

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS TIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 URUTSEWU

Ferry Yusufa Hindrawan

SDN 2 Urutsewu

Email: ferry.yusufa@gmail.com

Keywords

Abstract

blended learning, TIK, MPI

Best Practice (praktik terbaik) ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran blended learning berbasis TIK dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 2 Urutsewu. Strategi ini model pembelajaran blended learning berbasis teknologi untuk mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar siswa. Sarana prasarana yang menunjang implementasi pembelajaran berbasis teknologi ternyata belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga penulis melakukan inovasi dalam bentuk penggabungan teknologi. Teknologi yang dimaksudkan pada praktik terbaik ini adalah pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta capaian hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan inklusif di sekolah dasar. Blended learning sebagai strategi yang memanfaatkan pembelajaran berbasis online dan offline untuk daling melengkapi dari masing-masing kekurangannya. Metode yang digunakan dalam best practice ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan mengikuti tahapan-tahapan diantaranya persiapan, pelaksanaan dan tahap evaluasi. Penulis menggunakan rubrik pengamatan motivasi belajar siswa dan soal evaluasi formatif maupun sumatif dalam mengumpulkan data. Hasil perolehan data kemudian dianalisis dan dijadikan dasar sebagai pengambilan kesimpulan. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang signifikan. Motivasi belajar yang awalnya masuk dalam kategori sangat rendah menjadi sangat baik. Sedangkan pada aspek hasil belajar mengalami peningkatan ketuntasan belajar yang awalnya 39% menjadi 89%. Praktik terbaik ini sudah penulis diseminasi melalui berbagai kegiatan daring dan luring, sehingga dapat dirasakan manfaatnya bagi teman sejawat lainnya.

1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut adanya pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan konten, tetapi juga pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Selain itu keadaan menuntut perubahan paradigma dalam dunia pendidikan, dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan tantangan pendidikan abad ke-21 yang mengedepankan fleksibilitas, kreativitas, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di SDN 2 Urutsewu, khususnya pada kelas V, guru menghadapi tantangan dalam membangun motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil refleksi pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil evaluasi belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) secara merata. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan memanfaatkan teknologi digital secara optimal.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan saat ini adalah blended learning, yaitu pembelajaran campuran antara tatap muka dan daring. Menurut Raja & Nagasubramani (2018) dan diperkuat oleh Tampubolon (2021), blended learning terbukti dapat meningkatkan partisipasi, fleksibilitas, dan kemandirian belajar siswa karena menggabungkan keunggulan interaksi langsung dengan kemudahan akses digital. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran juga sejalan dengan Permendikbudristek No. 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses, yang mendorong guru menggunakan teknologi untuk menciptakan pembelajaran aktif dan inovatif.

Merespons hal tersebut, penulis mengembangkan inovasi model pembelajaran Blended Learning berbasis TIK. Strategi ini memadukan prinsip model pembelajaran blended learning serta penggunaan teknologi edukatif berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Pertiwi & Hermanto (2020), pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas secara interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberdayakan.

Kegiatan ini dirancang untuk memberikan ruang bagi siswa memilih cara belajar yang sesuai, berpartisipasi aktif dalam kegiatan digital, serta memperoleh pengalaman

belajar yang menyenangkan dan menantang. Diharapkan, melalui implementasi strategi ini, motivasi intrinsik siswa dapat tumbuh, dan hasil belajar pun mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, best practice ini bertujuan mendeskripsikan Model Pembelajaran Blended Learning berbasis TIK di kelas V SDN 2 Urutsewu sebagai model inovatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK yang kontekstual dan aplikatif. Melalui implementasi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Dengan begitu, diharapkan proses pembelajaran di kelas V SDN 2 Urutsewu menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain memberikan dampak bagi peserta didik di kelas V SDN 2 Urutsewu, best practice ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan yang lebih luas

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Blended Learning

Menurut Sudarman (2015) secara etimologi istilah blended learning terdiri dari dua kata yaitu blended dan learning. Kata blend artinya adalah campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan. Kata learning memiliki makna umum “belajar”. Dengan demikian, istilah sepintas blended learning mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Blended learning menggabungkan berbagai model dan metode belajar dengan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Blended learning adalah kombinasi atau penggabungan dari berbagai strategi pembelajaran. Dengan penerapan pembelajaran pembelajaran berbasis blended learning ini diharapkan mampu memberi inovasi baru di lingkungan pendidikan saat ini. Karena pembelajaran berbasis blended learning mempermudah para siswa dalam belajar, siswa tidak hanya belajar disekolah saja melainkan bisa belajar dirumah dengan memanfaatkan internet.

Dalam mengaplikasikan dalam pembelajaran kita perlu untuk memahami dengan benar Blended learning. Carman (2005) menjelaskan lima kunci utama dalam proses

pembelajaran blended learning dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu:

- a) Live Event, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
- b) Self-Paced Learning, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara online.
- c) Collaboration, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik peserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik.
- d) Assessment, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas).
- e) Performance Support Materials, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara offline maupun online.

Beberapa keuntungan pemanfaatan blended learning diungkapkan oleh Kusairi (dalam Badaruddin, dkk. 2018) antara sebagai berikut : (1) Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online. (2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka. (3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat diadministrasikan dan dikontrol dengan baik oleh guru. (4) Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.

2. TIK Dalam Pembelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merujuk pada seluruh teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi secara digital. Dalam dunia pendidikan, TIK digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar, baik secara daring maupun luring. Menurut UNESCO (2022), TIK dapat memperluas akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, dan memperbaiki kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, TIK mencakup perangkat keras seperti komputer, proyektor, dan perangkat lunak seperti Learning Management System (LMS), platform e-learning, serta aplikasi pembelajaran interaktif. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik.

TIK memiliki berbagai peran penting dalam pembelajaran, antara lain:

- a) Meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber belajar: Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber digital.
- b) Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif: Penggunaan video, simulasi, dan game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar.
- c) Meningkatkan efisiensi administrasi: Guru dapat mengelola penilaian, absensi, dan tugas melalui platform digital.
- d) Mengembangkan keterampilan abad 21: Seperti literasi digital, komunikasi daring, dan kolaborasi virtual.

Menurut Purwanto & Syamsul (2023), pemanfaatan TIK secara tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah asesmen formatif secara real-time. Selain mempunyai manfaat pembelajaran dengan memanfaatkan TIK juga mempunyai tantangan. Berikut adalah tantangan dalam pemanfaatan TIK di sekolah antara lain:

- a) Keterbatasan perangkat dan akses internet.
- b) Rendahnya literasi digital guru dan siswa.
- c) Kurangnya pelatihan berkelanjutan bagi pendidik.
- d) Ketergantungan terhadap teknologi tanpa penguatan pedagogi.

Menurut penelitian oleh Rizal & Fitriani (2023), salah satu hambatan terbesar di sekolah negeri adalah minimnya infrastruktur dan kurangnya dukungan teknis.

Agar TIK dapat dimanfaatkan secara optimal, diperlukan strategi sebagai berikut:

- a) Pelatihan berkelanjutan untuk guru, seperti Program PebaTIK dari Kemendikbudristek.
- b) Penggunaan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo.
- c) Penguatan kurikulum digital yang selaras dengan kebutuhan abad 21.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2023) juga menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator digital dalam pembelajaran berbasis TIK.

3. Implementasi dalam Pembelajaran

Mengemas Model Pembelajaran blended learning berbasis TIK menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan bermakna. Di sini penulis memanfaatkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam kegiatan pembelajarannya.

Dalam pelaksanaan best practice ini, penulis memadukan berbagai platform digital dan AI seperti Chat GPT, Canva, wordwall, dengan memposisikan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Perpaduan Blended learning dan MPI yang dikemas dalam pembelajaran berdiferensiasi diharapkan menjadi alternatif yang efektif dan efisien dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Urutsewu pada materi ekosistem. TIK dimanfaatkan sebagai sarana penting dalam menunjang implementasi ini. Blended Learning yang merupakan kombinasi pembelajaran berbasis online dan offline merupakan solusi terbaik untuk dapat menerapkan pembelajaran berbasis digital tanpa meninggalkan peran guru di dalam kelas. Pembelajaran offline yang dimaksudkan adalah pemanfaatan media cetak, PPT dan slide yang sudah disipkan guru sebagai media yang bisa digunakan tanpa adanya akses internet. Sedangkan pembelajaran online digunakan untuk mengakses MPI, serta melaksanakan kegiatan evaluasi melalui kuis yang dirancang secara digital. Keduanya dapat berjalan beriringan dan saling melengkapi dari kekurangan masing-masing metode.

2. METODE PENELITIAN

1. Langkah-langkah Kegiatan

Penerapan kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas V SDN 2 Urutsewu pada materi pembelajaran IPAS. Langkah kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan dengan mengacu langkah pembelajaran Blended learning yang diintegrasikan dengan muatan pelajaran IPAS, kemudian dalam kegiatannya melibatkan literasi digital dalam bentuk penggunaan media video, menggali informasi melalui google lens, serta mencari informasi dan evaluasi melalui MPI yang telah disediakan guru. Secara garis besar kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Pra Implementasi

Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Penulis menyusun instrumen diagnostik awal berupa instrumen kesiapan belajar dan gaya belajar siswa sebagai bagian dari identifikasi pada pembelajaran mendalam. Kegiatan pengumpulan data awal dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus tahun 2025.

- 2) Penulis mengelompokan siswa berdasarkan hasil analisis diagnostik dan dikelompokan berdasarkan kesiapan belajar.
- 3) Penulis membuat perangkat pembelajaran menggunakan, terdiri dari modul ajar, bahan ajar, dan instrumen penilaian. Dalam kegiatan perencanaan, penulis memanfaatkan berbagai platforms digital seperti chat GPT, Meta AI, Gamaa, dll. Kemudian menyusun menjadi rangkaian pembelajaran yang utuh. Prinsip dan pengalaman belajar pembelajaran mendalam dimasukkan pada kegiatan ini
- 4) Penulis membuat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan canva.
- 5) MPI dilengkapi dengan gambar-gambar, materi, dan soal evaluasi
- 6) Media yang digunakan dapat diakses

b. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, penulis melaksanakan kegiatan praktik baik selama 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama tanggal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 Agustus 2025. Pembelajaran menggunakan Blended learning berbasis TIK yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat mengikuti Pelajaran dengan baik. (bersadar, bermakna dan menggembirakan PM)
- 2) Guru melakukan kegiatan eksplorasi dengan menampilkan foto atau video yang mendukung kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi (diferensiasi konten).
- 3) Peserta didik diberikan petunjuk bagaimana penggunaan multimedia pembelajaran interaktif melalui tombol navigasi yang ditampilkan. (memahami PM)
- 4) Peserta didik diarahkan untuk dapat berkelompok dan mengerjakan tugas kelompok sesuai dengan LK yang diberikan guru sesuai dengan tingkat kognitif dan kesiapan belajar siswa kemudian mempresentasikan di depan kelas (pembelajaran konvensional). Materi pada pertemuan pertama adalah bagian tumbuhan dan fungsinya. (mengaplikasi PM)
- 5) Peserta didik menggunakan kuis yang disediakan untuk melakukan evaluasi
- 6) Peserta didik melakukan refleksi dengan guru (merefleksi PM)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 4 September 2025, pada pertemua kedua, peserta didik sudah lebih mahir dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif secara mandiri. Mengeksplorasi pengetahuan di luar kelas menggunakan google lens menjadi pembeda antara pertemuan pertama dan ke dua. Sedangkan langkah pembelajaran yang lain sama dengan kegiatan pada pembelajaran pertemuan pertama. Untuk kegiatan evaluasi dilaksanakan melalui multimedia interaktif yang disediakan dengan soal yang berbeda pada pertemua sebelumnya. Pada pertemua kedua, peserta didik mengeksplorasi video pada MPI yang disediakan tentang proses fotosintesis. (Sesuai dengan pengalaman belajar PM)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan tindakan sesuai alur yang telah ditetukan, penulis memperoleh beberapa hasil, diantaranya adalah hasil asesmen diagnostik awal siswa, data pengamatan terhadap motivasi belajar siswa, dan data hasil belajar. Penulis mengkombinasikan langkah pada pembelajaran berdiferensiasi dengan tujuan pembelajaran yang dirancang menciptakan pembelajaran menyenangkan yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Secara umum data masing masing aspek dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1: Hasil Asesmen Diagnostik Kesiapan Belajar Siswa

No.	Kesiapan Belajar	Jumlah Siswa
1.	Baru Berkembang	6
2.	Sedang Berkembang	13
3.	Mahir	9
Jumlah		28

Asesemen diagnostik yang dilaksanakan penulis sebagai upaya menggali informasi agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sesuai dengan pendapat Herwina (2021:178) yang mengemukakan bahwa penyesuaian dalam pembelajaran berdiferensiasi meliputi minat, profil belajar, kesiapan peserta didik agar tercapai peningkatan hasil belajar. Selain sebagai analisis kebutuhan, diagnostik ini juga mendukung dalam implementasi *Blended learning*, dimana dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Data mengenai motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil analisis rubrik motivasi

belajar siswa dideskripsikan ke dalam lima kategori yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2: Kategorisasi Hasil Rubrik Motivasi Belajar

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	0% - 39%	Sangat Rendah
2.	40% - 59%	Rendah
3.	60% - 74%	Sedang
4.	75% - 84%	Tinggi
5.	85% - 100%	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil pengisian rubrik motivasi belajar siswa pada saat sebelum dan setelah dilakukan tindakan diperoleh data yang dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 3: Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Indikator	Skor Total	Rerata Skor	Presen-tase	Kategori	Keterangan
Perasaan senang dan tekun dalam belajar	24	9	37%	Sangat rendah	TT
Kemauan dan minat belajar	28	11	39%	Sangat rendah	TT
Kecerdasan dan kemandirian dalam belajar	28	14	50%	Rendah	TT
Berprestasi dalam belajar	20	9	45%	Rendah	TT

Tabel 4: Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Setelah Tindakan

Indikator	Skor Total	Rerata Skor	Perse-n-tase	Kategori	Keterangan
Perasaan senang dan tekun dalam belajar	24	22	93%	Sangat tinggi	T
Kemauan dan minat belajar	28	24	86%	Sangat tinggi	T
Kecerdasan dan kemandirian dalam belajar	28	22	79%	Tinggi	T
Berprestasi dalam belajar	20	18	90%	Sangat tinggi	T

Berdasarkan tabel di atas dapat kita lihat perbedaan persentase motivasi belajar siswa sebelum tindakan dan setelah tindakan. Pada indikator perasaan senang dan tekun mendapatkan peningkatan tertinggi yaitu dari 37% menjadi 93%. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* berbasis TIK dapat meningkatkan tingkat kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan strategi yang dilaksanakan menguatkan pendapat Sardiman (2007: 75) yang

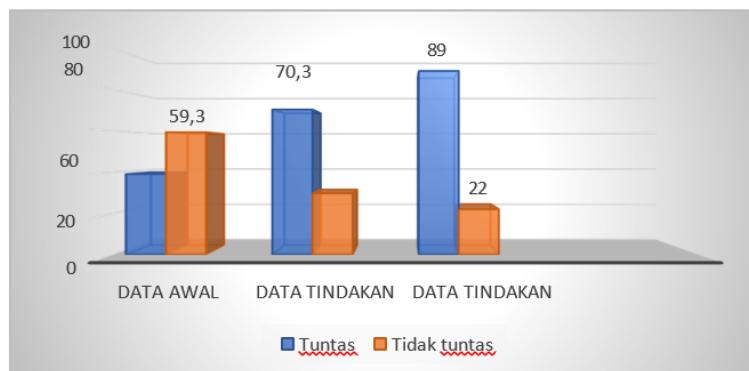
menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah.

Kemudian data hasil belajar siswa baik sebelum tindakan, setelah tindakan 1, dan setelah tindakan 2 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5: Data Hasil Belajar Belajar Siswa Setelah Tindakan

Pencapaian	Data Awal	Data Tindakan 1	Data Tindakan 2
Nilai terendah	30	45	60
Nilai tertinggi	75	90	100
Jumlah siswa tuntas	11	20	25
Jumlah siswa tidak tuntas	17	8	3
Persentase ketuntasan	39%	71%	89%
Persentase ketidaktuntasan	61%	29%	11%
Rata-rata	59,29	71,25	84,5

Perbandingan perolehan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan tindakan adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Perbandingan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dilaksanakannya tindakan dan setelah dilaksanakannya tindakan. Motivasi belajar yang sebelumnya masuk dalam kategori sangat rendah, setelah dilaksanakan tindakan masuk pada kategori sangat tinggi. Sementara itu untuk data hasil belajar, sebelum adanya tindakan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 39% (11 siswa dari 28 siswa). Setelah adanya tindakan pertama dan kedua maka terlihat peningkatan hasil belajar siswa dari 28 siswa terdapat 20 siswa (70,3%) siswa pada tindakan 1 meningkat menjadi 25 siswa (89%) setelah tindakan 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran blended learning berbasis

TIK pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi praktik terbaik yang mampu mengatasi permasalahan di SDN 2 Urutsewu. Pada pelaksanaan kegiatan diperoleh beberapa hambatan seperti beberapa peserta didik tidak bisa masuk ke MPI tetapi guru sudah menyiapkan solusi dengan cara menampilkan MPI secara klasikal di depan kelas menggunakan layar proyektor. Ketika permasalahan munsul saat evaluasi makan guru sudah menyiapkan soal dalam bentuk cetak tetapi tetap menarik sehingga proses evaluasi dapat tetap dilaksanakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media implementasi model pembelajaran blended learning berbasis TIK dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar yang sebelumnya masuk dalam kategori sangat rendah, setelah dilaksanakan tindakan masuk pada kategori sangat tinggi karena mencapai rata-rata 87% dari 4 kategori. Peserta didik terlihat antusias dan tertarik selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan MPI dalam kegiatanya. Sementara itu untuk data hasil belajar, sebelum adanya tindakan ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 39% (11 siswa dari 28 siswa). Setelah adanya tindakan pertama dan kedua maka terlihat peningkatan hasil belajar siswa dari 28 siswa terdapat 20 siswa (70,3%) siswa pada tindakan 1 meningkat menjadi 25 siswa (89%) setelah tindakan 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran blended learning berbasis TIK pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi praktik terbaik yang mampu mengatasi permasalahan di SDN 2 Urutsewu. Selain praktik baik dilaksanakan di sekolah penulis, praktik baik ini sudah penulis publikasikan pada rekan sejawat dan media sosial sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi guru lain yang ingin melaksanakan pembelajaran inovatif berbasis TIK.

Dari simpulan tersebut penulis menyarankan kepada pendidik hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran, sehingga anak memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar memberikan kesempatan kepada anak belajar sesuai dengan eranya, sehingga pemenuhan salah satu fasilitas sumber belajar dapat dipenuhi. (Saran)

Bersadarkan simpulan di atas penulis memberikan saran kepada pendidik untuk dapat terus melakukan inovasi pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, memanfaatkan teknologi secara optimal, serta terus mengembangkan kemampuan agar dapat menciptakan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik. Pemanfaatan media digital sebagai sumber belajar memberikan kesempatan kepada anak belajar sesuai dengan eranya, sehingga pemenuhan salah satu fasilitas sumber belajar dapat dipenuhi Karya inovasi yang penulis hasilkan tentunya masih banyak kekurangan karena baru penulis terapkan pada muatan pelajaran IPAS. Besar harapan penulis untuk dapat dikembangkan oleh pendidik lain agar menjadi sebuah karya yang lebih luas jangkauannya. Transformasi pembelajaran melalui implementasi pembelajaran digital akan mengarahkan kita menjadi pendidik yang adaptif dan dinamis

5. DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin. (2018). Peningkatan Motivasi Siswa Melalui Bimbingan Konseling. Jakarta: Abe Kreatifindo.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.
- Irdhina, R. (2021). Strategi penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Yogyakarta: Edupublik Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). Peran guru dalam pembelajaran berbasis TIK. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Permendikbudristek RI No. 22 Tahun 2020 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pertiwi, R., & Hermanto. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 89–98.
- Purwanto, A., & Syamsul, H. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(2), 45–58.
- Raja, R., & Nagasubramani, P.C. (2018). Impact of Modern Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(S1), 33–35..
- Rizal, M., & Fitriani, S. (2023). Analisis hambatan pemanfaatan TIK di sekolah negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 21–34.

- Tampubolon, S. (2021). Blended Learning sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–53.
- UNESCO. (2022). *ICT in education: A critical review and future prospects*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization