

**PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN
GAME EDUKASI *ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH:

VERA FAJARIYATUL MAULIDAH

NIM. 1886206019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

AGUSTUS 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN
GAME EDUKASI *ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH:
VERA FAJARIYATUL MAULIDAH
NIM. 1886206019**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT
AGUSTUS 2022**

HALAMAN PERSETUJIAN

PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN GAME EDUKASI *ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Oleh:

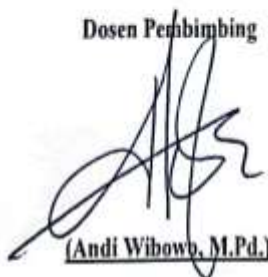
Vera Fajariyatul Maulidah

NIM. 1886206019

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing



(Andi Wibowo, M.Pd.)

NIDN. 0718128902

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS RADEN RAHMAT MALANG

JULI 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 2 Agustus 2022

Anggota 1,

(Prof. Dr. Suryaman, M. Pd.)
NIDN. 195803051986031020

Anggota 2,

(Diana Kusumaingrum, M. Pd.)
NIDN. 0720068803

Ketua Penguji,

(Andi Wibowo, M. Pd.)
NIDN . 0718128902

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang


Dr. Hendra Rustantono, M. Pd.
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Vera Fajariyatul Maulidah

Nim : 1886206019

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 02 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,


Vera Fajariyatul Maulidah

ABSTRAK

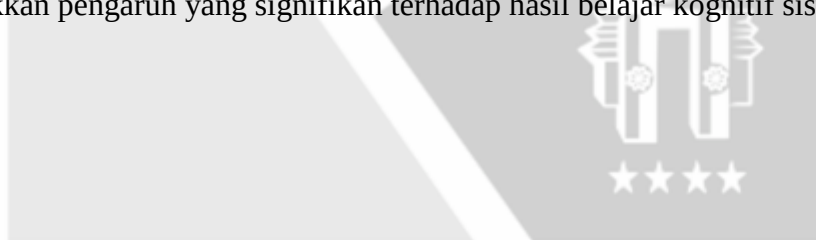
Vera, Fajariyatul, Maulidah. 2022. “*Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Game Edukasi Online Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III Sekolah Dasar*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Andi Wibowo, M.Pd.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Blended Learning*, *Wordwall*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN 02 Bringin Wajak. Ada beberapa faktor yang peneliti temui dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti: 1) Penggunaan model yang masih belum bervariasi, 2) Pembelajaran kurang efektif sehingga tujuan tidak tercapai maksimal. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 sekolah dasar.

Metode penelitian menggunakan *quasi exsperiment* teknik pengumpulan data melalui observasi, dengan pemberian angket, pengisian soal test dan pengumpulan dokumentasi. penelitian ini menilai aspek kognitif yang menggunakan instrumen berupa test (*pre-test* dan *pos-test*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 3A dan 3 B SDN 02 Bringin Wajak tahun ajaran 2022 dengan jumlah 45 siswa. Data yang diperoleh kemudian dihitung dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji T-test dengan bantuan IBM Stastistik v.23.

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh nilai t hitung sebesar 0,00 dan t tabel sebesar 0,206 sehingga t hitung tabel ini berarti H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Vera, Fajariyatul, Maulidah. 2022. *"The Effect of Blended Learning Model Assisted by Online Educational Games on Cognitive Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students"*. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Kepanjen Islamic University, Malang. Supervisor: Andi Wibowo, M.Pd.

Keywords: *Learning Model, Blended Learning, Wordwall, Learning Outcomes.*

This research is motivated by the low learning outcomes of students in thematic learning for grade 3 SDN 02 Bringin Wajak. There are several factors that researchers encountered in the learning process that affect student learning outcomes such as: 1) The use of models that are still not varied, 2) Less effective learning so that the goals are not achieved optimally. Therefore, this study aims to determine whether the effect of blended learning model assisted by online educational games on cognitive learning outcomes of 3rd grade elementary school students.

The research method uses a quasi-experimental data collection technique through observation, by giving questionnaires, filling out test questions and collecting documentation. This study assesses the cognitive aspect using an instrument in the form of a test (pre-test and post-test). The population in this study were students in grades 3A and 3 B at SDN 02 Bringin Wajak in the 2022 academic year with a total of 45 students. The data obtained were then calculated using the normality test, homogeneity test and T-test with the help of IBM Statistical v.23.

