



**PENERAPAN E-LEARNING BERBASIS BLOG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KOGNITIF DAN KARAKTER MANDIRI PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

TESIS

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan**

Oleh

Amalia Khusnul Khotimah

0103517011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal tesis dengan judul “**Penerapan Model Blended Learning Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar**”

Nama : Amalia Khusnul Khotimah

NIM : 0103517011

Program Studi : Pendidikan Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke seminar proposal tesis.

Semarang , 26 Januari 2022

Pembimbing I,



Prof. Dr. Joko Sutarto, M.Pd
NIP. 195609081983031003

Pembimbing II,



Dr. Sunyoto Eko Nugroho, M.Si
NIP. 196501071989011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : AMALIA KHUSNUL KHOTIMAH

NIM : 0103517011

Program Studi : Pendidikan Dasar (PGSD)

menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “*Penerapan E Learning Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 26 Januari 2022



AMALIA KHUSNUL KHOTIMAH
NIM. 0103517011

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Penerapan E Learning Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar PGSD, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada para pembimbing: Prof.Dr. Joko Sutarto, M.Pd (Pembimbing I) dan Dr. Sunyoto Eko Nugroho, M.Si (Pembimbing II) yang telah membimbing dengan sabar dan memotivasi penuh peneliti selama bimbingan hingga tesis ini selesai ditulis.

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan serta arahan selama pendidikan dan penulisan tesis ini.
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang yang telah memberi bimbingan dan ilmu selama peneliti menempuh pendidikan.
4. Kepala SDN Kalipancur 02 Semarang beserta dewan guru, dan siswa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dan mendukung penyelesaian tesis ini.
5. Kepala SDN Kalipancur 01 Semarang beserta dewan guru, dan siswa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dan mendukung penyelesaian tesis ini.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 4 Januari 2022

Amalia Khusnul Khotimah

ABSTRAK

Khotimah, Amalia Khusnul. (2022). “*Penerapan E Learning Berbasis Blog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*. Tesis, Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof.Dr. Joko Sutarto, M.Pd. Pembimbing II dan Dr. Sunyoto Eko Nugroho, M.Si

Kata Kunci: *E-learning*, blog , karakter mandiri, hasil belajar

Dalam sebuah proses pembelajaran diperlukan adanya inovasi-inovasi baru khususnya dalam pemanfaatan teknologi dan pengembangan media.. Pembelajaran dengan *E-learning* merupakan bentuk dari pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *E-learning* berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Experimental Design* dengan objek penelitian dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol (SDN Kalipancur 02) dan kelas eksperimen (SDN Kalipancur 01). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 peserta didik.

Hasil penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar dan karakter mandiri siswa secara signifikan. Dari analisis data diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 84% berada pada kategori sangat baik. Selain itu penerapan pembelajaran menggunakan *E-learning* berbasis blog pada pelajaran tematik menjadikan skor kemandirian siswa lebih tinggi pada indikator hasrat bersaing untuk maju dan dapat bekerja sendiri dengan skor lebih dari 80% yang berada pada kategori sangat tinggi. Rata-rata uji *N-Gain* sebesar 0,49 yang berada dalam kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen menggunakan *E-Learning* berbasis blog lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan *google classroom*. Oleh karena itu diharapkan guru dan peserta didik dapat mengembangkan penggunaan blog sebagai media pembelajaran.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“kamu mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”
Benjamin Franklin

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Orang Tuaku, Bapak Rohadi Budi Pamungkas dan Ibu Sadiyah. Bapak Dul Wakhid dan Ibu Imroatun. Terimakasih atas do'a dan dukungan baik materi maupun moril.
2. Suamiku, Muhammad Miftachu Rozaq dan anakku, Muhammad Alghozali Dewandaru. Terima kasih atas doa, motivasi dan dukungannya.
3. Adik adikku yang telah memberikan semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
4. Almamater UNNES.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Penelitian.....	8
1.3 Cakupan Penelitian.....	8
1.4 Rumusan Penelitian.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka Penelitian.....	11
2.2 Kerangka Teoritis.....	18
2.2.1 E-Learning	18
2.2.2 Blog.....	22
2.2.3 Pembelajaran tematik	27
2.2.4 Hasil Belajar.....	32
2.2.5 Hasil Belajar Kognitif	33
2.2.6 Karakter Kemandirian.....	36
2.3 Kerangka Berpikir Penelitian.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian.....	44
3.2	Prosedur Penelitian.....	46
3.3	Objek Penelitian.....	48
3.4	Variabel Penelitian.....	49
3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpulan data.....	50
3.6	Teknik Analisis Data.....	58
3.6.1	Uji Prasyarat	58
3.6.2	Uji Analisis Akhir.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	63
4.1.1	Hasil belajar kognitif siswa menggunakan e-learning berbasis blog pada pembelajaran tematik	63
4.1.2	Karakter kemandirian menggunakan e-learning berbasis blog pada pembelajaran tematik	67
4.1.3	Pengaruh e-learning berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri	69
4.2	Pembahasan	72
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pemetaan KD Tematik	29
Tabel 3.1	Bentuk Desain Penelitian	42
Tabel 3.2	Klasifikasi Koefisien Validitas	50
Tabel 3.3	Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel 3.4	Hasil Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 3.5	Kriteria Daya Beda Soal	53
Tabel 3.6	Kriteria presentasi skor	56
Tabel 3.7	Kriteria Gain Ternormalisasi	47
Tabel 4.1	Statistik Deskriptif Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas Kontrol	59
Tabel 4.2	Statistik Deskriptif Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.3	Rata-Rata Karakter Kemandirian Siswa pada Setiap Indikator	62
Tabel 4.4	Hasil Uji Normalitas Data.....	64
Tabel 4.5	Hasil Uji Homogenitas.....	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir Peneliti	39
Bagan 3.1	Prosedur penelitian.....	43

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Grafik Ketuntasan hasil belajar kognitif kelas kontrol dan Kelas eksperimen	60
Grafik 4.2	Grafik Kategori N-Gain Hasil belajar Kognitif	61
Grafik 4.3	Grafik distribusi frekuensi siswa	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian.....
Lampiran 2.	Surat Balasan Izin Penelitian.....
Lampiran 3.	Silabus
Lampiran 4.	Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)
Lampiran 5.	Bahan Ajar.....
Lampiran 6.	LKPD.....
Lampiran 7.	Handout Media Blog
Lampiran 8.	Kisi –kisi soal pretest dan postest.....
Lampiran 9.	Angket Kemandirian
Lampiran 10.	Validasi Instrumen Penelitian
Lampiran 11.	Hasil Uji Validitas dan Daya Beda.....
Lampiran 12.	Hasil Uji Hipotesis.....
Lampiran 13.	Data Penelitian.....
Lampiran 14.	Dokumentasi Penelitian.....

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi selalu tumbuh dengan pesat. Keberadaan teknologi khususnya *smartphone* yang kini semakin berkembang harus disikapi secara bijak. Manfaat yang ada dari keberadaan teknologi tersebut harus terus digali demi kelangsungan hidup manusia yang lebih baik. Fenomena mengenai tingginya jumlah pengguna *smartphone* tentu menjadi tantangan dan peluang tersendiri di dalam dunia pendidikan. Tantangan tersebut berupa penyalahgunaan untuk hal-hal yang negatif.

Disamping menjadi tantangan, keberadaan *smartphone* juga membawa peluang yang besar untuk mengembangkan teknologi yang berguna di bidang pendidikan. Oleh karena itu, memahami prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting bagi seorang pendidik (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Lebih lanjut Harto (2018) menegaskan bahwa seorang pendidik dituntut untuk memiliki empat kompetensi agar dapat menggunakan teknologi digital dengan tepat guna. Pertama, seorang pendidik harus memahami dan mampu menggunakan teknologi digital serta penerapannya. Kedua, memiliki kompetensi kepemimpinan yang mampu mengarahkan peserta didik memiliki pemahaman tentang teknologi. Ketiga, mempunyai kemampuan memprediksi dengan tepat arah gejala perubahan dan langkah strategis menghadapinya. Keempat, mempunyai kompetensi dalam mengendalikan diri dari segala gejala perubahan, dan mampu menghadapinya dengan memunculkan ide, inovasi, serta kreativitas.

Dalam sebuah proses pembelajaran diperlukan adanya inovasi-inovasi baru khususnya dalam pemanfaatan teknologi dan pengembangan media. Teknologi adalah sarana yang memungkinkan diciptakannya lingkungan belajar yang diperlukan dimana proses pembelajaran dapat diwujudkan dengan cara paling efektif (Kiryakova et al., 2018:564). Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju menjadikan cara pandang dan gaya hidup seseorang dalam menjalankan segala aktivitas dan kegiatannya berubah. Peranan teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi kemajuan pendidikan, salah satu yang dikembangkan

dalam pendidikan berdasarkan pada Permendikbud RI Nomor 65 Tahun 2013 yaitu pemanfaatan teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas.

Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Keengwe & Georgina (2012) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran bahasa seperti membaca menggunakan video (Gheytsi, Azizifar, & Gowhary, 2015). Internet telah dipadukan sebagai alat untuk melengkapi aktivitas pembelajaran bahasa (Martins, 2015). Salah satu media teknologi yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi di telepon genggam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang banyak berinteraksi dengan aplikasi di telepon genggam dapat lebih mudah memahami isi teks bacaan (Gheytsi, Azizifar, & Gowhary, 2015). Studi lain menguji tentang strategi membaca siswa di sebagian besar Universitas di Swedia dimana blog menjadi bahan utama bacaan mahasiswa (McGrath, Berggren, & Mežek, 2016).

Berawal dari pembelajaran tatap muka tradisional, teknologi telah mengubah pendidikan kita secara positif dan membawa pada konsep *e-learning* dimana pembelajaran disampaikan secara digital. Pembelajaran dengan *E-learning* merupakan bentuk dari pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dalam menggunakan fungsi dari teknologi dan informasi untuk interaksi antara peserta didik dengan guru, dalam memberikan pengayaan materi dan pengembangan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran (Su'ud, 2009). Nilai karakter siswa juga dapat ditanamkan melalui pemanfaatan internet sebagai sumber pencarian informasi. Nilai karakter yang dapat muncul diantaranya rasa ingin tahu, tanggungjawab, kritis, mandiri dan percaya diri (Surbakti & Supartono; 2016).

Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan mampu mempertanggungjawabkan apa yang telah dilakukannya, utamanya adalah karakter dalam hubungan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Harun, 2013). Karakter yang dikembangkan menurut Kemendiknas (2010) digolongkan menjadi 18 karakter. Karakter tersebut terdiri dari: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Melihat dari 18 karakter yang telah diuraikan, karakter mandiri menjadi salah satu karakter yang cukup penting dan perlu ditanamkan pada siswa. Banyak orang tua maupun guru mengeluh anak atau siswanya kurang mandiri dalam melaksanakan tugas-tugasnya sendiri. Lickona (dalam Doni Koesoema A, 2012) pendidikan karakter sebagai usaha bersama untuk menumbuhkan keutamaan, dan hal ini menyerambah di setiap fase kehidupan sekolah: melalui keteladanan orang dewasa, hubungan antar rekan sebaya, tata cara pengelolaan peraturan dan disiplin, isi kurikulum, tuntunan standar akademik yang tinggi, perilaku dalam kegiatan ekstrakurikuler, dan keterlibatan para orang tua. Oleh karenanya, dalam pendidikan karakter semua komponen harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri.

Oleh karena itu, dibutuhkan metode baru yang lebih segar, di mana pendidikan karakter menjadi komponen penting. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan melalui optimalisasi pemanfaatan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik (Sukiman, 2012).

Memperhatikan pemanfaatan teknologi daring sebagaimana dijelaskan di atas, tentu pembelajaran *E-learning* menjadi salah satu yang paling relevan. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins, 2015). Pembelajaran *E-learning* merupakan

sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019). Sejalan dengan hal tersebut Kuo et al (2014) menyatakan bahwa pembelajaran online lebih mengarah pada *student centered* sehingga mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi mahasiswa dalam belajar. Pembelajaran online membuat siswa lebih mampu menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Melalui pembelajaran mandiri, setidaknya guru dapat mengajarkan karakter mandiri, jujur dan tanggung jawab. Melalui sistem penugasan pembelajaran luar kelas, guru juga sekaligus mengajarkan karakter mandiri dan kedisiplinan. Selain itu pembelajaran yang menekankan eksplorasi materi di sekitar dapat memberi stimulus pada peserta didik untuk memiliki kesadaran terhadap pelestarian lingkungan.

Keselarasan antara pemahaman konsep dan pengamalan aspek karakter merupakan bentuk ideal dari pencapaian pembelajaran. Keduanya dapat mencakup kognitif (pemahaman konsep), afektif (karakter) dan psikomotor. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan sebuah instrumen edukasi yang tepat untuk mendidik peserta didik agar tercapai aspek-aspek di atas. Penerapan pada pembelajaran tematik, peneliti mengambil opsi penerapan *E-learning* berbasis *blog*.

Singh & Reed (2001) mengatakan bahwa dengan mengkombinasi model pembelajaran tidak hanya memberi kita kemampuan untuk lebih efisien dalam menyampaikan pembelajaran, tapi juga membuatnya lebih efektif. *Blog* dipilih sebagai teknologi pendukung karena gratis, memiliki bandwidth tak terbatas, bebas iklan, platform yang aman, dan *SEO Friendly*.

Ketersediaan teknologi digital canggih telah mengubah cara berpikir tentang pembelajaran keberagaman lama multimedia sebagai sumber pembelajaran yang tersedia gratis di internet dapat digunakan untuk menyajikan dan memvisualisasikan materi ajar yang tujuannya untuk meningkatkan pemahaman konsep, penalaran, kemampuan pemecahan masalah, bahkan meningkatkan rasa

ingin tahu dan kreativitas peserta didik (Nazalin & Muhtadi, 2016). Hal tersebut sejalan dengan Mustaqim (2017) yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa.

SDN Kalipancur 01 Kota Semarang adalah sekolah yang sudah mengaplikasikan kurikulum 2013 yang seharusnya sudah mendukung penuh teknologi yang terintegrasi. Pembelajaran yang bersifat tematik memang bukan hal yang baru di Indonesia. Pembelajaran ini telah dilakukan sejak tahun 2014, ditandai aturan Permendikbud nomor 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2014 Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran ini memuat model yang sudah ditentukan, yaitu tematik dan terpadu.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kalipancur 01 pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran belum optimal. Metode pembelajaran yang diterapkan secara umum adalah metode ceramah, penugasan soal, dan merangkum materi. Metode-metode tersebut tidak banyak menugaskan peserta didik untuk mengeksplorasi sumber dan materi pembelajaran secara mandiri, khususnya dengan memanfaatkan fasilitas koneksi internet. Dengan pemanfaatan yang tepat, seharusnya fasilitas jaringan internet bisa lebih menunjang keberhasilan pembelajaran. Keberadaan potensi sarana teknologi memang masih sangat minim digunakan.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Hanimah, pembelajaran dikelas V menggunakan ceramah dan penugasan berbentuk soal latihan. Fasilitas LCD proyektor masih jarang digunakan. Tidak adanya pemanfaatan sarana teknologi ini memang karena guru tidak mempersiapkan pembelajaran dengan pendekatan multimedia. Sumber belajar yang disiapkan adalah buku-buku ajar yang sudah baku. Sedangkan teknik penyampaian materi lebih banyak menggunakan alat bantu papan tulis untuk menjelaskan secara langsung. Selain itu sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan belum tersedia media pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kesulitan

dalam memahami konsep-konsep materi. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa siswa masih tergantung dengan orang lain dalam belajar. Siswa masih harus disuruh oleh orang tua untuk belajar, bukan atas kemauan sendiri. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran, kepercayaan diri siswa pada pekerjaannya masih kurang. Hal tersebut terlihat ketika ada seorang siswa yang sudah selesai mengerjakan tugas ketika siswa lain belum selesai. Ketika ditanyai guru apakah sudah selesai, siswa tersebut tidak menjawab. Selanjutnya, teman yang duduk dibelakangnya mengatakan bahwa siswa tersebut sudah selesai. Setelah itu, baru siswa tersebut menunjukkan hasil pekerjaannya pada guru.

