



PENGARUH BLENDED LEARNING, MEDIA PEMBELAJARAN, DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Ni Made Viriyani Asih

Universitas Budi Luhur, Indonesia

nimade@gmail.com

Abstrak:

Pandemi adalah penyakit yang menyebar luas misalnya di beberapa benua atau di seluruh dunia. Banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah guna mengurangi angka kenaikan pasien positif Covid-19 dan korban meninggal akibatnya. Program vaksin yang dilakukan secara berkala untuk melindungi seluruh komponen masyarakat dari pandemi Covid-19 ini adalah salah satunya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Blended Learning, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SDS Narada. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 yang berjumlah 68 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala model likert yang diolah dengan software Microsoft Excel 2019 dan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan blended learning, media pembelajaran, dan motivasi belajar berpengaruh positif dengan nilai persentase 96,4%. Hal ini menunjukkan bahwa blended learning, media pembelajaran, dan motivasi belajar berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa secara parsial, blended learning berpengaruh positif dengan nilai persentase 9,2% dan berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa kelas 6 pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran berpengaruh positif dengan nilai persentase 74,5% dan berpengaruh kuat terhadap hasil belajar siswa kelas 6 pada mata pelajaran Bahasa Inggris

Kata Kunci: blended learning; media pembelajaran; motivasi belajar; dan hasil belajar

Abstract:

A pandemic is a disease that spreads very widely, for example across several continents or throughout the world. Various efforts have been made by the government to suppress the increase in the number of positive COVID-19 patients and the number of victims who died as a result. Vaccine programs that are carried out regularly to protect all components of society from the Covid-19 pandemic are one of them. Purpose: This study aims to determine the effect of Blended Learning, Learning Media, and Learning Motivation on Student Learning Outcomes in English subjects at SDS Narada. Methods: The research method uses a quantitative approach with a survey method. The population in this study were all 6th grade students, totaling 68 students. The sampling technique used is the total sampling technique. Data was collected through a questionnaire with a Likert model scale which was processed with Microsoft Excel 2019 software and SPSS version 25. Results: The results showed that simultaneously blended learning, learning media, and learning motivation had a positive effect with a percentage value of 96.4%. This shows that blended learning, learning media, and learning motivation have a strong influence on student learning outcomes. Conclusion: It can be concluded that partially blended learning has a positive effect with a percentage value of 9.2% and has a strong effect on student learning outcomes in grade 6 English subjects. Learning media has a positive effect with a percentage value of 74.5% and has a strong effect on student learning outcomes in grade 6 English subjects

Keywords: blended learning; learning media; learning motivation; dan learning outcomes

Corresponding: Ni Made Viriyani Asih

E-mail: nimade@gmail.com



PENDAHULUAN

Dewasa ini, pandemi dari wabah Coronavirus Disease (Covid-19) masih menjadi momok terbesar di Indonesia. Pandemi adalah penyakit yang menyebar luas misalnya di beberapa benua atau di seluruh dunia (Bainus & Rachman, 2020). Bukan hanya di Indonesia, tetapi di seluruh dunia. Banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah guna mengurangi angka kenaikan pasien positif Covid-19 dan korban meninggal akibatnya. Program vaksin yang dilakukan secara berkala untuk melindungi seluruh komponen masyarakat dari pandemi Covid-19 ini adalah salah satunya (Rian El Kharis, 2022). Selain itu, protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan atau menggunakan hand sanitizer, dan menjaga jarak serta menghindari kerumunan juga diterapkan.

Pandemi yang muncul pada 2019 ini memiliki dampak luar biasa pada banyak sektor, seperti ekonomi, sosial, budaya, pariwisata, dan lain sebagainya. Salah satu sektor yang juga terkena dampak dari Covid-19 ini adalah pendidikan. Pemerintah mengantisipasi penyebaran virus Corona dengan mengubah sistem pelaksanaan pendidikan. Siswa diminta belajar secara daring dan tidak berangkat ke sekolah (Susanti & Prameswari, 2020). Jadi, pembelajaran sementara dilakukan secara jarak jauh, daring atau online. Penggunaan media online seperti google classroom dan yang lainnya merupakan salah satu solusi untuk peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan baik (Mustakim, 2020). Seiring berjalannya waktu, guru juga beralih ke media pembelajaran yang lebih menarik lagi seperti canva, filmorago, dan masih banyak yang lainnya. Ini dilakukan oleh para guru di Sekolah Narada agar siswa dapat lebih mengerti materi karena hanya dibagikan melalui google classroom. Namun, seiring berjalannya waktu, pembelajaran di tahun ajaran selanjutnya, penggunaan aplikasi Zoom sudah digunakan di Sekolah Narada. Sehingga, siswa dan guru dapat bertemu secara langsung di dalam layar.