Based on the calculation, the t-count value is 0.00 and the t-table is 0.206, so that the t-count table means that H_0 is rejected at a significant level of $\alpha = 0.05$. So it can be concluded that H_a states that there is an influence between blended learning learning models on cognitive learning outcomes. This shows a significant effect on students' cognitive learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas segala puji dan puja syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah serta inayahnya, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang selalu dinantikan syafa'atnya di Yaumul Qiyamah.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terlaksanakan dengan baik tanpa adanya bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. KH Imron Hamid, SE. M.Si selaku rektor Unira Malang
2. Dr. Hendra Rustantono M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Unira Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M. Pd. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Andi Wibowo, M. Pd. Selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan kepada penulis.
5. Prof. Drs. Suryaman, M.Pd. selaku dosen penguji 1
6. Diana Kusuma Ningrum, M. Pd selaku dosen penguji 2
7. Seluruh Dosen (PGSD) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
8. Bapak Wito Lestari S.Pd selaku kepala sekolah SDN Bringin Wajak.
9. Ibu Novi S.Pd selaku guru kelas III Yang telah mendampingi dalam mengambil data.
10. Orang tua saya Bapak Ghufon dan Ibu Siti Maimanah yang selalu mendoakan, memberi kasih sayang, semangat, bimbingan dan pengorbanan yang tidak dapat tergantikan oleh apapun.
11. Suami Saya Fairuz Azizi yang selalu mendoakan, dan memberikan semangat, bimbingan dan pengorbanan.
12. Semua teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang Angkatan 2018.

13. Semua teman satu bimbingan yang saling membantu dan selalu memberikan dukungan dan motivasi sekaligus pengingat bagi penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu, penulis hanya mampu berdoa agar beliau-beliau yang telah berjasa semoga diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi masih jauh dari kata sempurna, Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun pembaca. Aamiin Yaa Robbal'alamin

Malang, 02 Agustus 2022

Penulis

VERA FAJARIYATUL MAULIDAH

NIM. 1886206019

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Definisi Operasional	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model Pembelajaran Blended Learning	10
1. Pengertian Model Pembelajaran	10
2. Pengertian Model Pembelajaran Blended Learning	11
3. Tujuan Pembelajaran Blended Learning	11
4. Karakteristik	12
5. Sintaks Model Blended Learning	13
6. Komponen-Komponen Pembelajaran Blended Learning	15
7. Pembelajaran Blended Learning Memiliki Kelebihan Dan Kekurangan	16
8. Ragam Implementasi Pembelajaran Blended Learning	18
B. Game Edukasi WordWall	19
1. Pengertian Word wall	19
2. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Wordwall	19
3. Kelebihan Dan Kekurangan Wordwall	21
C. Hasil Belajar.....	22
1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif	22
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif	23
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
D. Penelitian Terkait	26
E. Kerangka Berfikir	28
F. Hipotesis Penelitian	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Desain Penelitian.....	30
C. Identifikasi Variabel	32

1. Variabel Bebas	32
2. Variabel terikat	32
3. Hubungan Variabel Bebas Dan Variabel Terikat	32
D. Populasi Dan Sampel Penelitian	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel	33
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	34
1. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Uji Coba Instrumen	35
1. Uji Validitas	35
2. Uji Reabilitas	36
3. Indeks Kesukaran	37
4. Daya Pembeda	38
G. Teknis Analisa Data	40
1. Analisis Data	40
2. Uji Persyaratan Analisis	42
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	44
1. Gambaran Umum Objek Penelitian	44
2. Hasil Uji Coba Instrumen	45
a) Uji Validitas Menggunakan SPSS	46
b) Uji Reabilitas Menggunakan SPSS	46
c) Uji Daya Pembeda	47
d) Uji Tingkat Kesukaran	47
3. Pelaksanaan Penelitian	48
B. Hasil Penelitian	50
1. Hasil Uji Prasyarat	50
a) Uji Normalitas	50
b) Uji Homogenitas	51
C. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis T-test	52
D. Pembahasan	53
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63
RIWAYAT HIDUP	170

DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Penelitian Terkait	25
3.1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	30
3.2 Interpretasi Terhadap Reliabilitas	36
3.3 Indeks Tingkat Kesukaran	37
3.4 Kalifikasi Daya Pembeda	38
3.5 Kriteria Interpretasi Kelayakan	40
3.6 Penilaian Kelayakan Angket	40
3.7 Kelayakan Kriteria Interpretasi kemenarikan	40
4.1 Validitas Item Soal	45
4.2 Hasil Uji Reliabilitas	45
4.3 Hasil Daya Beda	46
4.4 Hasil Tingkat Kesukaran	46
4.5 Hasil Uji Normalitas Pre-test	49
4.6 Hasil Uji Normalitas Pos-test	50
4.7 Hasil Uji Homogenitas Pos-test	51
4.8 Perbandingan pretest dan pos-test	51



