaten Sijunjung.

2. Terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok tinggi dengan menggunakan metode *Project Based Blanded learning* lebih tinggi dari pada motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 13 Muaro Kabupaten Sijunjung.
3. Terdapat pengaruh motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok rendah dengan menggunakan metode *Project Based Blanded learning* lebih tinggi dari pada motivasi dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode konvensional pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 13 Muaro Kabupaten Sijunjung.
4. Berdasarkan uji t diperoleh nilai  $f_{hitung}$  kedua sampel adalah 5,672 dan  $f_{tabel}$  3,17, dengan tingkat

signifikan 0,000 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat interaksi antara metode pembelajaran *Project Based Blanded learning* terhadap motivasi belajar hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 13 Muaro Kabupaten Sijunjung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiana, I., & Gusti, A. (2014). *Konsep Dasar IPA Aspek Biologi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Alfendri, Yogica, & Lufri. (2018). Pengembangan Multi Media Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Disertai Metode Drill tentang Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI. *Bioeducation Journal*. 2. (2): halaman 197-207.
- Chiappeta, E. L., & Koballa, T. R. (2010). *Science Instruction in The Middle and Secondary Schools Developing Fundamental Knowledge and Skills*. USA: Pearson Inc.
- Fahrina, A., Karla, A., & Cut, R. Z. (2020). *Peran Guru dan Keberlangsungan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis*

- di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono & Rustaman, N. (2008). Pembelajaran *Blended Learning* pada mata Kuliah Praktikum IPA: Studi Ujicoba Lapangan Pembelajaran online pada S1 PGSD. *Jurnal Forum Kependidikan Online Volume 28 (1): 17-25.*
- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*). Malang: *Prestasi Pustaka Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1 P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.*
- Indrayani, Etin. (2007). E-learning: Konsep, dan Strategi Pembelajaran di Era Digital (Implementasi pada Pendidikan Tinggi). *Jurnal Ilmiah Visioner Tahun 2007.*
- Listriyani, Sri. (2020). *Panduan Penulisan Proposal dan TAPM.* Tangerang Selatan: Univrsitas Terbuka.
- Mahdiyah. (2016). *Studi Mandiri dan Seminar Proposal Penelitian.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Sri. (2013). Penggunaan Metode Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Handout Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hidrokarbon Kelas XC SMA Negeri 1 Gubug, *Jurnal Pendidikan Kimia 2(4): 66-7.*
- Nasution, Nurliana, dkk. (2019). *Buku Model Blended Learning.* Pekanbaru Riau: Unilak Press.
- Nur, Kholifah, S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas XI TEI Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 975-982.*
- Purmadi, A., Hadi, M., & Najwa, L. (2018). *Pengembangan Kelas Daring dengan Penerapan Hybrid Learning Menggunakan Chamilo Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan.* Edomtech, III(2), 135-140.
- Rian, Iwinsyah. (2020). Menakar Konsep. *MERDEKA BELAJAR.* Diunduh 2 Desember 2021, dari situs Word Wide Web: [https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/.](https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/)
- Rizkiyah, Apriliya. (2015). Penerapan *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu bangunan di kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 1(1/JKPTB/15), 66-67.*
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salis, Miftah. (2019). *Kemendikbud Telah Serahkan Hasil UNBK SMA/SMK/MA 2019 ke Pemda: Rata-rata Nilai UN Meningkat.* Jawa Barat: Tribunnews.com.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Shihab, Najelaa. (2017). *Merdeka Belajar Di Ruang Kelas.* Tangerang Selatan: Kampus Guru Cikal.
- Sitiatava, Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif*

- Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sjukur, Sulihin. (2012). Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 368-378.
- Solahudin, Dindin, dkk. (2020). Analisis Kepemimpinan di Indonesia dalam Kerangka Tanggap Darurat Covid-19. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung di Masa Work From Home*. Tahun 2020, I(1), 1-8.
- Som, Naidu. (2006). *E-Learning. A guidebook of principles, procedurs and practices (revised edition)*. New Delhi: Commenwealth Educational Media Center.
- Sukmadinata, N., S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Syarif, Izuddin. (2012). Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 234-249.
- Tubagus, Panambaian. (2020). Penerapan Program Pengajaran dengan Model *Blended Learning* pada Sekolah Dasar di Kota Rantau. *Analytica Islamia*: Vol. 22. No. 1 January-June 2020.