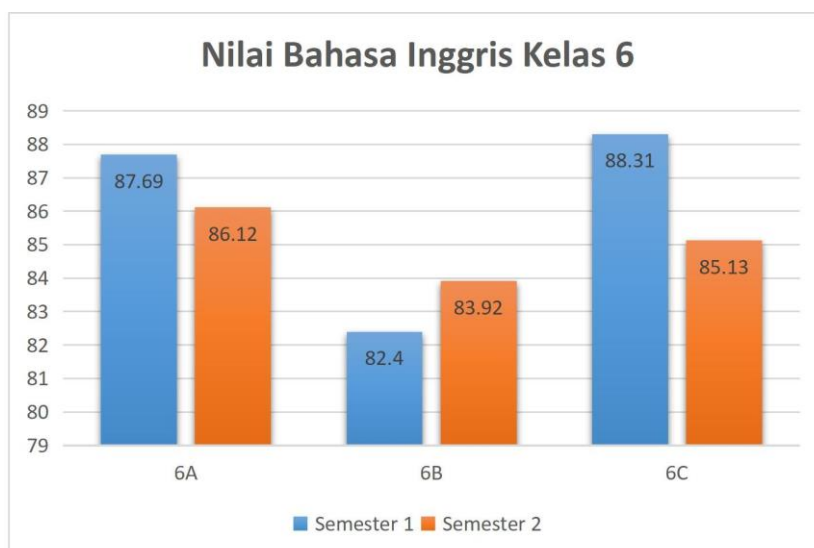
Media merupakan instrumen strategis dalam perspektif pendidikan yang mendorong keberhasilan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan (Khaira, 2021). Guru dituntut memanfaatkan media pembelajaran untuk pengajaran selama proses belajar mengajar dilakukan dari rumah. Salah satu proses pembelajaran yang inovatif adalah menggunakan media pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat serta dilengkapi dengan internet, masalah pendidikan di masa pandemi dapat teratasi sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan.

Sampai saatnya pandemi sudah mulai membaik di akhir tahun 2021, Surat Keputusan Bersama (SKB) dari empat menteri dikeluarkan dan menyebutkan bahwa satuan pendidikan di wilayah PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) level 1 dan 2 bisa melaksanakan PTM dengan jumlah peserta didik 100 persen jika capaian vaksinasi dosis 2 pendidik dan tenaga kependidikan paling sedikit 80 persen. Dengan begitu, sekolah juga bisa menyelenggarakan PTM setiap hari dengan lama belajar paling banyak enam jam pelajaran per hari. Namun, jika capaian vaksinasi dosis 2 pendidik dan tenaga kependidikan di wilayah PPKM level 1 dan 2 berada di antara angka 50—80 persen, maka satuan pendidikan di wilayah tersebut hanya diperbolehkan menyelenggarakan PTM terbatas dengan jumlah peserta didik 50 persen dari kapasitas ruang kelas. PTM terbatas di wilayah itu bisa diselenggarakan setiap hari, namun harus dilakukan bergantian sesuai dengan jadwal yang diatur sekolah berdasarkan jumlah siswa dan ketersediaan ruang kelas, dengan lama belajar maksimal enam jam pelajaran per hari.

Dengan begitu, pembelajaran campuran antara tatap muka (face to face) dan daring pun menjadi metode baru yang sering disebut sebagai blended learning. Di Sekolah Narada, blended learning sudah dilaksanakan sejak semester 1 tahun 2021 untuk siswa kelas 5 dan 6. Sedangkan, blended learning untuk siswa kelas 1 sampai 4 mulai dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2022. Beberapa guru yang mengajar mengalami kesulitan saat blended learning. Guru merasakan perhatian mereka terbagi untuk siswa yang terdapat di sekolah dan rumah. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan saat akan memberikan tugas berupa G-Forms dan G- Docs karena siswa tidak diperbolehkan membawa alat komunikasi seperti handphone, tablet, dan laptop ke sekolah.

Saat pembelajaran blended learning, perhatian guru terbagi kepada siswa yang ada di rumah dan sekolah oleh karena tidak semua siswa mengikuti pembelajaran tatap muka (Zebua & Harefa, 2022). Guru mengutamakan siswa yang ada di sekolah sehingga motivasi belajar siswa yang ada di rumah menurun karena merasa kurang diperhatikan. Sejalan dengan pendapat dari Menik, dkk (2020) bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap naik turunnya hasil belajar siswa, terlebih dalam masa pandemi, tingkat motivasi belajar siswa tentu sangat mempengaruhi hasil belajar.