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

2.1 Langkah-langkah menggunakan game word wall	19
2.2 Kerangka Berpikir	27



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Peneliti	63
2. Surat Izin Selesai Peneliti.....	64
3. Wawancara Guru	65
4. Wawancara Siswa	67
5. Catatan Lapangan	69
6. Profil Sekolah	70
7. Silabus	71
8. RPP Kelas Kontrol	78
9. RPP Kelas Eksperimen.....	85
10. Materi	92
11. Kisi-Kisi Soal	97
12. Soal Pre test	105
13. Soal Post Test	109
14. Instrumen Kisi –kisi Ahli Materi	113
15. Instrumen Ahli Materi	114
16. Kisi-kisi Ahli Valisdasi Ahli Media.....	117
17. Instrumen Ahli Media	118
18. Kisi-Kisi Respon Guru.....	121
19. Instrumen Guru	122
20. Instrumen Respon Siswa	126
21. Instrumen RPP	129
22. Hasil Validasi Media.....	132
23. Hasil Ahli Materi.....	135
24. Hasil Ahli RPP	138
25. Hasil Validitas Ahli Media	141
26. Hasil Validitas Ahli Materi	142
27. Hasil Validitas Ahli RPP	143
28. Hasil Validasi Respon Guru.....	144
29. Hasil Uji Kelompok Kecil.....	145
30. Hasil Uji Kelomok Besar	146
31. Hasil Uji Validitas.....	148
32. Hasil Uji Reliabilitas	150
33. Hasil Uji Indeks Kesukaran.....	152
34. Hasil Uji Daya Pembeda	154
35. Hasil Validitas SPSS Kelas Kontrol.....	156
36. Hasil Reliabilitas SPSS Kelas Eksperimen	157
37. Hasil Reabilitas SPSS	158
38. Hasil Pengambilan Data	161
39. Hasil Pretest dan posttest kelas eksperimen	169
40. Dokumentasi.....	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi *Covid 19* sudah melanda diberbagai negara termasuk Indonesia. Pandemi *Covid 19* sudah mengubah cara beraktifitas sehari-hari. Berbagai cara sudah dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penularan Covid 19. Penyebaran *Virus Corona* sangat dirasakan dampaknya dalam sektor pendidikan yang menyebabkan penurunan hasil belajar pada peserta didik (Sahu, 2020). Kondisi ini memberikan dampak secara langsung pada dunia pendidikan. Rigianti (2020) mengemukakan bahwa peralihan pembelajaran dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran *online* agar proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun memunculkan banyak hambatan bagi siswa (Saleh, 2020).

Pandemi saat ini membuat pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran *online* sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa (Riyana, 2019). Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran pada jaringan yang mengandalkan teknologi dan alat penunjang lainnya seperti berbasis android dan komputer. Sistem berbasis android ini dapat dipergunakan sebagai pendukung dalam media pembelajaran *online*. *Smartphone* menjadi salah satu faktor pendukung utama dalam pembelajaran *online* karena tanpa adanya *smartphone* pembelajaran *online* tidak akan terlaksana (Purwanto, 2020). Pembelajaran *online* mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini dapat memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar-mengajar. Pembelajaran *online* yang dilaksanakan

saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun siswa Hadisi & Muna (2015).

Dunia pendidikan pada saat ini memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi saat ini yaitu dengan memakai model *blended learning*. Awalnya *blended learning* muncul karena menjadi jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* Sari, M. & Asmendri (2019). Saat ini, *blended learning* dijadikan sebagai salah satu cara model pembelajaran yang dapat digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita supaya tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Pembelajaran menggunakan *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan proses pembelajaran melalui kegiatan tatap muka baik *offline* maupun *online*. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif perlu adanya metode pembelajaran yang tepat dan fleksibel dalam mengembangkan kognitif siswa (Kurniawati, 2019). Pada pembelajaran *Blended learning* siswa tidak hanya menerima materi yang diberikan guru, tetapi siswa juga dapat mengakses materi dari berbagai sumber di internet. *Blended learning* juga memudahkan guru dan siswa bertatap muka dengan jarak jauh agar pembelajaran tetap terlaksana (Idris, 2018).

Menurut para peneliti *Blended learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dengan berbantuan teknologi dari pada pembelajaran online dan tatap muka yang dilakukan secara terpisah. Kelebihan pembelajaran dengan

model *blended learning*, memberikan pengalaman baru pada saat proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kognitif siswa. Kekurangan menggunakan *blended learning* adalah tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa (Idris, 2018). Tujuan *blended learning* adalah untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih aktif baik online maupun offline dan menambah pengalaman belajar sehingga dapat membantu mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Khoiroh, 2017).