Permasalahan-permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Sebagian besar siswa tidak yakin bahwa nilai mata pelajaran siswa akan baik. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan perencanaan belajar siswa masih kurang. Siswa tidak belajar lagi di rumah setelah belajar di sekolah. Siswa juga tidak belajar jika tidak ada pekerjaan rumah (PR). Siswa juga belum memaksimalkan sumber belajar. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru bahwa siswa jarang melakukan belajar kelompok untuk lebih mendalami materi. Siswa juga jarang mengunjungi perpustakaan sekolah. Selain itu, data hasil tes mid semester menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Data pada tahun 2019/2020 terdapat 66,67% siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal.

Permasalahan tersebut dapat menimbulkan dampak yang kurang baik pada masa pendidikan lanjutan. Hal ini seperti dikemukakan Desmita (2012) bahwa dalam konteks belajar, terlihat adanya fenomena peserta didik yang kurang mandiri dalam belajar, yang dapat menimbulkan kebiasaan belajar yang kurang baik, seperti tidak betah belajar lama atau belajar hanya menjelang ujian, membolos, menyontek, dan mencari bocoran soal-soal ujian.

Melihat permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian mengenai Keefektifan *e- Learning* Berbasis Blog. Penelitian tersebut dilaksanakan untuk

tujuan peningkatan karakter kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.

Penelitian mengenai pengembangan keefektifan *E-learning* pernah dilakukan oleh Ibrahim (2014) yang menunjukkan ada pengaruh positif penggunaan *E-learning* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika di SDN Tahunan Yogyakarta. Dari data penelitian juga disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *E-learning* terhadap motivasi belajar siswa dan kecenderungan motivasi belajar siswa menggunakan e-learning lebih tinggi daripada pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti mengkaji melalui penelitian *Eksperimen* dengan judul “Penerapan E-learning Berbasis Blog untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a) Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Tematik
- b) Sumber belajar yang digunakan masih terbatas.
- c) Kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa
- d) Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah
- e) Karakter peserta didik seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, dan peduli lingkungan masih rendah
- f) Pelaksanaan pembelajaran konvensional saja tidak memenuhi semua kebutuhan peserta didik, karena banyak terdapat keterbatasan, baik keterbatasan waktu, kesempatan, ruang, ketersediaan media, peralatan, hingga materi ajar.

1.3 Cakupan Masalah

Cakupan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk menjaga fokus penelitian, peneliti membatasi penelitian ini pada masalah-masalah berikut.

- a. Subjek penelitian ini dibatasi pada Siswa SDN Gugus Matahari yang terdiri dari 4 Sekolah dan dipilih dengan teknik purposive sampling menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. *E-Learning* yang digunakan terbatas pada pembahasan materi Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan di Kelas V SD.
- c. Pembelajaran yang akan diteliti yaitu pemahaman konsep dan karakter peserta didik dalam pembelajaran Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan. Pemahaman konsep dalam penelitian ini diambil dari soal evaluasi berbentuk soal pilihan ganda untuk pre-test dan posttest Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan sedangkan untuk karakter peserta didik menggunakan angket dan wawancara.
- d. Media yang digunakan dibuat dengan menggunakan *blog*.
- e. Aspek karakter yang diteliti adalah mandiri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah tersebut, rumusan masalah yang perlu diselesaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar?
- b. Apakah terdapat perubahan karakter kemandirian setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar?
- c. Apakah terdapat pengaruh penerapan *E-learning* berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian atas rumusan masalah yang perlu diselesaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar
- b. Menganalisis perbedaan karakter kemandirian setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

- c. Menganalisis pengaruh *E-learning* berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi atas dua macam, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

- a. Manfaat teoritis

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan dasar ilmiah tentang penerapan *E-learning* berbasis blog untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.
- 2) Hasil penelitian diharapkan dalam menjadi penyempurnaan konsep penerapan *E-Learning* berbasis blog untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.
- 3) Hasil penelitian dapat menjadi pengayaan khasanah keilmuan yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh semua pihak terutama bagi Program Studi PGSD Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Masukan yang bermanfaat dalam mematangkan penerapan *E-learning* berbasis blog untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.
- 2) Referensi bagi peneliti-peneliti lain dalam mengkaji penerapan *E-learning* berbasis blog dimasa mendatang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Muatan dalam kajian kajian pustaka, landasan teoretis, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian ini diperlukan untuk menemukan desain penelitian yang baik. Berikut ini adalah penjelasan mengenai unsur-unsur dalam penelitian Keefektifan *E-learning* Berbasis Blog untuk meningkatkan karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri Gugus Matahari.

2.1 Kajian Pustaka

Berikut ini adalah hasil kajian penelitian Keefektifan *E-learning* Berbasis Blog untuk meningkatkan karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik yang pernah dilakukan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari, dkk (2014) menyatakan bahwa *blog* sebagai salah satu layanan aplikasi internet. Blog sangat efektif untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah-sekolah. Dengan blog, guru dapat memberikan materi berupa teks, animasi, presentasi, diskusi, ujian, dan belajar online.

Penelitian yang dilakukan oleh Weni (2016) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *blog* efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dengan hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga media pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* ini sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh House, J. D (2003) menemukan bahwa; *“Students who indicate a higher level enjoyment for learning mathematics reported that their teachers more frequently showed them how to do mathematics problems in their lessons and that they more frequently used computer and worked from worksheet or textbooks”* dalam hal ini siswa merasa senang belajar matematika apabila guru mereka lebih sering menunjukkan bagaimana menyelesaikan masalah matematika dalam pembelajaran. Selain itu siswa senang

mengerjakan *quis* menggunakan komputer dari pada mengerjakannya pada lembar kerja atau buku mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Sriwihajriyah (2012) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan sistem yang telah terkomputerisasi antar bagian- bagian maka siswa akan lebih mudah dalam mengerjakan latihan soal pra ujian nasional. Selain itu dengan adanya sistem *e-learning* akan dapat mempermudah siswa dalam mendalami materi dan dapat membuat hasil nilai akhir pra ujian nasional siswa secara otomatis lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Juri (2008) menyimpulkan bahwa (1) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan *E-learning* (Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran); (2) *E-learning* merupakan inovasi yang sangat tepat untuk dikembangkan di sekolah dasar saat ini sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedemikian pesat, demikian pula dengan perkembangan informasi yang tak kalah pesatnya.

Handarini (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan *social distancing* guna mencegah mata rantai penyebaran wabah *covid 19* karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Dalam hal ini pembelajaran daring dapat menghindari kerumunan yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menerapkan *social distancing*. Pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih mandiri, karena lebih menekankan pada *student centered*. Pembelajaran daring juga membuat siswa lebih berani untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

Ibrahim (2014) dalam penelitiannya, menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti bahwa: H_0 ditolak dan menerima H_a dengan kata lain ada perbedaan atau pengaruh penggunaan *E-learning* dan rata-rata skor pembelajaran menggunakan *E-learning* sebesar 15,45 lebih tinggi daripada pembelajaran secara konvensional sebesar 12,09. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh positif penggunaan *E-learning* terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran matematika di SDN Tahunan Yogyakarta Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan motivasi belajar menunjukkan nilai

signifikan sebesar $0,008 < 0,05$ yang berarti bahwa: H_0 di tolak dan menerima H_a dengan kata lain ada pengaruh penggunaan *E-learning* terhadap motivasi belajar siswa dan kecenderungan motivasi belajar siswa menggunakan *E-learning* lebih tinggi daripada pembelajaran secara konvensional. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif penggunaan e-learning terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Khusniyah (2019) menunjukkan ada pengaruh positif dari *blog* terhadap proses pembelajaran membaca bahasa Inggris. Hal tersebut berdampak terhadap peningkatan nilai yang diperoleh oleh mahasiswa. Selain itu, perkembangan nilai harian mahasiswa juga telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi terhadap kualitas pengajaran dan pembelajaran membaca di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatia (2017) dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *e-learning* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SDN 20 Banda Aceh. Sejalan dengan hal tersebut Rofiq (2012) melakukan penelitian yang menghasilkan web *e-learning* dengan berbasis *open source* dan menggunakan software open source CMS Moodle. Hasil penelitian ini adalah web *e-learning* sebagai media perkuliahan secara online dengan alamat web www.elearning.Asia.ac.id. Hal yang diharapkan ke depannya oleh penelitian ini adalah penggunaan perangkat pembelajaran dapat meningkatkan mutu dan kualitas perkuliahan yang berdampak pada peningkatan kualitas dan daya saing lulusan.

La Jolla (2014) menyatakan bahwa : *“Several factors are essential to embed media in the online classroom. First of all, the level of interaction must move from mainly discussion threads and journals to interactive social conversations and dialogues using Twitter, Facebook, and other social networking tools. Another key element utilizes tumblr and other blogging sites to bring out the students’ voices and include their thoughts and expertise on the content. Through blogging, online journals, and social conversation, the impact can lead to creating an academic discourse”*. Kutipan jurnal diatas artinya adalah terdapat beberapa faktor penting untuk menggunakan media dalam kelas online. Pertama-tama,

terdapat interaksi, percakapan sosial interaktif dan dialog menggunakan alat jaringan sosial, dapat menggunakan tumblr dan situs blogging untuk mengajak mahasiswa beserta pikiran dan keahlian mereka melalui media. Penggunaan blogging, jurnal online, dan jaringan sosial akan menciptakan percakapan akademik (pada proses pembelajaran).

Dalam penelitian Özdemir & Aydın (2015) menjelaskan blog sebagai media online dapat digunakan untuk proses pembelajaran melalui pendekatan berbasis proses. Dengan pendekatan berbasis proses siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka baik meliputi konten, organisasi, penanda wacana, kosakata, konstruksi kalimat dan mekanisme penulisan.

Selanjutnya Okan & Taraf (2013) menjelaskan blog telah mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang diperlukan untuk profesi mereka. Dari laporan evaluasi pelajaran dan kuesioner, tampaknya para siswa telah memiliki pengalaman yang memuaskan. Mereka merasa bahwa mereka telah lebih siap untuk mendukung pekerjaan atau profesi dengan membaca dan belajar dari ide orang lain tentang pengajaran bahasa, dan menerapkan teknologi baru

Penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2017) menjelaskan bahwa implementasi *blended learning* sebaiknya dilakukan menggunakan *framework* yang baik dan penggunaan teknologi yang tepat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah *blogger*. *Blogger* dapat digunakan secara gratis serta memiliki fitur yang dapat merepresentasikan kegiatan pada kelas konvensional tata muka ke dalam kelas virtual *online*.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida (2018) menjelaskan bahwa penerapan pembelajaran Blended Learning dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. Hal ini didasarkan pada terjadinya peningkatan kemampuan mahasiswa dalam belajar dalam belajar mandiri sebelum penerapan *Blended Learning* yaitu sebesar 11,2 % dan setelah siklus berakhir penerapan *Blended Learning* adalah sebesar 88,8%.

Penelitian yang dilakukan oleh Haka (2020) menjelaskan terdapat pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik . Tujuan penelitian

tersebuti adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes esaidengan 15 soal dan angket sebanyak 20 pertanyaan. Teknik pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan cara *cluster random sampling*. Uji hipotesis menggunakan *independent t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2012) menunjukkan bahwa (1) hasil belajar kimia siswa yang mengikuti *blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran langsung, (2) terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar kimia, (3) hasil belajar siswa dengan kemandirian tinggi yang mengikuti *blended learning* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran langsung, dan (4) tidak terdapat perbedaan antara siswa dengan kemandirian rendah yang mengikuti kedua model pembelajaran tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Niasri (2019) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan kemandirian siswa kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Padamara pada materi asam basa dengan pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi edmodo tergolong baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi edmodo efektif terhadap hasil belajar dan kemandirian siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2021) yang disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh bermuatan STEAM terbukti berpengaruh terhadap karakter kreatif dan kemandirian anak usia 5-6 tahun di beberapa PAUD di Jawa Tengah. Kondisi pandemi memang mengubah hampir seluruh sektor kegiatan, termasuk pendidikan. Pembelajaran yang semula tatap muka kini menjadi pembelajaran daring. Masing-masing sekolah tentu memiliki kebijakannya tersendiri, namun penggunaan pembelajaran bermuatan STEAM bisa menjadi langkah yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh terutama dalam meningkatkan karakter kreatif dan kemandirian. Selain itu, akronim sains,

teknologi, teknik, seni, dan matematika yang disingkat dengan STEAM menjadikan anak untuk lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih efektif dan kreatif.

Herowati (2016) menjelaskan bahwa berdasarkan data hasil angket respons siswa terhadap online learning edmodo pada mata pelajaran di SMKN 1 Sumenep. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran online learning edmodo perlu untuk diterapkan pada mata pelajaran simulasi digital untuk membangun kemandirian belajar siswa.

Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Gumilar (2021) yang menjelaskan bahwa *E-learning* dianggap mampu meningkatkan kemandirian belajar karena *e-learning* merupakan perpanjangan dari ruang kelas yang bisa diakses oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun peserta didik berada.

2.2 Kerangka Teori

Identifikasi teori yang diusung dalam penelitian ini berdasarkan cakupan masalah memuat tentang 1) E- learning; 2) blog; 3) hasil belajar siswa; 4) karakter kemandirian; dan 5) pembelajaran tematik. Berikut ini adalah penjelasan secara teoretis dalam wujud pengertian, fungsi, dan karakteristiknya.

2.2.1 E- Learning

Perkembangan teknologi telah berdampak pada seluruh aspek kehidupan dimana salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Dalam menciptakan harmonisasi dan dinamika pembelajaran yang kreatif dan interaktif, maka diperlukan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) sebagai instrumen teknologi pembelajaran interaktif. Salah satu produk TIK untuk pembelajaran adalah e-Learning (Yazdi, 2012).

Sejalan dengan hal tersebut, Robiin (2019) menyebutkan dengan memanfaatkan teknologi informasi maka proses pembelajaran menjadi semakin efektif. Banyak media pembelajaran tersedia secara online yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu, dengan teknologi memungkinkan adanya sistem pembelajaran yang melibatkan guru, siswa, dan orang tua untuk melihat perkembangan proses pendidikan.

Sejalan dengan hal tersebut Pardede (2011) menyebutkan *E-learning* menjadi salah satu solusi bagi permasalahan dunia pendidikan yang semakin sibuk dengan berbagai layanan yang menawarkan fleksibilitas dan mobilitas yang tinggi. Universitas Terbuka (UT) sebagai perguruan tinggi jarak jauh sudah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran, seperti tutorial online, suplemen berbasis web, latihan mandiri, kit tutorial, dan sebagainya.

Saat ini konsep *E-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-learning* di Lembaga pendidikan (Sekolah, training dan Universitas) maupun industri. Istilah *E-learning* mengandung pengertian yang sangat luas sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *E-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley (Setyoningsih, 2015) yang menyatakan *E-learning* merupakan suatu belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

Dari definisi yang muncul tersebut kita dapat simpulkan bahwa sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar dapat disebut sebagai suatu *E-learning*. Konsep *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. Fungsi dari penerapan *E-learning* bisa sebagai tambahan (suplemen) atau pelengkap/pendukung (komplemen) ataupun sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001). Dengan kata lain dalam pendidikan konvensional fungsi *E-learning* bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional.

Pemanfaatan teknologi informasi, khususnya internet berpengaruh terhadap tugas staf akademik dalam proses pembelajaran. Proses belajar dan mengajar yang terdahulu sangat didominasi oleh peran guru (*the area of teacher*), dan saat ini proses itu mulai banyak didominasi oleh peran guru dan buku (*the area of teacher and book*) dan pada masa mendatang proses belajar

mengajar akan didominasi oleh peran guru, buku dan teknologi (*the area of teacher, book and technology*) (Soekartawi, 2003).

Menurut Susilo, Efendi dan Maizora (2018) komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Ditinjau dari teori belajar *konstruktivisme*, komputer dimanfaatkan untuk membantu siswa menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber belajar berbasis ICT. Selain itu, pemanfaatan ICT dalam pembelajaran juga mendukung teori *socioconstructivism*, yakni siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT.

Dari definisi yang telah dipaparkan dapat dipahami bahwa pembelajaran dengan *E-learning* disamping memanfaatkan fasilitas internet, juga menggunakan perangkat keras seperti komputer atau laptop, jaringan Network yang dapat menghubungkan antara siswa dan guru. Hubungan yang terbangun ini adalah hubungan atau interaksi edukatif antara guru dengan siswa. Dari definisi itu pula dapat dipahami makna dari pembelajaran dengan *E-learning* membutuhkan infrastruktur tersendiri yang mendukung terutama adalah koneksi internet. Sehingga *E-learning* tidak dapat dipisahkan dari penggunaan internet dalam pembelajaran.

Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan '*web used learning*' merupakan salah satu jenis penerapan dari *E-learning*. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet (Rusman dan Riyana, 2011). Penyajian *E-learning* berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2010).

Dengan menerapkan sistem pembelajaran ini maka pemanfaatan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan metode mengajar yang lebih bervariasi, bahan pembelajaran menjadi lebih jelas dan dapat menarik perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar anak (Ibrahim & Suardiman, 2014). Sistem e-learning dengan konten pembelajaran digital multimedia akan membantu mempermudah anak ketika belajar dirumah (Pujiyono, 2015).

Seperti yang dijelaskan Cisco (dalam Yazdi, 2012) mengenai fungsi *E-learning* sebagai berikut: 1. *E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *off-line* atau *on-line*. 2. *E-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. 3. *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi pendidikan. 4. Kapasitas siswa sangat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Semakin baik keselarasan antar *content* dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Menurut Islamiyah (2016) *E-learning* memiliki kelebihan yang perlu dipertimbangkan, antara lain adalah *E-learning* mendukung pembelajaran jarak jauh, *E-learning* mampu menghemat biaya karena tidak perlu adanya hardcopy materi, tidak perlu biaya transportasi untuk menuju ke tempat pembelajaran, dan mengajarkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Sejalan dengan hal tersebut, Setyoningsih (2015) menjelaskan bahwa kelebihan yang paling menonjol dari pembelajaran menggunakan komputer dalam hal ini *E-learning* adalah kemampuan siswa untuk dapat belajar mandiri karena sifat komputer yang lebih personal/individu, dapat membantu siswa untuk belajar mandiri dengan atau tanpa bimbingan langsung dari gurunya. Darsono (dalam Setyoningsih, 2015) menyatakan bahwa prinsip memahami sendiri (belajar mandiri) sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri (tidak minta tolong orang lain) akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dalam pemahaman yang lebih mendalam. Prinsip ini telah dibuktikan oleh John Dewey dengan "*learning by doing*" nya. Lebih lanjut prinsip memahami sendiri ini diartikan bahwa hendaknya siswa tidak hanya tahu secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Pembelajaran dengan menggunakan *E-learning* dapat menumbuhkan sikap belajar mandiri.

2.2.2 Blog

2.2.2.1 Pengertian Blog

Blog merupakan singkatan dari weblog adalah bentuan aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari pengguna blog tersebut (Sari, 2012). Blog merupakan sebuah halaman web yang terdiri dari beberapa informasi singkat, yang biasanya disebut sebagai post. Informasi-informasi disusun berurutan sesuai kronologi, postingan terbaru ditempatkan pada urutan teratas dan terdepan (Haryatmoko, 2009).

Pengertian blog dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan blog adalah suatu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk tujuan tertentu sehingga dapat membuka wawasan dan pengetahuan. Bagi beberapa orang blog digunakan untuk kepentingan proses pembelajaran, karena kemudahan dalam mengakses informasi tanpa memiliki akun. Menurut Torres, blog telah menjadi sarana menyenangkan bagi beberapa orang untuk menyelesaikan pekerjaan dan keperluan akademik, seperti di sekolah para guru telah menggunakan blog untuk media belajar (Azizinezhad & Hashemi, 2011).

Blogger adalah layanan penerbitan blog yang memungkinkan blog memiliki banyak pengguna dengan entri yang diberi cap-waktu untuk mengetahui kapan dipublish. *Blogger* dikembangkan oleh Pyra Labs, yang dibeli oleh google pada tahun 2003. Umumnya, blog dihostingkan oleh Google di subdomain *blogspot.com*. Blog juga bisa dihosting di domain *custom* yang terdaftar dari *blogger* (Sukmawati, 2017).

2.2.2.2 Jenis Blog

Muhammad Andri (dikutip Sari, 2012) menyatakan secara garis besar, terdapat beberapa kategori blog disesuaikan dengan fungsi dan penggunaan blog, yaitu: (1) *Personel blog*, blog yang dibuat untuk kebutuhan perseorangan yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, misalnya blog edukasi bagi tenaga edukatif dalam mendistribusikan bahan

ajar; (2) Community blog, blog yang dibuat untuk komunitas tertentu seperti perkumpulan, organisasi, profesi, dan sebagainya; (3) Bussiness blog, blog yang dibuat dan digunakan untuk kebutuhan bisnis sebagai sarana publishing produk bisnisnya.

Lukmana (2013) blog adalah sebuah platform netral. Semua orang dapat menggunakan blog untuk keperluan apapun, ini mengakibatkan munculnya banyak kategori blog antara lain blog: (1) politik; (2) pribadi; (3) bertopik; (4) kesehatan; (5) sastra; (6) perjalanan; (7) riset; (8) hukum; (9) media; (10) agama; (11) pendidikan; (12) komunitas; (13) directory; (14) bisnis; (15) hobi; (16) spam.

Manfaat memiliki blog menurut Tasurun (2010) diantaranya: (1) membuat blog adalah gratis; (2) memiliki blog tanpa membayar biaya bulanan; (3) membuat blog adalah mudah; (4) blog dapat digunakan oleh siapa saja dan tujuan apa saja; (5) blog memberikan rasa memiliki tujuan; (6) melatih kemampuan berpikir; (7) melatih kemampuan menulis; (8) sebagai sarana berbagi dan berekspresi.

Blog kini telah menjelma menjadi sarana serbaguna untuk banyak keperluan menampilkan dan menyebarkan informasi. Kemampuan blog dalam menampilkan teks, gambar, dan multimedia, blog kini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan, khususnya oleh para guru.

2.2.2.3 Penggunaan Blog dalam Pembelajaran

Perkembangan blog di Indonesia sendiri awalnya dimulai sekitar tahun 1999-2000, orang-orang Indonesia yang bertinggal di luar negeri yang mempelopornya, dimana mereka memiliki akses informasi yang lebih cepat, terutama dari lingkungan pergaulan mereka. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Silva (F.B Bruno, 2009) bahwa perkembangan akan teknologi dan komunikasi memungkinkan mudah mengakses produk dan jasa berhubungan dengan computer alat komunikasi, aplikasi dan telekomunikasi.

Pertemuan para blogger Indonesia pada 27 Oktober 2007, yang kemudian ditetapkan sebagai Hari Blogger Nasional, Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) saat itu yakni Muhammad Nuh,

mengimbau para blogger untuk menjadikannya blog sebagai sarana pemberdayaan, pencerahan dan edukasi bagi masyarakat. Melalui fungsi edukasi tersebut, (Soekartawi, 2006) mengatakan blog juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung prosesnya pembelajaran di madrasah.

Sejalan dengan hal tersebut Sari (2012) berpendapat bahwa blog dapat dimanfaatkan dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Blog merupakan sarana untuk menyampaikan informasi secara online yang memiliki fasilitas dasar internet yang mampu menembus batas ruang dan waktu. Di tengah pesatnya perkembangan dunia yang penuh dengan persaingan, informasi merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Penyampaian informasi yang cepat dan tepat akan mendukung kegiatan-kegiatan dalam pendidikan terutama dalam pembelajaran.

Selajan dengan hal tersebut Rahman Sidek & Md.Yunus (2012) mengakui bahwa beberapa tahun terakhir telah menjadi tren sekolah-sekolah menggunakan blog untuk mempromosikan sekolah. Sekolah berpikir dengan cara seperti dapat menarik minat siswa untuk menggunakan teknologi. Selain itu blog dapat diakses secara bebas selama pengguna memiliki computer dan koneksi internet artinya bahwa teknologi dapat dijangkau oleh siapapun.

Sulistiyowati (2011) menjelaskan, blog memiliki potensi untuk mengembangkan *technology fluency* karena memiliki fitur-fitur dan *tool* yang menyokong pembelajaran aktif. Siswa tingkat madrasah ibtdaiyah yang memiliki kapasitas perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan perkembangan psikologisnya juga dapat menggunakan blog sebagai media pembelajaran alternative.

Hal tersebut sesuai dengan simpulan (Bruno dan Silva, 2012) bahwa dalam pendidikan sekali waktu menggunakan tehnologi untuk mengembangkan dan membagikan materi pelajaran. Sesuai perkembangan zaman media pembelajaran juga mengalami peningkatan-peningkaatan baik yang menggunakan teknologi maupun teknis menggunakannya, sehingga guru dituntut professional dalam memilih, maupun teknis

menggunakannya. Pemilihan media dari seorang guru harus lebih selektif dalam menggunakan media pembelajaran, dan sesuai sama kondisi dan situasi.

Kristiyanti (2011) menjelaskan didalam blog para pengajar maupun pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dapat memposting materi materi yang mereka anggap berguna bagi para pencari informasi pendidikan. Sedangkan pencari informasi pendidikanpun dapat berpartisipasi mengembangkan maupun sekedar memberikan komentar dari isi blog yang telah dilihat. Seorang guru dapat dengan mudah menyampaikan berbagai materi pendidikan secara lebih luas dan bisa diakses oleh anak didiknya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Dunia pendidikan yang sekarang ini mulai bergerak ke arah digital, menjadikan blog sebagai instrumen penting dalam mendukung proses pendidikan. Guru dapat menggunakan blog untuk aneka macam konten guna mendukung proses belajar mengajar.

Sejalan dengan hal tersebut Panjaitan (2013) menjelaskan Manfaat blog bagi guru adalah (1) Tempat penyimpanan online bagi guru; (2) Menjadi media pembelajaran online; (3) membuktikan profesional guru; dan (4) Menjalin komunikasi online. Hal tersebut sesuai pernyataan Hussin (2009) tampilan online dalam bentuk email, blog (bulletin elektronik) disajikan pendidik untuk member tahu siswa dan untuk para siswa berkomunikasi satu dengan lain dan semua bekerja sama lewat online.

Mahendra (2011) menambahkan pemilihan blog sebagai media pembelajaran didasarkan atas beberapa faktor antara lain: (1) Blog mudah digunakan dalam pengelolaan; (2) Blog dapat dengan mudah digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, di mana setiap siswa secara mandiri mengerjakan tugasnya masing-masing; (3) Blog memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan posting yang diurutkan atas kronologis terbalik (posting terbaru berada paling atas); (4) Tugas individu dapat dialokasikan oleh guru atau dinegosiasikan dalam kelompok; (5) Dapat ditambahkan teks, gambar grafis, link informasi dengan situs lain yang relevan, dan data lainnya; dan (6) Penulis dapat

melakukan editing pada post setiap saat dan memungkinkan pembaca untuk meninggalkan komentar untuk posting asli dan saling berkomentar satu sama lain.

Menurut academi nasional bidang teknologi di Amerika peserta didik akan menikmati berbagai kemudahan ketika mereka menguasai teknologi diantaranya: (1) meningkatkan kemampuan membuat keputusan, (2) meningkatkan partisipasi di dunia global, terlebih lagi dengan adanya internet yang membuat setiap orang terhubung secara virtual dengan masyarakat global, (3) mampu menyiapkan tenaga kerja yang unggul, (4) meningkatkan kesejahteraan sosial, dan (5) mempersempit gap /jarak sosial karena dalam dunia digital semua elemen masyarakat dapat terhubung secara adil.

2.2.3 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik ini memuat beberapa unsur yang perlu dimuat untuk mengidentifikasi potensi pembangan buku ajar. Berikut ini adalah penjelasan mengenai pengertian, fungsi, dan karakteristik pembelajaran tematik.

2.2.3.1 Pengertian Tematik

Proses pembelajaran di kelas saat ini menggunakan pendekatan tematik terpadu karena itu pengembangan bahan ajar hendaknya berbasis tematik terpadu. Untuk menyiapkan bahan ajar tematik yang baik, maka kita perlu memahami secara baik pembelajaran tematik terpadu, dengan demikian kita mudah mengembangkan bahan ajar yang tematik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan satu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2011).

Kemudian, pembelajaran tematik integratif merupakan salah satu model pendekatan keterpaduan dalam inter mata pelajaran dan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya. Materi pelajaran yang dapat

dipadukan dalam satu tema perlu memperhatikan karakteristik dan lingkungan siswa. Materi yang tidak perlu dipadukan tidak perlu dipaksakan, artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan (Divan, 2018).

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Majid (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Pembelajaran tematik sebagai suatu konsep dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Randle (2010) menambahkan "*Integrated Thematic Instruction-based curricula stresses the integration of all disciplines to present students with learning experiences that are based on real-world application and structured to encourage higher-order learning*". Artinya, bahwa pembelajaran tematik integratif menekankan pada pengintegrasian semua disiplin ilmu dengan pengalaman belajar yang berbasis pada pengalaman peserta didik dan struktur dunia nyata, sehingga mendorong pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pendidikan tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka (Trianto, 2011).

Berdasarkan uraian mengenai pembelajaran tematik pada pembelajaran, bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran inti. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman langsung terhadap siswa. Selain itu, pembelajaran tematik yang berpusat pada siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik memiliki beberapa arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Pertama, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Kedua, pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu.

2.2.3.2 Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2014).

Pembelajaran tematik yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu. Selain itu, pembelajaran tematik juga menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran terpusat pada siswa. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemudian, pembelajaran tematik mempunyai tujuan menurut Kemendikbud (2013:22) yaitu:

- (1) mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu, (2) mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama, (3) memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan, (4) mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa, (5) lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari

pelajaran yang lain, (6) lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas, (7) guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan, (8) budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian mengenai fungsi dan tujuan dari pembelajaran tematik, bahwa pembelajaran tematik dapat dijadikan cara dan model bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Pembelajaran tematik yang berlandaskan *student centre* merupakan stimulasi pendidik agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik juga bertujuan supaya siswa lebih kritis dalam bertanya serta memberikan pengalaman langsung pada siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa juga diajak untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar kurikulum 2013 ini mempunyai karakteristik menurut Depdiknas (2016), karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut. (1) berpusat pada siswa, (2) memberikan pengalaman langsung dan dihadapkan pada sesuatu yang nyata, (3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) bersifat fleksibel, (6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik tematik, yaitu karakteristik pembelajaran tematik yang sudah diuraikan tersebut memberikan pandangan terhadap pembelajaran agar tidak terkotak-kotaknya mata pelajaran. Sehingga siswa dapat memahami gejala/fenomena tertentu dapat dari segala sisi. Pembelajaran yang lebih bermakna serta mempelajari suatu konsep dengan keadaan langsung. Selain itu, pembelajaran yang fleksibel juga sangat berpengaruh dengan motivasi terhadap siswa.

2.2.3.4 Pemetaan Kompetensi Dasar Kelas V SD Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan

Pemetaan kompetensi dasar kelas V pada tema Udara Bersih Bagi Kesehatan dan terdiri dari 5 muatan pelajaran.

Tabel 2.1 Pemetaan KD Kelas V SD Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan

NO	MUATAN	KOMPETENSI DASAR
1.	PKn	1.4Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.4Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dibidang sosial budaya. 3.4Memahami manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia. 4.4Menceritakan manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2	Bhs. Indonesia	3.7Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi. 4.7Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
3.	IPA	3.5Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar. 4.5Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.
4.	IPS	3.1Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
5.	SBDP	3.1 Memahami gambar cerita. 4.1 Membuat gambar cerita 3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik. 3.3 Memahami properti tari daerah.

		4.3 Memperagakan penggunaan properti tari daerah.
--	--	---

2.2.4 Pengertian Hasil Belajar

Thobrani dan Arif Mustofa menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Hamalik, hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa (Bayanah, 2019).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengajaran, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004: 22) dalam (Jabir and Laganing, 2014). Menurut Keller (dalam Putri dan Sumarni, 2017) hasil belajar dan aktivitas siswa berhubungan dengan interaksi antara strategi pembelajaran dan kondisi pengajaran yang di dalamnya termasuk karakteristik siswa.

Berdasarkan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu sudut penilaian kemampuan tertentu. Artinya hasil pembelajaran bukan suatu hal yang terpisah-pisah melainkan terpadu dari beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu sesuatu menjadi tahu konsep pembelajaran tematik, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.4.1 Ranah Penilaian Hasil Belajar

Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai dari suatu obyek. Harga atau nilai suatu obyek memerlukan ukuran atau kriteria untuk menentukannya. Ciri penilaian yaitu adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan (apa adanya) dengan kriteria (apa harusnya). Inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Menurut Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar siswa pada tiga ranah dalam penilaian hasil belajar, yaitu Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotorik (Prasetyo, 2012). Adapun hasil belajar yang difokuskan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif.

2.2.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berikut adalah faktor-faktor menurut Slameto (2003:54) dalam (Wulan, 2016) yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Faktor Internal meliputi, Jasmani (Kesehatan), Psikologi (Intelegensi), Motivasi dan Minat.
- b. Faktor Eksternal meliputi Keluarga, Sekolah, Masyarakat, dan Lingkungan Sekitar

2.2.5 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i, 2011). Sudjana (2011) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Prawira (2014) mengemukakan bahwa ada empat macam arti belajar yaitu memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai, mendapat informasi. Sudjana (2011) menambahkan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Bloom dikutip Rifa'i (2011) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang secara umum dikelompokkan ke dalam 17 tiga kategori yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Ranah kognitif meliputi tujuan pendidikan yang berkesinambungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan, dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir. Ranah ini dimulai dari jenjang kawasan yang paling rendah ke jenjang yang lebih tinggi. Benyamin S. Bloom dikutip Rifa'i (2011) membagi ranah kognitif menjadi enam bagian diantaranya: (1) Pengetahuan (*knowledge*); (2) Pemahaman (*comprehension*); (3) Penerapan (*application*); (4) Analisis (*analysis*); (5) Sintesis (*synthesis*); (6) Penilaian (*evaluation*).

Berikut sajian bagian-bagian ranah kognitif menurut Rifai'i (2011):

- a. Pengetahuan (*knowledge*) Perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dipelajari sebelumnya. Pengetahuan ini meliputi pengingatan kembali tentang materi, mulai dari fakta spesifik sampai teori yang kompleks. Pengetahuan mencerminkan tingkat hasil belajar paling rendah pada ranah kognitif.
- b. Pemahaman (*comprehension*) Kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan mengestimasi kecenderungan masa depan. Hasil belajar ini berada pada satu tahap diatas pengingatan materi sederhana, dan mencerminkan tingkat pemahaman paling rendah.
- c. Penerapan (*application*) Kemampuan menggunakan materi pembelajaran yang telah dipelajari dalam situasi yang baru dan kongkrit. Penerapan mencakup aturan, metode, konsep, prinsip, dan teori. Hasil belajar

dibidang ini memerlukan tingkatan pemahaman yang lebih tinggi daripada tingkat pemahaman sebelumnya.

- d. Analisis (analysis) Kemampuan memecahkan material kedalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Analisis mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis hubungan antar bagian dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian. Hasil belajar ini mencerminkan tingkat intelektual yang lebih tinggi.
- e. Sintesis (synthesis) Kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Sintesis mencakup komunikasi yang baik, perencanaan operasional, dan mengklasifikasi informasi. Hasil belajar bidang ini menekankan perilaku kreatif pada pembentukan struktur.
- f. Penilaian (evaluation) Kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu. Hasil belajar dibidang ini adalah paling tinggi dalam aspek kognitif karena berisi unsur-unsur seluruh kategori dan tentang nilai yang didasarkan pada kriteria yang telah ditetapkan secara jelas.

2.2.6 Karakter Kemandirian

2.2.6.1 Pengertian Karakter

Menurut Sumiati (2015) Karakter yang kuat adalah sesuatu yang sangat penting yang memberikan kemampuan kepada manusia untuk hidup bersama dalam kedamaian serta membentuk dunia yang dipenuhi dengan kebaikan dan kebajikan, yang bebas dari kekerasan dan tindakan-tindakan tidak bermoral. Individu yang berkarakter yang baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya. Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat dan estetika.

Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Kemudian menurut Suyanto (dalam Wibowo, 2012) menyatakan karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Zubaedi (2011) pendidikan karakter adalah usaha sengaja (sadar) untuk mewujudkan kebajikan, yaitu kualitas kemanusiaan yang baik secara objektif, bukan hanya baik untuk perorangan tetapi juga baik untuk masyarakat secara keseluruhan. Proses pendidikan karakter ataupun pendidikan akhlak dipandang sebagai usaha sadar dan terencana, bukan usaha yang sifatnya terjadi secara kebetulan atas dasar ini, pendidikan karakter adalah usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun untuk semua warga masyarakat atau warga negara secara keseluruhan.

Sejalan dengan hal tersebut, Pasani (2013) menjelaskan bahwa Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan guru di sekolah sangat beraneka ragam. Untuk meningkatkan berbagai karakter siswa, guru haruslah mencoba model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa tersebut.

Model pendidikan terintegrasi dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada kompetensi-kompetensi mata siswaan. Menurut Puskur (dalam Sumiyati, 2015) Implementasi nilai-nilai karakter dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran/KBM, pengembangan budaya sekolah, dan ekstra kurikuler. Misalnya: a. Kegiatan Pembelajaran/Belajar Mengajar (KBM). Untuk menumbuhkan nilai karakter rasa ingin tahu melalui kegiatan observasi, meningkatkan keterampilan berkomunikasi yang efektif dengan kegiatan diskusi dan presentasi, mengembangkan berfikir kritis dengan kegiatan penelitian sederhana, dsb. b. Budaya Sekolah. Untuk menumbuhkan karakter keimanan melalaui doa awal dan akhir siswaan, dan/atau sholat berjamaah, meningkatkan sikap dan

perilaku rasa hormat/respek dengan membiasakan berjabat tangan dan mengucapkan salam secara santun, untuk karakter peduli lingkungan dengan membiasakan menjaga kebersihan kelas dan membuang sampah di tempatnya, dsb c. Kegiatan ekstra kurikuler: pramuka, olah raga, karya ilmiah, seni, Palang Merah Remaja (PMR), dsb. Untuk mengembangkan kecakapan kerjasama dan jiwa sportif melalui bermain olah raga, peduli kemanusiaan dengan PMR donor darah, peduli sosial dengan bahti sosial-bantuan bencana, dsb.

Pendidikan karakter merupakan bagian dari pembelajaran secara keseluruhan. Nilai-nilai dari pendidikan karakter merupakan bagian dari kompetensi yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.6.2 Karakter Mandiri

Mandiri adalah sikap atau perilaku dalam bertindak yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan masalah atau tugas (Supinah dan Parmi, 2011). Menurut Knowless (Rusman, 2010) peserta didik yang mandiri harus mempunyai kreativitas dan inisiatif sendiri, serta mampu bekerja sendiri dengan merujuk pada bimbingan yang diperolehnya. Kemandirian merupakan karakter yang harus ada dalam diri siswa.

Menurut Asmani (2013) karakter yang kuat akan membentuk mental yang kuat. Salah satu karakter yang disebutkan dalam UU Sisdiknas adalah karakter mandiri. Mandiri didefinisikan sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas (Kemendiknas, 2010). Menurut Masriah (2015) Implementasi pendidikan karakter mandiri dapat diintegrasikan dalam pembelajaran setiap mata pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Hargis (dalam Masriah; 2015) mengemukakan dengan kemandirian, siswa cenderung belajar lebih baik, mampu memantau, mengevaluasi, dan mengatur belajarnya secara efektif, menghemat waktu secara efisien dan memperoleh skor yang tinggi dalam sains.

Menurut Sharon (2011) kemandirian belajar adalah proses yang membantu siswa dalam mengatur pikiran, tingkah laku, dan perasaan mereka agar membuat mereka berhasil dalam melayari pengalaman belajar mereka. Song & Hill (2007) menyebutkan bahwa kemandirian terdiri dari tiga aspek yaitu personal attribute, processes, learning context. Hidayati (2010) merumuskan enam indikator kemandirian belajar siswa yaitu (1) tidak tergantung terhadap orang lain; (2) memiliki kepercayaan diri; (3) berperilaku disiplin; (4) memiliki rasa tanggung jawab; (5) berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri; dan (6) melakukan kontrol diri.

Pramita (2014) mengemukakan beberapa indikator karakter mandiri siswa adalah sebagai berikut:

- a. Menjalankan instruksi dengan sebaik-baiknya selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Fokus, serius, dan dapat konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Memiliki kepercayaan diri atau keyakinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- d. Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang ada pada dirinya.
- e. Mengerjakan/menyelesaikan sendiri tugas dan latihan yang diberikan dengan tidak mencontek/meniru pekerjaan teman yang lain.

Menurut Daryanto (2013) indikator kemandirian belajar untuk kelas 4-6 adalah mencari sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan pustakawan sekolah dan mengerjakan PR tanpa meniru pekerjaan temannya. Kemudian indikator tersebut dikembangkan menjadi dua yaitu.

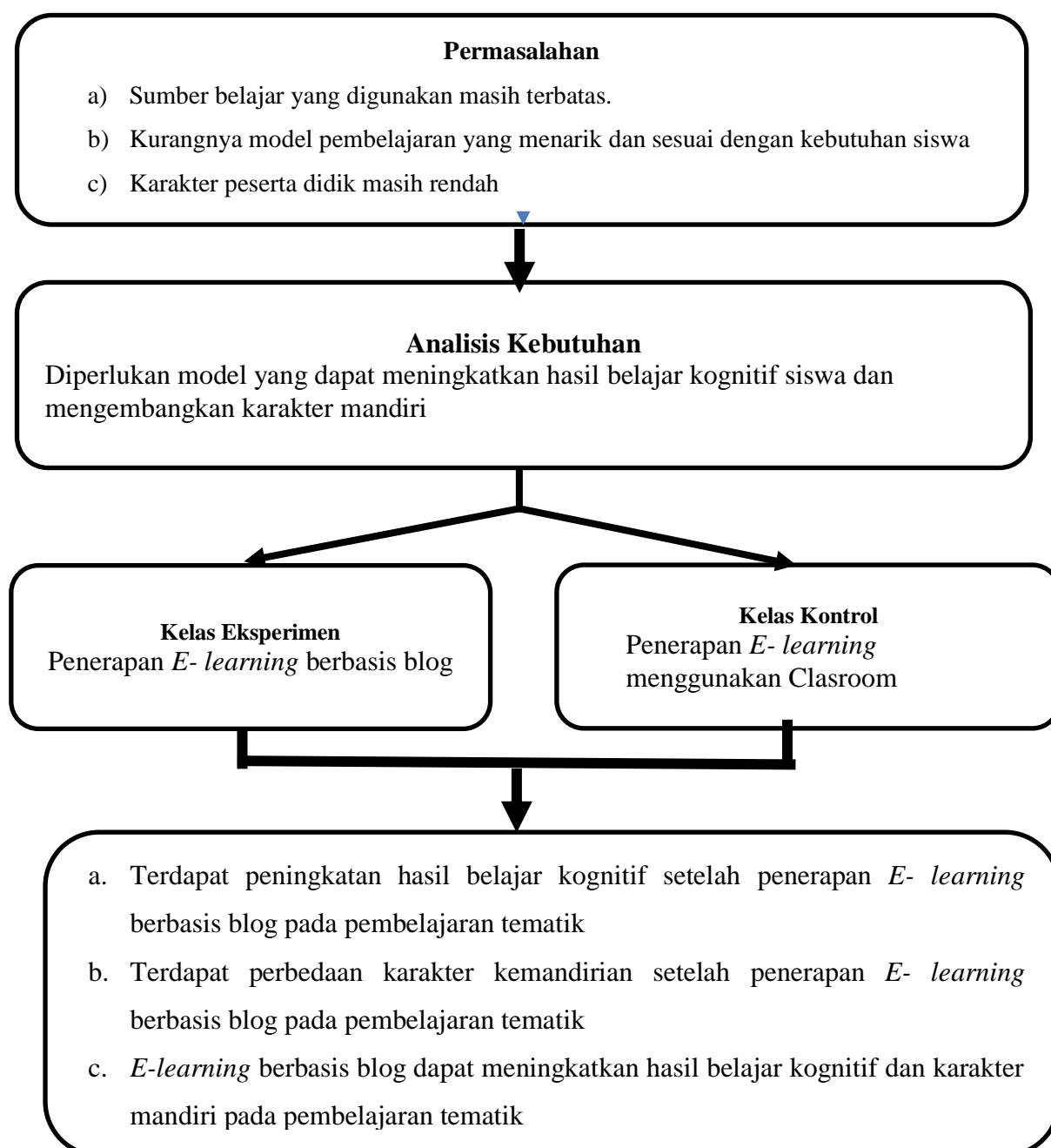
1. Indikator Sekolah, yaitu menciptakan situasi sekolah yang membangun kemandirian siswa.
 2. Indikator kelas, yaitu menciptakan suasana kelas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri.
- Sedangkan menurut Desmita (2016) indikator kemandirian yaitu: 1) memiliki hasrat bersaing untuk maju; 2) mampu mengambil keputusan; 3) memiliki rasa inisiatif; 4) memiliki kepercayaan diri; 5) bertanggung jawab.

Kata kemandirian” berasal dari kata” diri” yang mendapatkan awalan “ke” dari akhiran “an” yang kemudian membentuk suatu kata keadaan atau kata benda. Karena kemandirian berasal dari kata dasar “diri”, maka pembahasan mengenai kemandirian tidak dapat dilepaskan dari pembahasan mengenai perkembangan “diri” itu sendiri. Karakter kemandirian adalah proses yang menyangkut unsur-unsur normatif. ini mengandung makna bahwa kemandirian merupakan suatu proses yang terarah. karena perkembangan kemandirian sejalan dengan hakikat eksistensial manusia, maka arah perkembangan tersebut harus sejalan dengan dan berlandaskan pada tujuan hidup manusia. Menurut Yamin dan Jamilah (dalam Sumiyati, 2015) karakter kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh kumulatif selama masa perkembangan, dimana individu akan terus belajar untuk mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan, sehingga individu tersebut pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri. Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati (dalam Sumiyati, 2015) karakter kemandirian belajar adalah belajar mandiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain, siswa dituntut untuk memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam belajar, bersikap, berbangsa maupun bernegara

Menurut Stephen Brookfield (dalam Sumiyati, 2015) mengemukakan bahwa karakter kemandirian belajar merupakan kesadaran diri, digerakkan oleh diri sendiri, kemampuan belajar untuk mencapai tujuannya. Dari ketiga pengertian karakter kemandirian belajar diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemandirian belajar adalah kondisi aktifitas belajar yang mandiri tidak tergantung pada orang lain, memiliki kemauan serta bertanggung jawab sendiri dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Kemandirian belajar akan terwujud apabila siswa aktif mengontrol sendiri segala sesuatu yang dikerjakan, mengevaluasi dan selanjutnya merencanakan sesuatu yang lebih dalam pembelajaran yang dilalui dan siswa juga mau aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa ciri khas anak mandiri menurut Sumiyati (2015) antara lain: a. memiliki kecenderungan memecahkan masalah daripada berkuat dalam

kehawatiran bila terlibat masalah, b. Tidak takut mengambil resiko karna telah mempertimbangkan baik buruknya, c. Percaya terhadap penilaian diri sehingga tidak sedikit-sedikit minta bantuan atau bertanya pada orang lain, d. Mempunyai kontrol yang baik terhadap hidupnya. Karakter kemandirian anak ini dapat di ukur melalui indikator-indikator yang menunjukkan pedoman atau acuan dalam melihat dan mengevaluasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Yamin dan Jamilah (dalam Sumiyati, 2015) menyebutkan ada 7 indikator karakter kemandirian anakyaitu: kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, saling berbagi dan mengendalikan emosi.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Sekaran (Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berpikir.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar peserta didik. suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktivitas yang membawaa pada perubahan individu atau suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktivitas belajar Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran yang menarik. Penggunaan media dan metode yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter itu sendiri dulunya hanya dibebankan pada dua mata pelajaran yaitu agama dan PKN, khususnya terkait akhlak dan budi pekerti peserta didik (Khusniati, 2012).

Pendidikan karakter penting bagi pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter akan menjadi *basic* atau dasar dalam pengembangan karakter berkualitas bangsa, yang tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti toleransi, kebersamaan, kegotong-royongan, saling membantu dan menghormati dan sebagainya. Pendidikan karakter akan melahirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja namun memiliki karakter yang mampu mewujudkan kesuksesan. Kesuksesan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis dan kognisi (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*) (Redhana, 2019).

Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Perbedaan gaya kognitif berkaitan dengan cara peserta didik tersebut merasakan, mengingat, memikirkan, memecahkan masalah, dan

membuat keputusan yang mencerminkan kebiasaan bagaimana informasi diproses. Pembelajaran blended learning berbasis multimedia dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan konsep peserta didik karena dukungan sumber belajar yang kaya (Nannete, 2012).

Oleh karena itu *E-learning* dapat menjadi salah satu model untuk pembelajaran yang efektif dan kompleks. Komponen dalam setiap *E-learning* berbasis blog akan memberikan dampak pada setiap siswa. Variabel yang akan diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu *E-Learning* berbasis Blog pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD. Variabel terikat yaitu hasil belajar kognitif dan karakter mandiri siswa.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir maka hipotesis penelitian yang dapat diperoleh adalah:

- a. Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik
- b. Terdapat perbedaan karakter kemandirian setelah penerapan *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik
- c. *E-learning* berbasis blog dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kuantitatif dalam bentuk *Quasy Experimental Design* (eksperimen semu). *Quasy Experimental Design* merupakan eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Bentuk *Quasy Experimental Design* yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* dengan paradigma disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Bentuk Desain Penelitian
pretest-posttest nonequivalent control group design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂	Y	O ₄

Keterangan:

O₁, O₂ : Hasil *pre-test*

O₃, O₄ : Hasil *post-test*

X : Perlakuan kelompok kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *E-Learning* berbasis *blog*

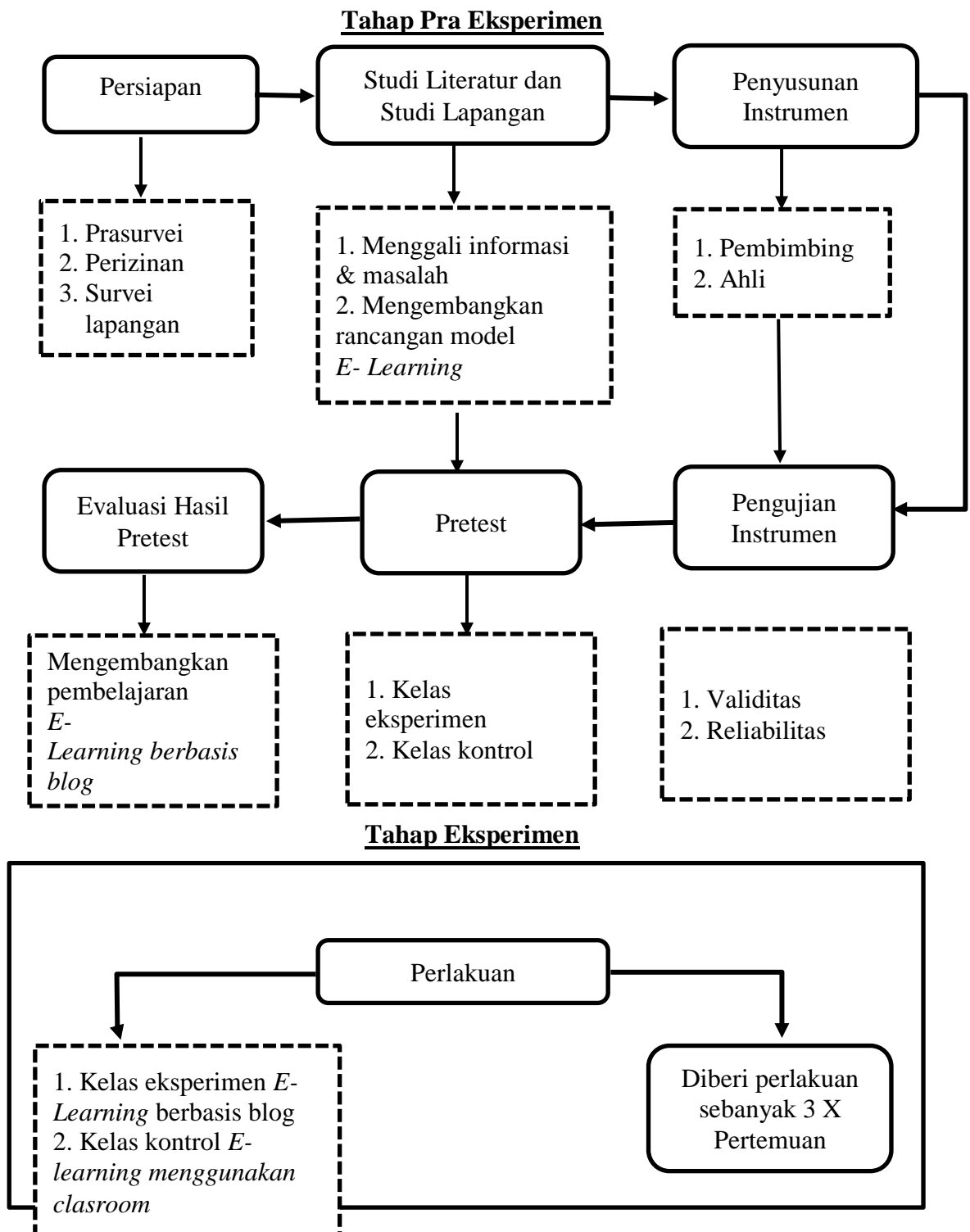
Y : Perlakuan kelompok kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *E-Learning*

Peneliti menggunakan desain tersebut untuk mengetahui efektifitas *E-Learning* berbasis *blog* pada pembelajaran tematik diterapkan pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *E-Learning* diterapkan pada kelas kontrol. Sebelum dilakukan penelitian, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapatkan perlakuan yang sama yaitu pelaksanaan tes awal. Setelah itu, kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-

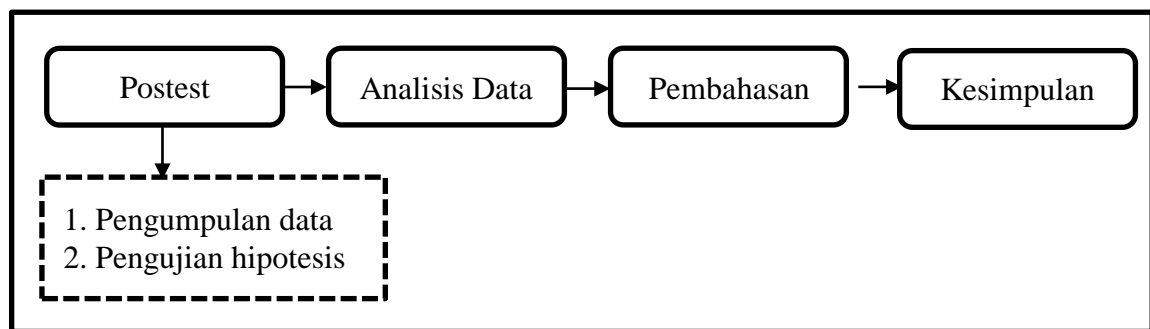
sama melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tes akhir dilaksanakan pada saat akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.2 Prosedur Penelitian

Peneliti menyusun prosedur penelitian secara sistematis bertujuan untuk memudahkan proses penelitian. Prosedur penelitian yang digunakan peneliti digambarkan dalam diagram alur yang disajikan pada Gambar berikut ini.



Tahap Pasca Eksperimen



Bagan 3.1 Prosedur penelitian

- a. Hal-hal yang dilakukan pada tahap pra eksperimen yaitu:
 - 1) Peneliti melakukan prasurvei dan permohonan perizinan kepada kepala sekolah masing-masing sekolah.
 - 2) Peneliti dan guru menggali informasi masalah-masalah dalam pembelajaran tematik dari masing-masing sekolah kemudian mengembangkan rancangan *E- Learning* pada kelompok eksperimen.
 - 3) Peneliti mempersiapkan instrumen yang dipakai dalam penelitian secara matang dengan berkonsultasi kepada pembimbing dan ahli.
 - 4) Instrumen disajikan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, dan sensitivitas soal.
 - 5) Melakukan pretest untuk mengetahui kondisi awal siswa yang berkaitan dengan sikap percaya diri dan pemahaman konsep matematika siswa.
 - 6) Peneliti mengevaluasi hasil pretest bersama guru kelas V dan berupaya mengembangkan pembelajaran melalui *E- Learning*.
- b. Tahap eksperimen

Setelah kelompok eksperimen dan kontrol dianggap sama, selanjutnya diberi perlakuan. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan *E- Learning* berbasis blog sedangkan kelas kontrol menggunakan model *E- Learning* menggunakan *google clasroom*, masing-masing kelompok sebanyak $3 \times$ pertemuan.
- c. Tahap pasca eksperimen

Pasca pemberian perlakuan, selanjutnya siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan posttest. Posttest bertujuan untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diberi perlakuan. Hasil posttest selanjutnya dianalisis dengan menggunakan software SPSS. Sedangkan angket sikap percaya diri bertujuan untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol.

3.3 Objek Penelitian

a. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN yang tergabung dalam Gugus Matahari Semarang yang terdiri dari siswa kelas V SDN Kalipancur 01, SDN Kalipancur 02, SDN Ngaliyan 02 dan SDN Ngaliyan 04. Lokasi penelitian ini adalah di SDN yang tergabung dalam Gugus Matahari, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2020/2021.

b. Populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN Kalipancur 01, SDN Kalipancur 02, SDN Ngaliyan 02 dan SDN Ngaliyan 04.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sebelum menentukan sampel, terlebih dahulu dilakukan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel

dengan pertimbangan tertentu. Penarikan sampel penelitian ini didasarkan pada lokasi, kompleksitas masalah dalam satu sekolah, jumlah kelas dalam satu sekolah, karakteristik siswa, dan kompetensi guru dapat mewakili sebuah populasi.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, maka Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Kalipancur 02 sebagai sekolah yang dijadikan kelompok eksperimen akan diberikan model pembelajaran *E-learning* berbantuan media blog pada pembelajaran tematik dan SD Negeri Kalipancur 2 sebagai kelompok kontrol akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan melalui model pembelajaran *E-Learning* menggunakan classroom.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan faktor yang sangat penting dan perlu dipahami, karena sangat berpengaruh sebagai tempat berpijak dalam menentukan hipotesa dan data penelitian. Variabel penelitian meliputi variabel bebas dan variabel terikat.

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi (Sanjaya, 2013). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *E-learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik siswa kelas V Sekolah Dasar.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa dan karakter mandiri yang diberi perlakuan dalam pembelajaran menggunakan kolaborasi model pembelajaran *E-Learning* berbasis blog pada pembelajaran tematik Kelas V Sekolah Dasar. Pengumpulan data karakter

mandiri diambil dari angket setelah pembelajaran. Sedangkan data hasil belajar kognitif diambil dari tes.

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Selama penelitian eksperimen, untuk mengetahui pengaruh dalam penelitian, maka dilakukan pengumpulan data melalui beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik yang digunakan sebagai berikut:

a. Angket

Angket dalam penelitian ini, berupa karakter mandiri siswa. Angket karakter mandiri siswa dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sikap karakter mandiri siswa pada seluruh pembelajaran. Angket berisikan pernyataan yang berhubungan dengan karakter mandiri diri siswa dalam proses pembelajaran.

Skala pengukuran yang digunakan dalam angket karakter mandiri adalah Skala Likert yang mempunyai gradasi dari selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Pembagian skor dibedakan menjadi dua untuk pernyataan angket karakter mandiri yang positif dan negatif sebagai berikut:

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
4 = Selalu (SL)	4 = Tidak pernah (TP)
3 = Sering (SR)	3 = Kadang-kadang (KD)
2 = Kadang-kadang (KD)	2 = Sering (SR)
1 = Tidak pernah (TP)	1 = Selalu (SL)

b. Observasi

Menurut Slameto (2015) observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Dalam penelitian ini dilakukan observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model E-learning berbasis blog.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian (Nilamsari, 2014). Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Pengumpulan data dengan dokumentasi berupa foto aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, data daftar nama siswa, data pemahaman konsep siswa dalam bentuk lembar kerja siswa dan lembar evaluasi.

d. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut; untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2013). Sasaran tes adalah pencapaian kompetensi yang termuat dalam beberapa indikator. Soal tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Penyusunan instrumen tes dilakukan melalui beberapa langkah yang terdiri (1) pembatasan materi yang diujikan; (2) penentuan bentuk soal berupa soal pilihan ganda; (3) penentuan banyaknya butir soal; (4) penentuan alokasi waktu pengerjaan; (5) pembuatan kisi-kisi soal berdasarkan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran; (6) pembuatan butir soal beserta kunci jawaban dan pedoman penskoran; (7) pengujian instrumen penelitian pada kelas uji coba yang telah ditentukan; (8) analisis hasil uji coba meliputi validitas dan reliabilitas; dan (9) pemilihan butir soal yang layak berdasarkan hasil analisis yang telah ditentukan.

3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2013). Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti meliputi, instrumen karakter mandiri, keterlaksanaan pembelajaran e-learning berbasis blog, dan hasil belajar kognitif siswa. Untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda. Setelah ditentukan kisi-kisi instrumen karakter mandiri siswa, lembar observasi penerapan E-learning berbasis blog, dan tes tertulis, selanjutnya untuk instrumen tes tertulis ditentukan tipe tes yang akan digunakan dalam penelitian yaitu berbentuk tes pilihan ganda. Sebelum diberikan pada kelas penelitian, soal instrumen tes diuji coba (try out) terlebih dahulu pada SD yang memiliki karakteristik sama. Pengujian instrumen tes meliputi validitas, reliabilitas, dan sensitivitas tes. Adapun pengujicobaan kualitas instrumen dijelaskan sebagai berikut.

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas internal instrumen yang berupa tes harus memenuhi *construct validity* (validitas konstruksi) dan *content validity* (validitas isi). Dalam menyusun instrumen prestasi belajar yang mempunyai validitas isi maka instrumen disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan.

a) Pengujian Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas berdasarkan penilaian para ahli. Instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2017). Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing tesis. Adapun validitas konstruk dari instrumen lembar angket sikap percaya diri, dan soal uji sudah diujikan kepada validator. Hasil nilai dihitung setiap indikator untuk ditabulasikan dihitung rerata hasil nilai dari validator ahli dan diklasifikasikan sesuai koefisien validitas.

Adapun klasifikasi koefisien yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel. Pengujian validitas instrumen lembar observasi ini menggunakan pengujian validasi pakar yang digunakan untuk menguji validitas logis atau isi dan konstruk.

Tabel 3.2 Klasifikasi Koefisien Validitas

Skor	Kriteria
$1,00 \leq x \leq 1,80$	Tidak Baik
$1,80 < x \leq 2,60$	Kurang Baik
$2,60 < x \leq 3,40$	Cukup Baik
$3,40 < x \leq 4,20$	Baik
$4,20 < x \leq 5,00$	Sangat Baik

(Anggara, 2017)

b) Uji Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Jadi instrumen/alat ukur harus sesuai dengan apa yang telah diketahui oleh objek ukur. Rumus yang digunakan untuk validitas tes dalam penelitian ini adalah rumus korelasi *pearson product moment* angka kasar sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi (r hitung)

X : Skor butir

Y : Skor total

N : Banyaknya subyek

Hasil r_{hitung} dikonsultasikan dengandengan menetapkan taraf signifikan 5%. Jika rharga $r_{product\ moment}$ pada tabel, $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur dikatakan valid. Validitas empiris instrumen penelitian ini dihitung dengan menggunakan program SPSS 22. Uji validitas menggunakan korelasi *pearson product moment* yaitu pengujian dengan mengkorelasikan antara skor tiap item dengan skor total. Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item. Menurut Priyatno (Denziana dan Fatah, 2014) butir soal dikatan valid, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. dinyatakan tidak valid. Jika $r_{hitung} <$

r_{tabel} maka hasil r_{hitung} pada butir tertentu dinyatakan tidak valid.rumus r_{pbi} .

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan

r_{pbi} : Koefisien korelasi point biserial

M_p : Rerata skor subjek yang menjawab benar item yang dicari validitasnya

M_t : Rerata skor total

S_t : Standar deviasi dari skor total proporsi

p : Proporsi subjek yang menjawab benar

q : 1 - p

Hasil pengujian validitas soal tes di tampilkan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas

no soal	r hit	r tabel	ket	no soal	r hit	r tabel	ket	no soal	r hit	r tabel	ket
1	0.447	0.396	valid	26	0.359	0.396	tidak	51	0.6007	0.396	valid
2	0.49	0.396	valid	27	0.612	0.396	valid	52	0.5176	0.396	valid
3	0.061	0.396	tidak	28	0.391	0.396	tidak	53	0.4288	0.396	valid
4	0.409	0.396	valid	29	0.602	0.396	valid	54	0.2414	0.396	tidak
5	0.376	0.396	tidak	30	0.759	0.396	valid	55	0.267	0.396	tidak
6	0.226	0.396	tidak	31	0.078	0.396	tidak	56	0.8171	0.396	valid
7	0.566	0.396	valid	32	0.641	0.396	valid	57	0.5507	0.396	valid
8	0.539	0.396	valid	33	0.726	0.396	valid	58	0.6673	0.396	valid
9	0.777	0.396	valid	34	0.501	0.396	valid	59	0.5082	0.396	valid
10	0.04	0.396	tidak	35	0.327	0.396	tidak	60	0.2031	0.396	tidak
11	0.6	0.396	valid	36	0.602	0.396	valid	61	0.4509	0.396	valid
12	0.602	0.396	valid	37	0.203	0.396	tidak	62	0.4669	0.396	valid
13	0.165	0.396	tidak	38	0.25	0.396	tidak	63	0.7771	0.396	valid
14	0.466	0.396	valid	39	0.559	0.396	valid	64	0.2146	0.396	tidak
15	0.673	0.396	valid	40	0.726	0.396	valid	65	0.6195	0.396	valid
16	0.53	0.396	valid	41	0.751	0.396	valid	66	0.451	0.396	valid
17	0.375	0.396	tidak	42	0.501	0.396	valid	67	0.4791	0.396	valid
18	0.575	0.396	valid	43	-0.031	0.396	tidak	68	0.5633	0.396	valid

19	0.534	0.396	valid	44	0.696	0.396	valid	69	0.5408	0.396	valid
20	0.368	0.396	tidak	45	0.792	0.396	valid	70	0.3496	0.396	tidak
21	0.467	0.396	valid	46	0.651	0.396	valid	71	0.3108	0.396	tidak
22	0.43	0.396	valid	47	0.203	0.396	tidak	72	0.6952	0.396	valid
23	0.611	0.396	valid	48	-0.14	0.396	tidak	73	0.1678	0.396	tidak
24	0.612	0.396	valid	49	0.525	0.396	valid	74	0.3265	0.396	tidak
25	0.282	0.396	tidak	50	0.52	0.396	valid	75	0.4509	0.396	valid

Berdasarkan Tabel 3.3 dapat diketahui terdapat 25 soal tes yang tidak valid dan 50 soal tes yang valid. Selanjutnya soal tes yang tidak valid akan dieliminasi atau tidak digunakan kembali saat pengambilan data penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketetapan suatu instrumen jika instrumen tersebut diulang kepada subjek yang sama. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika hasil pengukuran dengan alat tersebut adalah sama jika dilakukan pada orang yang sama namun pada waktu yang berbeda (Mantodang, 2009). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan rumus dari *Kuder-Richardson 20* (K-R.20).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas tes secara keseluruhan

n : Banyaknya item

S : Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akarvarians)

p : Proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

q : Proporsi subyek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka tes dapat dikatakan reliabel. Klasifikasi reliabilitas soal adalah sebagai berikut.

$0,800 < r \leq 1,000$: Sangat tinggi

$0,600 < r \leq 0,800$: Tinggi

$0,400 < r \leq 0,600$: Cukup

$0,000 < r \leq 0,200$: Sangat rendah

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 20 disajikan pada Tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.959	50

Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach alpha sebesar 0,959 yang menunjukkan tingkat reliabilitas soal sangat tinggi.

c. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal menurut Iskandar dan Rizal (2017) adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya beda tiap butir soal yaitu sebagai berikut;

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya beda soal

B_A : Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_A : Banyak siswa kelompok atas

J_B : Banyak siswa kelompok bawah

P_A : Proporsi siswa kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 3.5 Kriteria daya pembeda soal

Nilai D	Kategori
$D = 0,51-1$	Mudah
$D = 0,31-0,50$	Sedang
$D = 0,01-0,30$	Sukar

d. Analisis Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Tingkat kesukaran suatu soal menurut (Supandi & Farikhah, 2016) dapat diketahui dengan menghitung indeks kesukaran tiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal tersebut dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa siswa tes

Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut.

Soal dengan P = 0,00-0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P = 0,31-0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P = 0,71-1,00 adalah soal mudah

Berdasarkan hasil analisis taraf kesukaran, dari 50 soal 25 soal kategori cukup, 23 soal baik, dan 2 soal sangat baik.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah peneliti memperoleh data.

Teknik analisis data dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.6.1 Uji Prasyarat

Penggunaan statistik parametris bekerja dengan asumsi bahwa data pada setiap variabel penelitian yang akan dianalisis membentuk distribusi normal (Sugiyono, 2017). Uji Prasyarat dilakukan apabila peneliti menggunakan analisis parametris. Terdapat dua syarat untuk menggunakan statistik parametris yaitu berdistribusi normal dan homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dihitung dengan SPSS versi 20 dengan taraf 5% (0,05). Untuk mengetahui normal atau tidaknya data tersebut, dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai sig > 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal.

Rumus statistik yang digunakan adalah Uji *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS versi 2016. Adapun bentuk hipotesis untuk uji normalitas yaitu sebagai berikut.

Hipotesis yang akan diujikan sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal.

Kriteria yang digunakan untuk menolak atau tidak menolak H_0 berdasarkan P -value adalah sebagai berikut.

- 1) Jika P -value $< \alpha$, maka H_0 ditolak.
- 2) Jika P -value $\geq \alpha$, maka H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mendapatkan asumsi bahwa populasi homogen atau memiliki kemampuan yang tidak jauh berbeda dalam hal menerima pembelajaran pembelajaran tematik.

Uji homogenitas datadapat dilakukan dengan menggunakan uji Levene's dengan bantuan SPSS versi 16. Adapun hipotesis untuk uji homogenitas antara lain sebagai berikut.

H_0 : Kedua varians adalah sama

H_a : Kedua varians berbeda

Kriteria yang digunakan untuk menentukan homogenitas *Pretest* dan *Posttest* yaitu sebagai berikut.

H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$

H_a ditolak apabila signifikansi $< 0,05$

c. Uji Kesamaan Rata-rata

Uji kesamaan rata-rata digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran *E-Learning* berbasis blog dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran *E-Learning* berbantuan *clasroom*. Untuk menganalisis uji kesamaan rata-rata dapat menggunakan uji *independent sample t-test*.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$; tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pengetahuan pada pembelajaran tematik siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$; terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pengetahuan pada pembelajaran tematik siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3.6.2 Analisis Data Akhir

a. Angket Karakter Mandiri

Angket digunakan untuk mengambil data karakter mandiri siswa dalam proses pembelajaran *E-Learning* Berbasis blog dan model model *E-Learning* berbantuan classroom. Lembar angket ini berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan dalam deskriptor yang ada dengan membubuhkan tanda cek (v).

Penskoran untuk angket sikap percaya diri siswa dilakukan menggunakan skala *Likert* dengan membuat interval menjadi 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Penskoran untuk skala kepercayaan diri pada penelitian ini memiliki rentang antara 1 sampai dengan 4.

Setelah didapatkan data angket sikap percaya diri selanjutnya dilakukan analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran jawaban responden tentang variabel sikap percaya diri siswa dalam penelitian. Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan rumus deskriptif persentase sebagai berikut. Kategori interpretasi persentase skor angket menggunakan analisis menurut Yoni (Ariani, 2018) dapat dibaca pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi Persentase Skor

No	Persentase	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Tinggi
2.	69% - 80%	Tinggi
3.	56% - 68%	Sedang
4.	≤ 55%	Rendah

b. GainSkor

Uji gain dilakukan untuk mengetahui besar perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum diberi perlakuan dan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan *E-Learning* yang dianalisis menggunakan gain *score*. Gain adalah selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* (Nismalasari dkk., 2016). Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Mencari nilai maksimum, nilai minimum, rata-rata dan simpangan baku gain skor kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan program SPSS 22.
- 2) Menguji normalitas kelas eksperimen dan kontrol dengan uji *Saphiro-Wilk* menggunakan program SPSS 22. Taraf signifikansinya adalah 0,05. Jika probabilitas > 0,05 maka berdistribusi normal.
- 3) Menguji homogenitas dua varian dengan menggunakan program SPSS 22. Taraf signifikasinya adalah 0,05. Jika probabilitas > 0,05 maka kedua kelas adalah homogen.
- 4) Uji beda dua rata-rata (uji-t) melalui uji satu pihak dengan menggunakan program SPSS 22. Hipotesisnya dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_0:GE = GK$$

$$H_1:GE > GK$$

Keterangan:

H_0 : Peningkatan rata-rata skor gain hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang menggunakan *E- Learning* berbasis blog sama dengan kelas kontrol yang menggunakan model *E- Learning* berbantuan classroom

H_1 : Peningkatan rata-rata skor gain pemahaman konsep kelas eksperimen yang menggunakan *E- Learning* berbasis blog lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model *E-Learning* berbantuan classroom.

- 5) Menghitung indeks gain (*Normalized gain*) dengan rumus yang dikemukakan oleh Archambult (Situmorang dkk., 2015) sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{Skor MAksimum} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

Hasil skor Gain Ternormalisasi dibagi dalam tiga kategori yaitu:

Tabel 3.7 Kriteria Gain Ternormalisasi

Persentase	Klasifikasi
N-gain >70	Tinggi
$0.30 \leq \text{N-gain} \leq 0,70$	Sedang
N-Gain < 30	Rendah

Archambult (Situmorang dkk., 2015, hlm.88)

c. **Uji-t**

Kesimpulan rata-rata skor hasil belajar kognitif pada kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol dapat diketahui melalui uji-t dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen

Pengujian hipotesis dibantu dengan program SPSS 20. Pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan E- Learning Berbasis

Blog Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

Deskriptif data hasil penelitian kelas kontrol mengenai hasil belajar kognitif siswa kelas V di SD N Kalipancur 2 disajikan pada Tabel. 4.1.

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar kognitif Siwa Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_kontrol	38	50.00	98.00	65.8947	10.27142
post_kontrol	38	56.00	92.00	75.7368	8.60133
Valid N (listwise)	38				

Pada Tabel 4.1 diketahui bahwa nilai rata-rata data *Pretest* pada hasil belajar kognitif sebesar 65.89 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 98. Sedangkan nilai rata-rata data *posttest* hasil belajar kognitif siswa yaitu sebesar 75.73 dengan nilai minimum adalah 56 dan nilai maksimum adalah 92.

Selanjutnya deskriptif data hasil penelitian kelas eksperimen mengenai hasil belajar kognitif siswa kelas V di SD N kalipancur 1 disajikan pada Tabel 4.2.

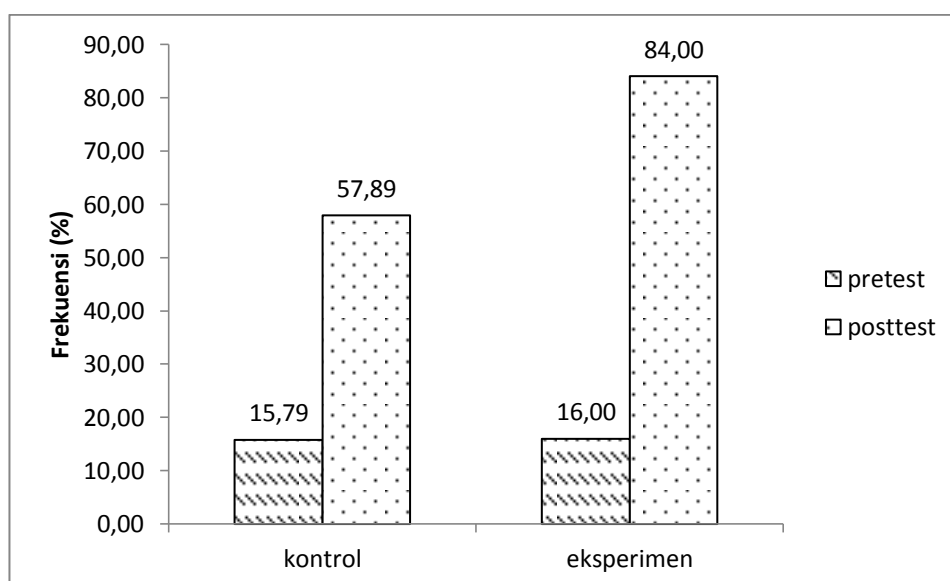
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre_eksperimen	25	50.00	76.00	64.5600	7.51709
post_eksperimen	25	62.00	94.00	82.0800	7.22219
Valid N (listwise)	25				

Pada Tabel 4.2 diketahui bahwa nilai rata-rata data *Pretest* pada hasil belajar kognitif kelas eksperimen sebesar 64.56 dengan nilai minimum sebesar 50 dan nilai maksimum sebesar 76. Sedangkan nilai rata-rata data *posttest* hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 82.08 dengan nilai minimum adalah 62 dan nilai maksimum adalah 94.

4.1.1.1 Uji Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

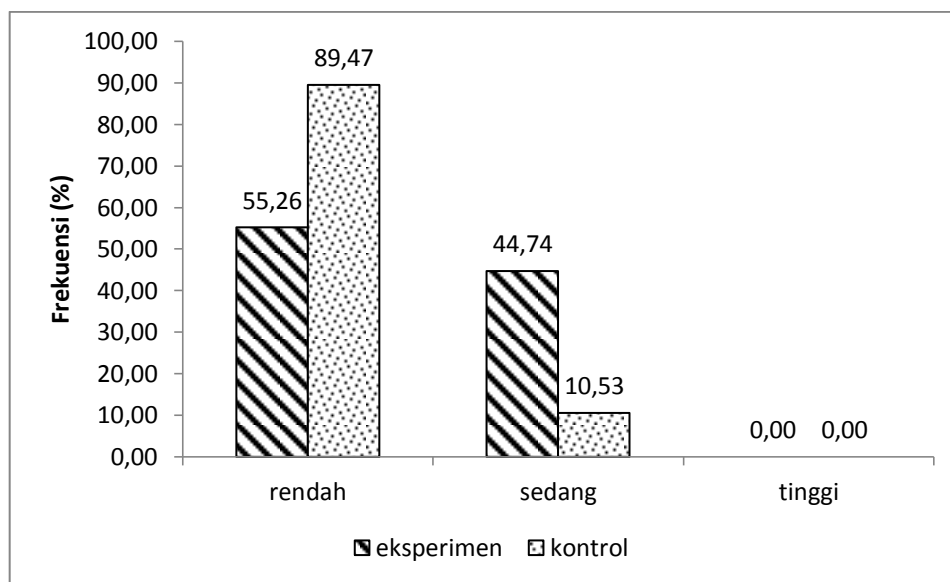
Berdasarkan uji ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui bahwa dari 38 kelas kontrol terdapat 6 Siswa (15,79%) tuntas KKM pada data *Pretest*, dan terdapat 22 siswa (57,89%) tuntas KKM pada data *posttest*. Hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa dari 25 Siwa terdapat 4 Siwa (16%) tuntas KKM pada data *pretest*, dan terdapat 21 Siswa (84%) tuntas KKM pada data *posttest*. Untuk lebih mengetahui ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat ditinjau pada Grafik 4.1 Berikut.



Grafik 4.1 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol dan Eksperimen

4.1.1.2 Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan analisis N-Gain, peningkatan hasil belajar kognitif dapat diklasifikasikan berdasarkan kategori peningkatan rendah, sedang, dan tinggi sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran menggunakan *E-Learning* Berbasis Blog. Hasil analisis N-Gain dijelaskan pada Grafik 4.2 Berikut.



Grafik 4.2 Grafik Kategori N-Gain Hasil belajar Kognitif

Berdasarkan Grafik 4.2 dapat diketahui bahwa N-Gain pada kelas kontrol, 55,26% siswa berada pada kategori rendah, 44,74% siswa berada pada kategori sedang, Sedangkan pada kelas eksperimen 89,47% siswa berada pada kategori rendah, 10,53% siswa berada pada kategori sedang.

Rata-rata N-Gain pada data hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol sebesar 0,071 yang berada pada kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai n-gain lebih tinggi yakni sebesar 0,49 yang berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen menggunakan *E-Learning* Berbasis Blog lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan classroom.

4.1.2 Karakter Kemandirian Menggunakan E-Learning Berbasis Blog Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

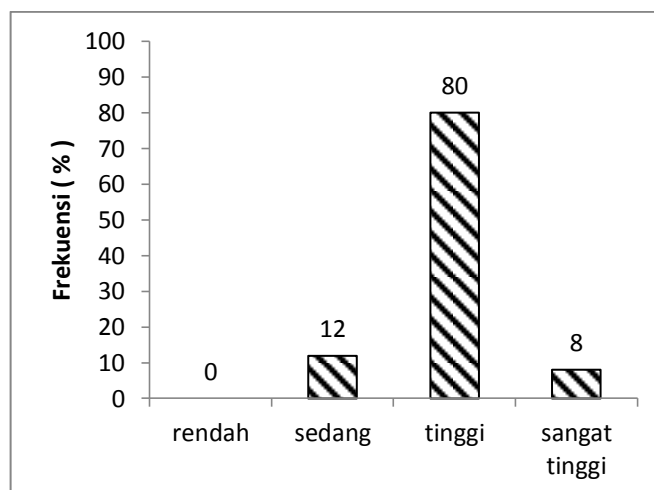
Hasil penelitian mengenai karakter kemandirian siswa kelas V menggunakan metode pembelajaran E-learning Berbasis Blog di SD N 1 Kalipancur disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Rata-Rata Karakter Kemandirian Siswa pada Setiap Indikator

Indikator	Rata-Rata	Skor (%)	Kategori
Hasrat bersaing untuk maju	3.22	80.6	sangat tinggi
Dapat mengambil keputusan	2.81	70.33	tinggi
Memiliki rasa inisiatif	3.01	75.25	tinggi
Memiliki kepercayaan diri	2.99	74.75	tinggi
Dapat bertanggung jawab	2.93	73.25	tinggi
Mampu memberikan pendapat	2.28	57	sedang
Dapat bekerja sendiri	3.86	96.5	sangat tinggi

Kemandirian siswa dapat diukur melalui Hasrat bersaing untuk maju, Dapat mengambil keputusan, Memiliki rasa inisiatif, Memiliki kepercayaan diri, Dapat bertanggung jawab, Mampu memberikan pendapat, dan Dapat bekerja sendiri. Berdasarkan analisis pada Tabel 4.3, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran menggunakan E-learning Berbasis Blog pada pelajaran tematik menjadikan skor

kemandirian siswa lebih tinggi pada indikator hasrat bersaing untuk maju dan dapat bekerja sendiri dengan skor lebih dari 80% yang berada pada kategori sangat tinggi. Untuk lebih mengetahui kategori kemandirian siswa berikut disajikan grafik distribusi persentase pada Bagan 4.3.



Bagan 4.3 Grafik Distribusi Frekuensi Kemandirian Siswa

Berdasarkan Gambar 4.3, mayoritas siswa memiliki tingkat kemandirian yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa setelah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran menggunakan E-learning Berbasis Blog pada pelajaran tematik, siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri dalam mengerjakan soal, belajar, dan diskusi. Siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun memberikan pendapat dalam diskusi kelas.

4.1.3 Pengaruh Penerapan E-Learning Berbasis Blog Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

4.1.3.1 Uji Asumsi Klasik

4.1.3.1.1 Uji Normalitas

Analisis ini digunakan untuk melihat kondisi data *pretest* dan data *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data *pretest* dan *posttest* Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dalam penelitian. Hipotesis yang digunakan pada uji normalitas adalah.

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data

Data Hasil Belajar	N	Kolmogorov-Smornov	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kontrol	38	0,751	0,622	Normal
<i>Pretest</i> eksperimen	25	0,566	0,905	Normal
<i>Posttest</i> kontrol	38	1.009	0,261	Normal
<i>Posttest</i> eksperimen	25	0,677	0,748	Normal

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa nilai sig. (2-Tailed) yang dihasilkan pada data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,622 dan *posttest* sebesar 0,261 dan nilai sig pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,905 dan *posttest* sebesar 0,748. Karena nilai Sig. pada kelas kontrol dan

eksperimen baik data *pretest* maupun *posttest* $> 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

4.1.3.1.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan dianalisis memiliki varian yang sama atau tidak.

Hipotesis yang digunakan pada uji homogenitas adalah

H_0 : varian data homogen

H_1 : varian data tidak homogen

Data dikatakan homogen apabila nilai sig yang dihasilkan lebih dari 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.5.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre	1.881	1	61	0,175
post	1.579	1	61	0,214

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa nilai sig. yang dihasilkan pada hasil belajar kognitif data *pretest* sebesar 0,175 dan data *posttest* sebesar 0,214. Karena 0,175 dan 0,214 $> 0,05$; maka H_0 diterima yang berarti bahwa varian data homogen.

4.1.3.2 Uji Banding Hasil Belajar Kognitif

Untuk mengetahui metode pembelajaran E-learning Berbasis Blog lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan berbasis google clasroom maka data hasil belajar *posttest* siswa akan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan hipotesis sebagai berikut.

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan rata-rata hasil belajar kognitif)

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ (rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen lebih dari atau sama dengan rata-rat hasil belajar kognitif)

Berdasarkan hasil Uji banding dengan SPSS 20 menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf nyata 0,05, diperoleh bahwa nilai signifikansi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yaitu $0,003 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol sesudah diberi perlakuan.

Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi, maka diadakan uji lanjut dengan melihat mean dari kedua kelas yang dibandingkan. Rata-rata hasil belajar kognitif *posttest* kelas ekperimen adalah 82 dan kelas kontrol 75,74, jadi hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik di bandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran tematik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar kognitif pada kelas kontrol.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Menggunakan E- Learning Berbasis

Blog Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

Sebelum kedua sampel diberikan perlakuan yang berbeda, terlebih dahulu diberikan pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan

awal masing-masing siswa pada kedua kelas, serta untuk mengetahui kedua kelas tersebut terdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan pembelajaran yang berbeda yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan e-learning berbasis blog dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan e-learning berbasis classroom. Pada akhir proses pembelajaran akan diberikan tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa N-Gain pada kelas kontrol, 55,26% siswa berada pada kategori rendah, 44,74% siswa berada pada kategori sedang, Sedangkan pada kelas eksperimen 89,47% siswa berada pada kategori rendah, 10,53% siswa berada pada kategori sedang. Rata-rata N-Gain pada data hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol sebesar 0,071 yang berada pada kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai n-gain lebih tinggi yakni sebesar 0,49 yang berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen menggunakan *E-Learning* Berbasis Blog lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan classroom.

Terdapat peningkatan hasil belajar dikarenakan adanya penggunaan e-learning berbasis blog sebagai sumber belajar mandiri pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa e-learning berbasis blog sebagai sumber belajar mandiri memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dan lebih baik jika dibandingkan dengan kelas yang menggunakan google classroom.

Kesimpulan tersebut juga didukung oleh Ibrahim (2014) yang melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar. Dalam penelitiannya Ibrahim memaparkan bahwa perlakuan yang diberikan kelompok eksperimen berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Pengaruh tersebut berupa perbedaan prestasi belajar dan motivasi belajar matematika siswa yang lebih baik disebabkan karena penggunaan *e-learning*.

Adapun Septiana (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan E-Learning berbasis Web-Blog pada Mata Pelajaran Matematika SD Negeri 26 Lubuklinggau memaparkan hasil uji coba *e-learning* berbasis web-blog dalam proses mengajar dilakukan dengan metode pengerjaan soal (penugasan) terdapat dalam *e-learning* berbasis web-blog. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *e-learning* berbasis web-blog sangat valid dan praktis digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rustam (2015) yang dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan blog terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar. Selanjutnya Aryaningrum (2016) juga menjelaskan bahwa Berdasarkan penelitian pembelajaran berbasis web (*e-learning*) dapat membantu siswa dalam mempelajari materi dan membuat siswa siswa lebih termotivasi sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

4.2.2 Karakter Kemandirian Menggunakan E-Learning Berbasis Blog Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

E-learning dianggap mampu dan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar karena e-learning merupakan ruang kelas yang bisa diakses dengan mudah oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun (Gumilar & Hermawan, 2021 dan Nugraheni & Dina, 2017). Implementasi pembelajaran menggunakan e-learning berbasis blog dapat secara efektif meningkatkan kemandirian siswa ini ditunjukkan dari skor rata-rata kemandirian siswa dalam belajar yang berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi pada setiap indikatornya. E-learning juga dapat melatih siswa secara mandiri dalam mencari bahan dan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan pengetahuannya sehingga siswa dapat berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Arifin & Herman, 2018). Pembelajaran e-learning juga membuat siswa lebih efisien waktu dan siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, sebab semua materi dan soal pengayaan dapat di akses dengan cepat.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pada indikator hasrat bersaing untuk maju dan pada indikator dapat bekerja sendiri berada pada kategori sangat tinggi dengan skor lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa setelah pembelajaran memiliki motivasi dan percaya diri yang tinggi, sehingga menjadikan siswa tersebut memiliki keinginan untuk menjadi pribadi yang lebih unggul dan membuat lingkungan kelas menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran. Selain itu fakta lapangan juga menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya sering bertanya kepada

teman saat diberi pertanyaan atau saat ujian menjadi siswa yang lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dan tes setelah pembelajaran menggunakan e-learning berbasis blog pada pembelajaran tematik. Hal ini senada dengan pendapat dari Arifin & Herman (2018), yang menyatakan bahwa pembelajaran e-learning dapat membuat siswa lebih mandiri dalam belajar sebab menggunakan portal belajar online terasa menyenangkan dan siswa juga dapat lebih mengeksplorasi materi.

Hal lain yang dapat ditemukan pada kemandirian belajar siswa setelah pembelajaran adalah dapat mengambil keputusan, memiliki rasa inisiatif, memiliki kepercayaan diri, dan dapat bertanggung jawab yang memiliki rata-rata skor lebih dari 70% dan terkategori dalam kemandirian belajar tinggi. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa mayoritas siswa memiliki kemandirian pada tingkat kategori tinggi hingga sangat tinggi. Sehingga pembelajaran e-learning berbasis blog ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis blog cukup efektif terhadap kemandirian belajar siswa. Adapun Samosir dkk (2019) menjelaskan E-learning berbasis blog digunakan untuk mengembangkan siswa dalam belajar mandiri dengan demikian pengetahuan siswa terkait materi akan bertambah sehingga hasil belajar yang diperoleh akan meningkat. Anas & Munir (2020) juga menyatakan bahwa penerapan e-learning dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik yang semula terkategori sedang menjadi sangat baik.

4.2.3 Pengaruh Penerapan E-Learning Berbasis Blog Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Karakter Mandiri Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD

Uji normalitas digunakan untuk melihat kondisi data *pretest* dan data *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data *pretest* dan *posttest* Hasil belajar kognitif siswa yang diperoleh dalam penelitian. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai sig. (2-Tailed) yang dihasilkan pada data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,622 dan *posttest* sebesar 0,261 dan nilai sig pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,905 dan *posttest* sebesar 0,748. Karena nilai Sig. pada kelas kontrol dan eksperimen baik data *pretest* maupun *posttest* $> 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas peneliti melakukan Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian yang akan dianalisis memiliki varian yang sama atau tidak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai sig. yang dihasilkan pada hasil belajar kognitif data *pretest* sebesar 0,175 dan data *posttest* sebesar 0,214. Karena 0,175 dan 0,214 $> 0,05$; maka H_0 diterima yang berarti bahwa varian data homogen.

Untuk mengetahui metode pembelajaran E-learning Berbasis Blog lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan model pembelajaran ceramah maka data hasil belajar *posttest* siswa akan dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan uji *independent sample t-test* . Berdasarkan hasil Uji

banding dengan SPSS 20 menggunakan *independent sample t-test* dengan taraf nyata 0,05, diperoleh bahwa nilai signifikansi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yaitu $0,003 < 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol sesudah diberi perlakuan.

Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi, maka diadakan uji lanjut dengan melihat mean dari kedua kelas yang dibandingkan. Rata-rata hasil belajar kognitif *posttest* kelas eksperimen adalah 82 dan kelas kontrol 75,74, jadi hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan penerapan *E-learning* berbasis blog lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik dibandingkan dengan penerapan *E-learning* berbasis google classroom.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Samosir (2018) juga menyatakan kesimpulan yang sama yaitu hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan e-learning berbasis weblog dengan model kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa yang hanya dibelajarkan model kooperatif tipe jigsaw pada pokok bahasan hukum-hukum dasar kimia. Adapun Hidayah (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis blog cukup efektif terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas x SMK Negeri 3 Pontianak. Sejalan dengan hal tersebut Muazizah (2016) dalam penelitiannya memaparkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun

Utami (2016) menambahkan salah satu fasilitas yang tersedia dalam jaringan internet dan relatif mudah untuk dimanfaatkan dan diakses secara umum adalah blog. Menurut Mahmudi (2021) dengan adanya blog maka pembelajaran semakin optimal sehingga kualitas pendidikan diharapkan terus meningkat.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *E-learning* berbasis blog dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

- 5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa *E-learning* berbasis blog sebagai sumber belajar mandiri memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen sebesar 0,49 yang berada dalam kategori sedang.
- 5.1.2 Penerapan *E-learning* berbasis blog dapat secara efektif meningkatkan kemandirian siswa pada kategori tinggi. Selain itu penerapan *E-learning* juga dapat melatih siswa secara mandiri dalam mencari bahan dan materi pelajaran dalam rangka meningkatkan pengetahuannya sehingga siswa dapat berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
- 5.1.3 Penerapan *E-learning* berbasis blog berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan karakter mandiri pada pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar. Dari analisis data rata-rata skor akhir tes hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol sehingga penerapan *E-learning* berbasis blog lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran tematik dibandingkan dengan penerapan *E-learning* berbasis google classroom.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang diajukan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Mengingat penelitian yang telah dilakukan, guru dapat memberikan pembelajaran yang inovatif agar menimbulkan semangat baru untuk siswa khususnya meningkatkan hasil belajar dengan Penerapan E Learning Berbasis Blog pada kelas eksperimen.
 - b. Guru dapat memodifikasi blog agar dapat menambah variasi pembelajaran sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang efektif di dalam kelas.
2. Bagi Siswa

- a. Siswa lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga manfaatnya dapat mereka rasakan setelah pembelajaran selesai.
 - b. Seluruh siswa ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok dan saling membantu jika ada temannya yang belum memahami materi pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Lain
- a. Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dan referensi untuk memperkuat sintesa teori.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitiannya dengan melakukan penelitian terhadap mata pelajaran atau pokok bahasan lain.
4. Bagi Sekolah
- Sekolah dapat mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran tematik serta dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah,R., Joyoatmojo,S., Noviani, L. (2015). Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Madrasah Mu'allimin Mu'allimat Rembang . *Journal of Servite*. 3(1), 50 – 56. Retrieved From <https://doi.org/10.20961/bise.v3i1.16814>
- Amalia,D., Sutarto, J., Pranoto, Y.J. (2021). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bermuatan STEAM Terhadap Karakter Kreatif dan Kemandirian. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3), 1233-1246. Retrieved from [10.31004/obsesi.v6i3.1765](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1765)
- Anas, A. & Munir, N.P.(2020). Penerapan Media E-Learning Berbasis Proyek Terhadap Kemandirian Belajar dan Pemahaman Konsep Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo. *Pedagogy*, 5(1), 9-19. Retrieved from <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i1.268>
- Arifin, F. & Herman, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Model Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1-12 Retrieved from <https://doi.org/10.22342/jpm.12.2.4152.1-12>
- Aryaningrum, Kiki. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas Xi Di Sma Negeri 9 Palembang. *Jurnal MPP*. 10(2), 154-162. Retrieved from <https://doi.org/10.26877/mpp.v10i2.1517>
- Asmani, J.M. (2013). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta:Diva Press.
- Azizinezhad, M., & Hashemi, M. (2011). The Use of Blogs in Teaching and Learning Translation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 28, 867–871. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2011.11.159>
- Bayanah, Siti. (2019). Pengaruh Suasana Kelas Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Keluarga*. 5(1), 160-166. Retrieved from <https://doi.org/10.30738/keluarga.v5i1.3840>
- Bruno, F.B, Silva, et al. (2012). Research Papers Web-based learning design tool. *Campus-Wide Information Systems*. 29(4), 201-212. Retrieved From www.emeraldinsight.com/1065-0741.htm
- Daryanto & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Malang: Penerbit Gava Media.
- Denziana, A.I., Fatah, F. (2014). Corporate Financial Performance Effects Of Macro Economic Factors Against Stock Return. *Jurnal Akuntansi dan*

- Keuangan*, 5(2), 17-40. Retrieved From <http://dx.doi.org/10.36448/jak.v5i2.542>
- Desmita. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Rosdakarya Offset.
- Divan, Stefanus. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Artikel. Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*. 3(1), 101-115. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk> 12/02/19
- Doni, Koesoema A. (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Farida, A., Indah, R.P. (2018). Penerapan Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Critical Thinking Mahasiswa . *Jurnal Derivat*. 5(2), 19 – 27. Retrieved from <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i2.138>
- Gheytsi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H.(2015). The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.510>
- Gumilar, R. & Hermawan, Y. (2021). Peningkatan Kemandirian Belajar Melalui Metode E-Learning. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 71-76 Retrieved from <http://dx.doi.org/10.25157/je.v9i1.5363>
- Haka, N.B.,Elyandani, L.A., Anggoro, B.S. (2020). Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, Vol.8 No.1; hal 1 -12 DOI:[10.24042/biosfer.v10i2.5755](https://doi.org/10.24042/biosfer.v10i2.5755)
- Handarini, O.I., Wulandari, S.S.(2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(3), 496-503. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>
- Harto, K. (2018). Tantangan Dosen Ptki Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 1-15. Retrieved from <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.159>
- Harun, C. Z. (2013). Manajemen Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(3), 302-308. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.2752>
- Haryatmoko. (2009). *Mahir Mengelola Blogger Dalam 30 Menit*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

- Herowati.(2016). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Online Learning Edmodo Di SMKN 1 Sumenep. *Jurnal Lensa*. 6(2), 99-107. Retrieved from <https://jurnallensa.web.id/index.php/latihan/article/view/13>
- Hidayah, K., Khosmas, F.Y., & Achmadi. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blog Terhadap Kemandirian Belajar pada Mapel Ekonomi Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 5(8), 1-17. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/16237>
- Hidayati, N. (2010). Sistem E-learning untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar: Studi Kasus Pada SMA Negeri 10 Bandar Lampung. *Jurnal Telematika MKOM*. 2(2), 153-170. Retrieved from <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/telematika/article/view/171>
- House, J.D. (2003). *The motivational effects of specific instructional strategies and computer use for mathematics learning in Japan: Finding the third international mathematics and science study(TIMSS)*. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/204263350/1362EDCFDEE235A5CF6/14?accountid=31324>
- Hussin, Husnayati., Bunyarit, F., Ramlah.(2009). Instructional design and e-learning Examining learners' perspective in Malaysian institutions of higher learning. *Campus-Wide Information Systems*. 26(1), 4-19. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ823266>
- Ibrahim,D.S., Suadirman,S. P. (2014). The Effects Of The Use Of E-Learning On The Learning Motivation Andachievement In Mathematics Of The Students Of Sd Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*. 2(1), 66-79. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Iskandar, A., Rizal. M. (2017). Analisis Kualitas Soal Di Perguruan Tinggi Berbasis Aplikasi Tap. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 21(2), 12-23. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/15609>
- Islamiyah, M., Widayanti, L.(2016). Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar . *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA)*. 10(1), 41-46. Retrieved from <https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/73>
- Jabir, H., Ratman., & Laganing, N. (2014). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA tentang Sumber Daya Alam di Kelas IV SDN Keurea Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 3(1), 175-188. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/117033-ID-permasalahan-pokok-penelitian-ini-adalah.pdf>

- Juri, Mohamad. (2008). *Penerapan e- learning dalam pembelajaran suatu langkah inovasi*. Retrieved from <http://researchengines.com/0108mohamad.html>
- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*. 17(4), 365-379. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10639-011-9164-x>
- Kemendiknas, (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Khusniati, M. (2012). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(2), 204–210. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2140>
- Khusniyah, N., & Hakim, L. (2019). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*. 17(1), 19-33. Retrieved from. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>
- Kiryakova , G., Angelova, N.,Yordanova, L. (2018). The Potential of Augmented Reality to Transform Education into Smart Education. *TEM Journal*. 7(3), 556-565. Retrieved from https://www.temjournal.com/content/73/TemJournalAugust2018_556_565.pdf
- Kristiyanti, Mariana. (2011). Blog Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Informatika* . 2(2), 33-45. Retrieved from <https://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/37>
- Kuo, Y.C., Walker, A.E., Schroder, K.E. (2014). Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses. *Elsevier*. 20(1), 35-50. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.10.001>
- La Jolla. (2014). Journal of research in innovative teaching USA:Publications of National University. *learning. Centra software*. 7(1), 1-11. Retrived from <https://www.nu.edu/wp-content/uploads/2018/11/journal-of-research-in-innovative-teaching-volume-7.pdf>
- Lukmana, L.(2013). *Guru GO BLOG*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Mahendra, J. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *JTPI*. 1(1), 1-23. Retrieved from https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/287/82
- Mahmudi, A. (2021). Penggunaan Blog dan YouTube sebagai Media e-Learning di Madrasah Mu'allimin Mu'allimat Rembang . *Journal of Servite*. 3(1), 50-56. Retrieved from <https://doi.org/10.37535/102003120215>

- Majid,A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Martins, M. de L. (2015). How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 174, 77–84. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.01.629>
- Masriah., Sukestriyano., Susilo, B.E. (2015). Pengembangan Karakter Mandiri Dan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Mmp Pendekatan Atong Materi Geometri. *Unnes Journal of Mathematics Education*. 4(2), 158-16. Retrived from <https://doi.org/10.15294/ujme.v4i2.7598>
- Matondang, Z. (2009). Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. 6(1), 87-97. Retrived from <http://digilib.unimed.ac.id/705/1/Validitas%20dan%20reliabilitas%20suatu%20instrumen%20penelitian.pdf>
- McGrath, L., Berggren, J., & Mežek, Š. (2016). Reading EAP: Investigating high proficiency L2 university students' strategy use through reading blogs. *Journal of English for Academic Purposes*. 22, 152–164. Retrived from <https://doi.org/10.1016/J.JEAP.2016.03.003>
- Mustaqim, I. (2017). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 13(2), 174-184. Retrieved from DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nannette P. (2012). . Transitioning to blended learning: Undrestanding Student and Faculty perceptions. *Journal of Asynchronous Learning Networks*. 15(1), 20-32. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ918216.pdf>
- Nazalin, & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221-236. Retrieved from <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>
- Nia, Sumiati. (2015). *Penguatan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Niasri,N., Cahyono, E., Supranowo,S. (2019). Analisis Hasil Belajar Dan Kemandirian Siswa Pada Pembelajaran Asam Basa Dengan Metode Blended Learning . *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 13(2), 2447-2459. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/19172>
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Penelitian Kualitatif. *Wacana*. 13(2), 177-181. Retrieved from <http://journal.moestopo.ac.id/index.php/wacana/article/download/143/pdf>.

- Nismalasari, N., Santiani, S., Rohmadi, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses S Ains Dan Hasil Belajar Siswa Padapokok Bahasan Getaran Harmonis. *EduSains*. 4(2), 74-94. Retrived from <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/edusains/article/view/511/645>
- Nugraheni, A.R.E., & Dina.(2017) Penerapan Pembelajaran E-Learning terhadap Kemandirian dan Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Wawasan dan Kajian MIPA. *Edusains*. 9(1), 112-116. Retrieved from <https://doi.org/10.15408/es.v9i1.5458>
- Okan, Z., & Taraf, H. U. (2013). The Use of Blogs in Second Language Teacher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 83, 282–289. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.06.055>
- Özdemir, E., & Aydın, S. (2015). The Effects of Blogging on EFL Writing Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 199, 372–380. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.521>
- Panjaitan, Y. (2013). *Mengelola Blog Sebagai Media Pembelajaran Online*. Yogyakarta : Leutikaprio.
- Pardede, T. (2011). *Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. Retrieved from <http://repository.ut.ac.id/2511/1/fmipa201144.pdf>
- Pasani, C.F., Pramitra, M. (2014). Meningkatkan Karakter Mandiri Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Di Kelas VIII-C SMPN 13 Banjarmasin. *JPM IAIN Antasari*. 1(2), 17-32. Retrieved from <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jpm/article/view/48>
- Prasetya, T.I. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation*. 1(2), 106-112. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere/article/view/873>
- Prawira, P. (2014). *Psikologi Pendidikan dan Perspektif Baru*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Pujiyono. W., Hendriana. Y., Partimawati. (2015). Learning Media Introduction of Plant Species Based on Multimedia. *International Journal of Scientific Engineering and Applied Science (IJSEAS)*. 1(5), 395-400. Retrieved from <https://ijseas.com/volume1/v1i5/ijseas20150543.pdf>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*. 16(1), 42- 54. Retrieved from <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/203>

- Rahman, S.E., dkk. (2012). Students' Experiences on using Blog as Learning Journals. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 67, 135–143. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2012.11.314>
- Rahmatia, M., Moonawati., Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. 2(1), 212-227. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/2550>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/17824>
- Rifa'i, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang : Unnes Press.
- Robiin dan Bambang. (2019). Pemanfaatan Sistem Pembelajaran Online Untuk Guru, Orang Tua, Dan Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Sleman. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*. 544-550. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/>
- Rofiq, M. dan Jatmika, S. (2012). Aplikasi Electronic Learning (E-Learning) Berbasis Open Source Terhadap Perkuliahan Pada STMIK Asia Malang. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA JITIKA*. 6(1), 1-15. Retrieved from <https://jurnal.asia.ac.id/index.php/jitika/article/view/49>
- Rusman, K, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Samosir, R.A., Eddiyanto., Munthe,E.A. (2019). Pengaruh E-Learning Berbasis Weblog Dengan Model Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Talenta*. 2(1), 211-215. Retrieved from <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.344>
- Sandi, G. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 45(3), 241–251. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/1839>
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, M. (2012). Dosen Go BLOG. Retrieved From <http://tarbiyahainib.ac.id/dosen/artikel-dosen/171-dosen-go-blog?format=pdf>.

- Sari, R.A., Saputro, S., & Catur, A.N. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog untuk Materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2), 7-14. Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3343>
- Septiana, R., Mulyono, D., Aswarliansyah. (2021). Pengembangan E-Learning berbasis Web-Blog pada Mata Pelajaran Matematika SD Negeri 26 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education*. 1(2), 80-94. Retrieved from <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljse/article/view/137>
- Setyoningsih. (2011). E Learning:Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Elementary*. 3(1), 39-58. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v3i1.1443>
- Sharon. (2011). Encouraging Self-Regulated Learning in the Classroom. *A review of literature*. Virginia Commonwealth University. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/276956403_Encouraging_Self-Regulated_Learning_in_the_Classroom_A_Review_of_the_Literature
- Siahaan, S. (2001). E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. Retrieved from <http://www.depdiknas.go.id/Jurnal/42/sudirman.htm>
- Singh, H. and Reed, C. (2001) Achieving Success with Blended Learning. Centra Software. ASTD State of the Industry Report. American Society for Training and Development. Retrieved from <http://www.leerbeleving.nl/wbts/wbt2014/blend-ce.pdf>
- Situmorang, R. M., & dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekresi Manusia. *EduBio Tropika*. 3(2), 51-97. Retrieved from <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JET/article/view/6956>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar Elearning : Teori dan Aplikasinya Di Indonesia. *Jurnal Teknodik*. 7(13), 1-16. Retrieved from http://uilis.unsyiah.ac.id/serial/index.php?p=show_detail&id=8785
- Soekartawi. (2006). Blended learning : Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia. *Makalah*. Retrieved from <https://journal.uii.ac.id/Snati/article/download/1461/1231>
- Sofyana, L., Abdul. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 8(1), 81-86. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>

- Song and Hill. (2007). A Conceptual Model for Under Standing Self-Directed Learning in Online Environments. *Journal of Interactive Online Learning*. 6(1), 1-16. Retrieved from <http://www.ncolr.org/jiol/issues/pdf/6.1.3.pdf>
- Sriwiharjiyah, N., Ruskan, E.L., Ibrahim, A. (2012). Sistem Pembelajaran Dengan E-Learning Untuk Persiapan Ujian Nasional Pada SMA Pusri Palembang . *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*. 4(1), 450-467. Retrieved from <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Su'ud, U.S. (2009). *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Sukmawati, RA.,Purba, H.S., Wiranda, N. (2017). Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan *Blogger*. *Jurnal Vidya Karya*. 32(2), 117-122. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.20527/jvk.v32i2.5229>
- Sulistiyowati, E. (2011). Peran blog sebagai media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. *AI-Bidayah*. 3(2), 223-236. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/284521-peran-blog-sebagai-media-pembelajaran-di-de8d721c.pdf>
- Sumawardani, W., Pasani, C, F. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Savi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengembangkan Karakter Mandiri Siswa. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*.1(1), 82 – 89. Retrieved from <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/576>
- Supandi, Farikhah. (2016). Analisis Butir Soal Matematika Pada Instrumen Uji Coba Materi Segitiga. *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*. 1(1), 71-78. Retrieved from DOI: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i1.1085>
- Supinah dan I. T. Parmi. (2011). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Kemendiknas, Yogyakarta.
- Surbakti, D. A., & Supartono. (2016). Pengembangan Karakter Siswa Pada Kimia Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Metode Diskusi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 10(2), 1807-1816. Retrieved from <https://doi.org/10.15294/jipk.v10i2.9534>
- Susilo B, Efendi R, Maizora S.(2018). Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. *B. J. Pengabdian. Masyarakat. Indonesia*. 1(1), 21 – 26. Retrieved from

[https://www.semanticscholar.org/paper/Membangun-Pembelajara-Berbasis-Web-\(E-Learning\)-Mandoyo](https://www.semanticscholar.org/paper/Membangun-Pembelajara-Berbasis-Web-(E-Learning)-Mandoyo)

- Tasurun. (2010). *Panduan Praktis Internet Membuat Blog dan Mendapatkan Uang dari Internet*. Semarang : CV. Duta Nusindo.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Utami, T.D. (2011). Pendekatan E-Learning Dengan Fasilitas Blog Sebagai Media Dalam Mata Kuliah Reading Dan Writing. *Lingua Jurnal Bahasa dan Sastra*. 8(1) 83-91. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/870/803>
- Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 8(3), 585-589. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2013.06.11>
- Weni, DM., Isnaini,G. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*. 2(2), 114 -123. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1697/969>
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter : Stretegi Membangun Karakter Bangsa Berperadaan*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wulandari, N., Nugroho, S.E., Lisdiana. (2020). The Analysis of Character Formation of Curiosity in Science Learning in Elementary Schools. *Journal of Primary Education*. 9(4), 408– 412. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe>
- Yazdi, M. (2012). E-Leraning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*. 2(1), 143-152. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/FORISTEK/article/view/665/584>
- Zauma,F.F.,Samsudi., Prasetyo, A. B. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Journal of Primary Education*. 9(2), 1-9. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/33827>
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Prenada Media Group, Jakarta.