Terlihat dari data hasil belajar siswa kelas 6 pada mata pelajaran Bahasa Inggris berikut:



Gambar 1. Nilai Bahasa Inggris Kelas 6

Sumber: Data Ledger Nilai Kelas 6 SDS Narada Tahun Ajaran 2021/2022

Dari diagram di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas 6 pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 6A dan 6C menurun sedangkan di kelas 6B menaik. Ini berarti terdapat kesenjangan Blended Learning, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Blended Learning, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas 6 di SDS Narada”. Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Mengetahui blended learning mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Mengetahui media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa.
3. Mengetahui motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar siswa.
4. Mengetahui blended learning, media pembelajaran, dan motivasi belajar bersama-sama secara simultan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Menurut KBBI, hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Sedangkan, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi, hasil belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu. Ini sejalan dengan pendapat dari Mudjiono dalam Lukman (2020:110), “hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar”.

Menurut Susanto (2013:5), “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar” (Fitri, Adnan, & Irdamurni, 2021). Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar dimana siswa dikatakan berhasil belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar terdapat jenis-jenis hasil belajar. Penggolongan atau tingkatan jenis hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Senada dengan Bloom dalam Suprijono (2013:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Butarbutar & Rasyid, 2017). Kemampuan kognitif terdiri dari knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan), dan evaluating (menilai). Kemampuan afektif terdiri dari receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), dan characterization (karakterisasi). Kemampuan psikomotorik meliputi initiatory (inisiasi), pre-routine (rutin), dan routinized. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang bisa dinilai dari siswa bukan hanya darisegi pengetahuan saja, namun juga peningkatan sikap dan psikomotorik mempunyai andil atas peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey, metode survey adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), di mana peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuisioner, tes, dan sebagainya menurut (TarsitoTarsito, 2014). Jenis penelitian yang dilakukan adalah explanatory research (penelitian penjelasan). Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat (Suhandoyo & Wijayanti, n.d.) yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, dari hasil kuesioner tersebut dianalisis untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel dengan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (TarsitoTarsito, 2014).

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah bidang manajemen pendidikan yang berfokus pada seberapa besar pengaruh blended learning (X1), media pembelajaran (X2), dan motivasi belajar (X3) sebagai variabel independen terhadap Hasil Belajar (Y) sebagai variabel dependen. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (TarsitoTarsito, 2014). Populasi yang dimaksud ialah siswa berjumlah kelas 6 dengan jumlah 68 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (TarsitoTarsito, 2014). Pengambilan sampel dalam penelitian ini didapatkan dengan menggunakan teknik non probability sampling.

Menurut (TarsitoTarsito, 2014) mengatakan bahwa teknik non probability sampling adalah teknik penarikan sampel yang tidak memberikan peluang bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dan, peneliti akan menggunakan teknik total sampling. Menurut (TarsitoTarsito, 2014) mengatakan bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Maka dari uraian di atas, teknik penarikan sampel yang digunakan sebagai penelitian sebanyak 68 orang yang terdiri dari siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 68 orang yang terdiri dari siswa kelas 6 Sekolah Dasar Swasta Narada. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas 6 SDS Narada untuk memperoleh informasi secara langsung dari responden sebagai obyek penelitian.

B. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

a. Interpretasi Nilai Interval

Interpretasi nilai interval adalah mengkategorikan nilai yang diperoleh. Nilai kelas selanjutnya dikategorikan sebagai sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Pengkategorian nilai interval didapatkan melalui rumus:

$$\text{Interval} = (\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}) : \text{Jumlah kelas Interval} \\ = (5 - 1) : 5 = 0,80$$

Tabel 1. Interpretasi Nilai Variabel

Interpretasi	Interval
Sangat tidak setuju	1 - 1,80
Tidak setuju	1,80 - 2,60
Cukup setuju	2,60 - 3,40
Setuju	3,40 - 4,20
Sangat setuju	4,20 - 5,00

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

b. Pengukuran Deskriptif Variabel X_1 , X_2 , X_3 , dan Y

Salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada 68 orang siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada. Kuesioner ini terdiri atas berbagai pernyataan yang dibuat berdasarkan 4 variabel yang diteliti. Dari hasil penelitian dapat diketahui jawaban responden atas pernyataan tersebut yang tersaji dalam masing-masing tabel dibawah ini:

Tabel 2. Pengukuran Rata-Rata Blended Learning (X_1)

Pernyataan	Skor	Rata- rata	Interprestasi nilai
X1.1	298	4.38	Sangat Setuju

X1.2	297	4.37	Sangat Setuju
X1.3	299	4.4	Sangat Setuju
X1.4	290	4.26	Sangat Setuju
X1.5	299	4.4	Sangat Setuju
X1.6	295	4.34	Sangat Setuju
X1.7	297	4.37	Sangat Setuju
X1.8	294	4.32	Sangat Setuju
X1.9	297	4.37	Sangat Setuju
X1.10	287	4.22	Sangat Setuju
X1.11	281	4.13	Setuju
X1.12	284	4.18	Setuju
X1.13	289	4.25	Sangat Setuju
X1.14	282	4.15	Setuju
X1.15	288	4.24	Sangat Setuju
Blended_Learning.X1	4377	64.37	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata responden menganggap sangat setuju dari tiap pernyataan mengenai blended learning (X1) pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada. Skor tertinggi dapat dilihat dari pernyataan 3 dan 5 (X1.3 dan X1.5) yaitu “Guru memberikan bimbingan yang efektif selama pelajaran”, dengan skor sebesar 299 dan “Saya nyaman berinteraksi dengan guru dalam pembelajaran selama belajar dari rumah”, dengan skor sebesar 299, dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa blended learning yang dilakukan pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada pada mata pelajaran Bahasa Inggris sangat membantu dan sesuai pada penerapannya, skor terendah dapat dilihat dari pernyataan 11 (X1.11) yaitu “Orangtua atau keluarga mampu membimbing saya dengan baik selama belajar dari rumah”, dengan skor sebesar 281.

Tabel 3. Pengukuran Rata-Rata Media Pembelajaran (X2)

Pernyataan	Skor	Rata- rata	Interprestasi nilai
X2.1	299	4.4	Sangat Setuju
X2.2	298	4.38	Sangat Setuju
X2.3	292	4.29	Sangat Setuju
X2.4	297	4.37	Sangat Setuju
X2.5	297	4.37	Sangat Setuju
X2.6	289	4.25	Sangat Setuju
X2.7	293	4.31	Sangat Setuju
X2.8	296	4.35	Sangat Setuju
X2.9	294	4.32	Sangat Setuju
X2.10	298	4.38	Sangat Setuju
X2.11	284	4.18	Setuju
X2.12	278	4.09	Setuju
Media_Pembelajaran.X2	3515	51.69	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata responden menganggap sangat setuju dari tiap pernyataan mengenai media pembelajaran (X2) pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada. Skor tertinggi dapat dilihat dari pernyataan 1 (X2.1) yaitu “Apakah guru menggunakan media visual setiap kali pelajaran”, dengan skor sebesar 299, dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa guru

menggunakan atau memanfaatkan media visual dalam setiap pembelajaran. Sedangkan, skor terendah dapat dilihat dari pernyataan 12 (X2.12) yaitu “Saya tidak merasakan manfaat media pembelajaran”, dengan skor sebesar 278.

Tabel 4. Pengukuran Rata-Rata Motivasi Belajar (X3)

Pernyataan	Skor	Rata- rata	Interprestasi nilai
X3.1	300	4.41	Sangat Setuju
X3.2	300	4.41	Sangat Setuju
X3.3	302	4.44	Sangat Setuju
X3.4	282	4.15	Setuju
X3.5	296	4.35	Sangat Setuju
X3.6	292	4.29	Sangat Setuju
X3.7	283	4.16	Setuju
X3.8	290	4.26	Sangat Setuju
X3.9	299	4.4	Sangat Setuju
X3.10	300	4.41	Sangat Setuju
X3.11	294	4.32	Sangat Setuju
Motivasi_Belajar.X3	3238	47.62	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata responden menganggap sangat setuju dari tiap pernyataan mengenai motivasi belajar (X3) pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada. Skor tertinggi dapat dilihat dari pernyataan 3 (X3.3) yaitu “Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti”, dengan skor sebesar 302 dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa enggan bertanya jika ada hal yang tidak ia mengerti. Sedangkan, skor terendah dapat dilihat dari pernyataan 4 (X3.4) yaitu “Saya senang belajar dengan menggunakan video”, dengan skor sebesar 282.

Tabel 5. Pengukuran Rata-Rata Hasil Belajar (Y)

Pernyataan	Skor	Rata- rata	Interprestasi nilai
Y.1	298	4.38	Sangat Setuju
Y.2	297	4.37	Sangat Setuju
Y.3	291	4.28	Sangat Setuju
Y.4	293	4.31	Sangat Setuju
Y.5	296	4.35	Sangat Setuju
Y.6	294	4.32	Sangat Setuju
Hasil_belajar_Y	1769	26.01	

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata responden menganggap sangat setuju dari tiap pernyataan mengenai hasil belajar (Y) pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar Narada. Skor tertinggi dapat dilihat dari pernyataan 1 (Y.1) yaitu “Saya memahami materi melalui pembelajaran daring”, dengan skor sebesar 298, dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa secara umum dapat memahami materi pembelajaran selama proses daring, skor terendah dapat dilihat dari pernyataan 3 (Y3) yaitu “Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan e- learning”, dengan skor sebesar 291.

c. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya kuesioner yang disebar. Keputusan pengujian validitas responden menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut:

1. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan valid jika rhitung lebih besar atau sama dengan rtabel (rhitung $\geq$ rtabel).
2. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan tidak valid jika rhitung lebih kecil dari rtabel (rhitung $\leq$ rtabel). Di mana untuk rtabel 68 Responden adalah sebesar 0.2012.

Disamping harus valid Instrumen penelitian, juga harus dapat dipercaya (reliable). Oleh karena itu, digunakan uji reliabilitas yang berguna untuk mengetahui ketepatan nilai kuesioner, artinya instrumen penelitian bila diujikan pada kelompok yang sama walaupun pada waktu yang berbeda hasilnya akan sama. Instrumen dapat dikatakan reliabel, apabila hasil α hitung $>$ α table. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas ini, yaitu :

- Cronbach's Alpha $>$ 0,6, maka kuesioner yang diuji reliabel.
- Cronbach's Alpha $\leq$ 0,6, maka kuesioner yang diuji tidak reliabel.

Untuk Instrumen penelitian ini hasil uji validitas dan reliabilitasnya sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pengujian Validitas & Reliabilitas

Variabel	Item	Koefisien Cronbach Alpha	Item total Correlation	Item Gugur
<i>Blended Learning</i> (X1)	15	0,896	0,307 0,588	4 Item (10,12,13,14)
Media Pembelajaran (X2)	12	0,835	0,310 0,940	2 Item (11,12)
Motivasi Belajar (X3)	11	0,788	0,272 0,575	2 Item (4,7)
Hasil Belajar (Y)	6	0,817	0,329 0,530	Nihil

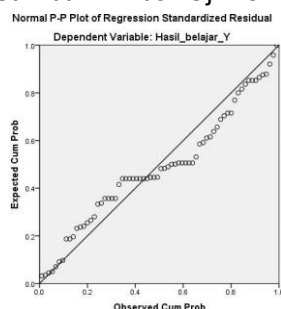
Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

d. Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan untuk mendeteksi kenormalan adalah jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas dan dapat dilihat juga dari grafik diagramnya berdistribusi normal (Priyatno, 2017).

Gambar 2. Hasil Uji Normalitas



Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Pada gambar hasil dari output SPSS Normal P-P plot, memperlihatkan bahwa distribusi dari titik-titik data menyebar disekitar garis diagonal dan penyebaran titik-titik data searah dengan garis diagonal. Jadi, data pada variabel hasil belajar dapat dikatakan normal.

a) Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah pada sebuah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Jika terjadi korelasi, maka terdapat multikolinearitas.

Model regresi yang baik memiliki syarat bshwa tidak adanya masalah multikolinearitas. Salah satu cara untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas yaitu dengan cara melihat nilai Tolerance (t) dan variance inflation factor (VIF). Metode pengambilan keputusan yaitu jika semakin kecil nilai Tolerance dan semakin besar nilai VIF, maka semakin mendekati terjadinya masalah multikolinearitas. Dalam kebanyakan penelitian menyebutkan bahwa jika Tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinearitas Coefficientsa

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant) Blended_Learning.X1	0.458	2.183
Media_Pembelajaran.X2	0.265	3.773
Motivasi_Belajar.X3	0.190	5.275
Dependent Variable: Hasil_belajar_Y		

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Dari hasil di atas dapat diketahui nilai variance inflation factor (VIF) masing-masing variabel yaitu variabel Blended Learning sebesar 2,183, variabel Media Pembelajaran sebesar 3,773, dan variabel Motivasi Belajar 5,275. Sedangkan, nilai Tolerance dari masing-masing variabel yaitu 0,458 pada variabel

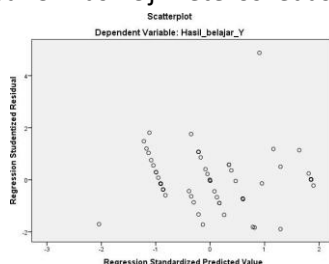
Blended Learning, 0,265 pada variabel Media Pembelajaran, dan 0,190 pada variabel Motivasi Belajar. Jadi, Tolerance dari ketiga variabel lebih dari 0,100 dan VIF kurang dari 10. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa untuk variabel Blended Learning, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar tidak memiliki masalah multikolinearitas.

b) Uji Heteroskedastisitas.

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, terjadi ketidaksamaan varians pada residual (error) dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut Homoskedastisitas. Namun, jika varians berbeda disebut sebagai Heteroskedastisitas. Sebuah model regresi dikatakan baik jika tidak terjadi Heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan ada atau tidaknya Heteroskedastisitas:

- Jika titik-titik pada output tersebut membentuk suatu pola tertentu yang teratur maka terjadi heteroskedastisitas.
- Jika titik-titik pada output tersebut tidak membentuk suatu pola tertentu yang teratur maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Pada gambar di atas penyebaran titik-titik menunjukkan data sebagai berikut:

1. Titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau disekitar angka 0.
2. Titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja.
3. Penyebaran titik – titik data tidak berpola.

Maka, dapat disimpulkan bahwa variabel independen terbebas dari asumsi klasik heteroskedastisitas dan layak digunakan dalam penelitian.

c) Korelasi

Analisis korelasi adalah analisis yang digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan secara linear antara dua variabel.

Tabel 8. Hasil Pengujian Analisis Korelasi Correlation

		Blended_Learning.X1	Media_Pembelajaran.X2	Motivasi_Belajar.X3	Hasil_Belajar_Y
Blended_Learning.X1	Person	1	.595"	.733"	.618"
	Correlation				
	Sig. (2-tailed) N	0	0	0	0
Media_Pembelajaran.X2		68	68	68	68
	Person	.595"	1	.856"	.965"
	Correlation				
Motivasi_Belajar.X3		0	0	0	0
	Sig. (2-tailed) N	68	68	68	68
	Person	.733"	.856"	1	.766"
Hasil_Belajar_Y	Correlation				
	Sig. (2-tailed) N	0	0	68	0
		68	68		68
	Person	.618"	.965"	.766"	1
	Correlation				
	Sig. (2-tailed) N	0	0	0	
		68	68	68	68

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Tabel 9. Tabel Tingkat Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Kuat
0,60 – 0,969	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel di atas, keterangan pada output mengenai korelasi dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Variabel Blended Learning (X1) dengan Hasil Belajar (Y) : (r = 0,618 : Sig = 0,000)

Data pada tabel menunjukkan hubungan antara variabel Blended Learning dengan Hasil Belajar sebesar 0,618 sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya hubungan antara Blended Learning dengan Hasil Belajar Siswa menunjukkan Korelasi Kuat.

2. Variabel Media Pembelajaran (X2) dengan Hasil Belajar (Y) : (r = 0,965 : Sig = 0,000)

Dari data pada tabel menunjukkan hubungan antara variabel Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar sebesar 0,965 sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya hubungan antara variabel Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa menunjukkan korelasi kuat.

3. Variabel Motivasi Belajar (X3) dengan Hasil Belajar (Y) : ($r=0,766$: Sig = 0,000)

Data pada tabel menunjukkan hubungan antara variabel Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar sebesar 0,766 sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa menunjukkan korelasi kuat.

d) Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 10. Hasil Perhitungan Regresi Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	.347	.686			.506	.614
1 Blended_Learning.X1	.092	.016	.205		5.838	.000
Media_Pembelajaran.X2	.745	.029	1.182		25.586	.000
Motivasi_Belajar.X3	-.281	.039	-.397		-7.262	.000

a. Dependent Variable: Hasil_belajar_Y Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui persamaan regresinya yaitu:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2 X_2 + b_3X_3 + e$$

$$Y = 0,347 + 0,092 X_1 + 0,745 X_2 + -0,281 X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Hasil Belajar a = Konstanta

X1 = Blended Learning X2 = Media Pembelajaran X3 = Motivasi Belajar

e = error

Berdasarkan persamaan regresi di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Apabila variabel lain bernilai konstan, maka nilai Hasil Belajar (Y) akan berubah dengan sendirinya sebesar nilai konstanta yaitu 0,347.
 - Apabila variabel lain bernilai konstan, maka nilai Hasil Belajar (Y) akan berubah sebesar 0,092 setiap satuan variabel Blended Learning (X1).
 - Apabila variabel lain bernilai konstan, maka nilai Hasil Belajar (Y) akan berubah sebesar 0,745 setiap satuan variabel Media Pembelajaran (X2).
 - Apabila variabel lain bernilai konstan, maka nilai Hasil Belajar (Y) akan berubah sebesar -0,281 setiap satuan variabel Motivasi Belajar (X3).
- e) Uji Hipotesis
- Uji Signifikasi Pengaruh Parsial (Uji t)

Tabel 11. Uji Parsial (Uji t) Coefficientsa

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	

	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
(Constant)	.347	.686		.506	.614
Blended_Learning.X1	.092	.016	.205	5.838	.000
Media_Pembelajaran.X2	.745	.029	1.182	25.586	.000
Motivasi_Belajar.X3	-.281	.039	-.397	-7.262	.000

a. Dependent Variable: Hasil_belajar_Y

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai thitung. Nilai ini digunakan untuk mengukur tingkat signifikansi pengaruh variabel X terhadap Y. Dengan db (derajat kebebasan) = $N - k - 1$, dimana N = jumlah sampel dan k = jumlah variabel ($k=4$), sehingga $db = 68 - 4 - 1 = 63$. Nilai ttabel dengan $db = 63$ dan taraf kepercayaan sebesar 95%, maka diperoleh angka 1.669.

Hypothesis:

1. H_0 : Variabel bebas secara parsial memiliki pengaruh tidak signifikan
2. H_a : Variabel bebas secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Aturan dalam Uji t:

- Jika $thitung > ttabel$, H_0 ditolak sehingga H_a diterima (Signifikan).
- Jika $ttabel < thitung$, H_0 diterima sehingga H_a ditolak (Tidak Signifikan).

Atau, dapat juga menggunakan Nilai Signifikasi:

- Jika $Sig < 0,05$, H_0 ditolak sehingga H_a diterima (Signifikan).
- Jika $Sig > 0,05$, H_0 diterima sehingga H_a ditolak (Tidak Signifikan).

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *Blended Learning* ($thitung = 5,838$; $Sig = 0,000$)

$thitung (5,838) > ttabel (1,669)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Nilai $Sig (0,000) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Artinya, koefisien variabel *Blended Learning* (X1) secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

2. Variabel Media Pembelajaran ($thitung = 25,586$; $Sig = 0,000$)

$thitung (25,586) > ttabel (1,669)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Nilai $Sig (0,000) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Artinya, koefisien variabel Media Pembelajaran (X2) secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

3. Variabel Motivasi Belajar ($thitung = 7,262$; $Sig = 0,000$)

$thitung (7,262) > ttabel (1,669)$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Nilai $Sig (0,000) < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Artinya, koefisien variabel Motivasi Belajar (X3) secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

- b. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)

Untuk menguji signifikasi pengaruh variabel bebas yaitu *Blended Learning* (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) terhadap variabel terikat Hasil Belajar (Y) dapat digunakan uji F.

Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji signifikansi adalah: $H_0 : p_{YX1} = p_{YX2} = 0$

H_1 : sekurang-kurangnya ada sebuah p_{YX1} , $p_{YX2} \neq 0$ Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Tabel 12. Output ANOVA ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	309.358	3	103.119	567.582	.000b
Residual	11.628	64	.182		
Total	320.985	67			

a. Dependent Variable: Hasil_belajar_Y

b. Predictors: (Constant), Motivasi_Belajar.X3, Blended_Learning.X1, Media_Pembelajaran.X2

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Berdasarkan tabel diperoleh nilai Fhitung = 567,582 dengan nilai signifikansi 0,000, sedangkan Ftabel = 2,748. Karena nilai Fhitung > Ftabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 5%, maka H0 ditolak dan regresi dapat digunakan untuk memprediksi Hasil Belajar (Y), atau secara bersama-sama variabel Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dengan taraf kepercayaan 95%.

c. Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Untuk mengetahui seberapa kuat dan seberapa besar nilai Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat melalui nilai koefisien korelasi dan koefisien determinasi.

Tabel 13. Analisis Koefisien Determinasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.982a	.964	.962	.426

a. Predictors: (Constant), Motivasi_Belajar.X3, Blended_Learning.X1, Media_Pembelajaran.Xz

b. Dependent Variable: Hasil_belajar_Y

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2022

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai koefisien korelasi antara Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) dengan Hasil Belajar (Y) sebesar 0,982. Bila korelasi tersebut diinterpretasikan pada tabel klasifikasi koefisien korelasi menurut (TarsitoTarsito, 2014), maka hubungan antara Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) dengan Hasil Belajar (Y) memiliki hubungan yang sangat kuat yakni 0,982. Sementara, besarnya pengaruh Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar (Y) adalah sebesar 96,4%. Hal ini berarti Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2), dan Motivasi Belajar (X3) sangat efektif dalam mempengaruhi Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dikarenakan hanya sebesar 3,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain (e).

C. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat interpretasikan sebagai berikut:

1. Variabel Blended Learning (X1) dengan Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis pertama, pada penelitian ini menunjukkan bahwa Blended Learning (X1) berpengaruh positif secara signifikan terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Diyakini bahwa beban kognitif asing menghambat pembelajaran; tujuan akhir merancang pembelajaran multimedia adalah untuk mengurangi beban kognitif asing yang berkembang ketika informasi baru diintegrasikan dengan pengetahuan yang ada. Beban kognitif Germane adalah sumber daya mental individu yang digunakan untuk memperoleh dan mengotomatisasi skema dalam sistem memori jangka. Tujuan akhir dari pendidikan online adalah untuk mengurangi beban kognitif siswa. Hubungan antara beban kognitif peserta didik dan hasil belajar telah dipelajari secara ekstensif (Rerung, Sinon, & Widyarningsih, 2017).

2. Variabel Media Pembelajaran (X2) dengan Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis kedua pada penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran (X2) berpengaruh positif secara signifikan terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Moser et. All, 2017 lebih lanjut mencatat bahwa media digital bergerak, dalam arti "pembelajaran di mana-mana," menawarkan peluang yang menjanjikan untuk desain proses pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Selain itu, aplikasi digital yang agak baru, seperti opsi AR, memadukan lingkungan fisik dan virtual peserta didik, dengan menambah dunia nyata peserta didik dengan informasi virtual tambahan pada tampilan (Huda et al., 2020). Penggunaan media digital untuk pendidikan tampaknya bermanfaat bagi meningkatkan pengetahuan mata pelajaran, motivasi, dan literasi media peserta didik. Namun, penggunaan informasi digital itu sendiri tidak secara otomatis meningkatkan proses pembelajaran, khususnya dalam lingkungan belajar yang diarahkan sendiri, seperti tempat belajar informal (Mursid & Yulia, 2019). Di sini, langkah-langkah pendukung untuk memandu proses pembelajaran diperlukan (Banner M, et. All 2009, Lin M, et. All 2016, Mayer RE, et.all 2003).

3. Variabel Motivasi Belajar (X3) dengan Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis ketiga pada penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar (X3) berpengaruh positif secara signifikan terhadap Hasil Belajar (Y) pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Motivasi dapat mengarahkan anak-anak untuk mengejar peluang untuk belajar, yang kemungkinan akan menghasilkan peningkatan usaha, lebih banyak latihan, pengembangan keterampilan yang lebih cepat dan pada akhirnya pencapaian yang lebih tinggi (Aunola et al., 2006). Penelitian tentang motivasi pada anak sekolah dasar jarang dilakukan, yang mungkin disebabkan oleh kesulitan dalam menilai motivasi pada usia ini (Berhenke et al., 2011).

4. Variabel Blended Learning (X1), Media Pembelajaran (X2) dan Motivasi Belajar (X3) dengan Hasil Belajar (Y)

Hasil pengujian hipotesis keempat pada penelitian ini menunjukkan bahwa Blended Learning, Media Pembelajaran, dan Motivasi Belajar berpengaruh positif secara simultan terhadap Hasil Belajar pada Siswa kelas 6 SDS Narada Jakarta untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

KESIMPULAN

Tingkat Pengetahuan Masyarakat tentang Bank Syariah dan Bank Konvensional dapat dikategorikan ke dalam tingkatan "Paham". Hal ini dibuktikan dari jawaban-jawaban yang telah

dilontarkan dari Masyarakat. Masyarakat paham apa itu pengertian bank syariah dan bank konvensional, mereka juga mampu membedakan perbedaan bank syariah dan bank konvensional, juga mereka sudah memahami produk-produk yang terdapat dalam bank syariah dan bank konvensional. Terdapat dua faktor yang melatarbelakangi masyarakat menabung di bank syariah dan bank konvensional yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi syarat pekerjaan, sedangkan faktor eksternal meliputi Lokasi dan tidak tertarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bainus, Arry, & Rachman, Junita Budi. (2020). Pandemi Penyakit Menular (Covid-19) Hubungan Internasional. *Intermestic: Journal of International Studies*, 4(2), 111–123.
- Butarbutar, Abdul Hakin, & Rasyid, Muhammad. (2017). Perbedaan Hasil Belajar Instalasi Penerangan Listrik Menggunakan Strategi Pembelajaran (PBL) dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori Siswa Kelas XI TIPTL SML Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2).
- Fitri, Ridha Ahsanul, Adnan, Fachri, & Irdamurni, Irdamurni. (2021). Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 88–101.
- Huda, Asrul, Kom, S., Kom, M., Almasri, M. T., Azhar, Nelda, Wulansari, Rizky Ema, Mubai, Akrimullah, Sakti, Rizki Hardian, & Firdaus, S. Pd. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. UNP PRESS.
- Khaira, Hafizatul. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 39–44. FBS Unimed Press.
- Mursid, R., & Yulia, Erma. (2019). *Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era ri 4.0*.
- Mustakim, Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Rerung, Nensy, Sinon, Iriwi L. S., & Widyaningsih, Sri Wahyu. (2017). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55.
- Rian El Kharis, S. P. (2022). STRATEGI PEMERINTAH KOTA MANADO DALAM MEMBERDAYAKAN MASYARAKAT MENGHADAPI PANDEMI COVID-19. *JURNAL POLITICO*, 11(2), 67–82.
- Sanjaya, H. Wina. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Suhandoyo, Guntur, & Wijayanti, Pradnyo. (n.d.). Arikunto, Suharsimi. 2015. *Choices*, 16, 269–291.
- Susanti, Dewi Indah, & Prameswari, Jatut Yoga. (2020). Adaptasi Blended Learning di Masa Pandemi COVID-19 untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Lingua Susastra*, 1(2), 50–61.
- TarsitoTarsito, Sugiyono. (2014). (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta. Bandung*.
- Zebua, Erlinda, & Harefa, Anugerah Tatema. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262.