Pembelajaran secara online menuntut guru agar dapat meningkatkan keaktifan siswa. Di masa pandemi ini guru dan siswa membutuhkan sebuah media/alat komunikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran secara online seperti *smartphone*, *komputer*, dan *laptop* yang dapat tersambung dengan jaringan internet (Rahma, 2021). Seperti yang tercantum dalam SE No 15 tahun 2020 (Kemendikbud, 2020) bahwa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* adalah yang dapat menggunakan *smartphone*, *laptop*, *aplikasi pembelajaran*, *video pembelajaran*, dan *lain sebagainya*. Guru perlu menggunakan dan memilih media pembelajaran yang interaktif agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*.

Menurut (Sari & Yarza, 2021) *wordwall* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran online. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu gratis untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google*

classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran online, Serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas 3 SDN 02 Bringin pada tanggal 21 oktober 2021, menyatakan bahwa siswa terlihat sulit memahami materi pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19. Hasil belajar kognitif siswa masih tergolong rendah hanya 43% siswa yang mendapatkan nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 57% siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Guru kelas 3 mengatakan bahwa hal ini disebabkan selama masa pandemi covid-19 siswa hanya diberikan tugas daring melalui WA sehingga tidak ada interaksi sosial antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang dialami siswa menjadi tidak terawasi dan tidak terarahkan dengan baik untuk menggali dan menguasai seluruh materi pembelajaran.

Permasalahan tersebut berdampak pada banyaknya siswa yang hasil belajarnya tidak mencapai ketuntasan belajar dan rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk meneliti tentang pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD. Pembelajaran *Blended Learning* salah

satu cara pembelajaran yang dapat melakukan pembelajaran secara online ketika pembelajaran tatap muka masih ada materi yang tertinggal.

Berdasarkan pemaparan di atas di harapkan model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantuan Game Edukasi *Online* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 3 SD “



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 02 Bringin pada masa daring masih rendah, diindikasi dari banyaknya siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKM.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 02 Bringin Wajak pada kelas 3 A dan 3B
2. Model pembelajaran yang cenderung monoton menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mebatasi dan menggunakan model pembelajaran *blended learning* yng nantinya siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui pembelajaran jarak jauh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi online terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model *blended learning* berbantuan game edukasi *online* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SD ?

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pendidik

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif rujukan dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat digunakan ketika masa pandemi *covid-19*.
- b. Memberikan gambaran perancangan model pembelajaran berupa pembelajaran *blended learning* untuk mempermudah siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi *covid-19*.
- c. Menambah referensi dalam memilih beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar .

2. Bagi Peserta didik

Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan game edukasi online ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif belajar peserta didik selama masa pandemi *Covid-19*.

3. Bagi Sekolah

Dengan penggunaan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih modern dan bermutu bagi pendidik dan peserta didik.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Memberikan referensi informasi tentang peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan model pembelajaran *blended learning*.
- b. Memberikan tambahan wawasan dan pengalaman serta terampil dalam memilih dan menerapkan penelitian literatur dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidik dan peserta didik selama masa pandemi covid-19.

G. Definisi Operasional

1. Model *Blended Learning*

Merupakan gabungan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran secara online. Agar siswa selalu aktif serta mampu menemukan cara belajar yang sinkron menggunakan dirinya.. *Blended Learning* dapat memperkuat model pembelajaran konvensional menggunakan pengembangan teknologi di dunia pendidikan. Sintaks model blended learning yang digunakan yaitu : *Prepare me* (persiapan), *Tell me* (presentasi), *Show me* (demonstrasi), *Let me* (latihan/praktek), *Check me* (evaluasi), *Support me* (dukungan/bantuan), *Coach me* (saling melatih), *Connect me* (kolaborasi/bergabung dalam kelompok).

2. Game Edukasi *Wordwall*

Merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game ini dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Game *wordwall* ini biasanya dipergunakan untuk mengajar

penggunanya belajar sambil bermain. Berbeda dengan game lainya seperti *quiziz* dan *educandy* aplikasi ini bisa dibuat untuk memberi materi tetapi kalau word wall tidak bisa hanya dapat digunakan sebagai game saja. Game merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga bisa dipergunakan buat menarik perhatian anak-anak buat belajar.

3. Hasil Belajar Kognitif

Merupakan hasil akhir yang diperoleh siswa dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa setelah ia melakukan suatu pembelajaran. Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur indikator hasil belajar kognitif diantaranya yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintetis), C6 (penilaian).

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT