

**RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA  
PANDEMI**

**SKRIPSI**

*Ditunjukkan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Departemen Pendidikan Ilmu  
Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas  
Pendidikan Indonesia*



Oleh :

Kurniawan Hidayat

1507504

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN  
ALAM  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2022**

***RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA  
PANDEMI***

Oleh

Kurniawan Hidayat

NIM 1507504

Sebuah Skripsi Yang Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Kurniawan Hidayat

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya  
tanpa izin dari penulis

Kurniawan Hidayat, 2022

***RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## LEMBAR PENGESAHAN

Kurniawan Hidayat

### RANCANG BANGUN *E-LEARNING* MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

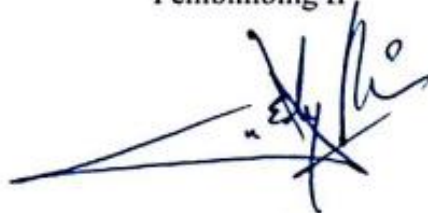
Pembimbing I



Dr. H. Enjang Alinurdin, M.Kom

NIP. 196711211991011001

Pembimbing II



Eddy Prasetyo Nugroho, M.T

NIP. 197505152008011014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. Wahyudin, M.T.

NIP: 197304242008121001

## ABSTRAK

### **RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI**

**Pembimbing 1: Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.**

**Pembimbing 2: Eddy Prasetyo Nugroho, M.T.**

**Kurniawan Hidayat**

**1507504**

*Blended Learning* adalah dua metode pembelajaran antara sinkronus dan secara asinkronus, metode tersebut adalah model pembelajaran yang ideal di masa pandemi ini dalam menciptakan proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Untuk memicu motivasi dari siswa-siswi agar menarik minat menggunakan metode pembelajaran ini, yaitu menggunakan media menarik dan mudah di akses. Berdasarkan hasil penilaian kuesioner dari siswa-siswi yang mengikuti simulasi *E-Learning* pada produk media yang telah dikembangkan dinyatakan bahwa, media dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar jika rerata skor masing-masing indikator mengalami peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan media dan meningkat setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil kuesioner sebelum mengikuti pembelajaran *E-Learning* mendapatkan rerata skor 1,85 termasuk kriteria rendah, sedangkan hasil kuesioner sesudah mengikuti pembelajaran *E-Learning* mendapatkan rerata skor 3,39 termasuk kriteria tinggi. Pelaksanaan pembelajaran materi *Flowchart* dapat terintegrasi baik penerapannya karena terdapat sinkron maya dan asinkron mandiri yang menyokong satu sama lain, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Blended Learning, E-Learning, Motivasi Belajar, Pandemi, sinkronus, asinkronus, Flowchart.

Kurniawan Hidayat, 2022

**RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

### **E-LEARNING DESIGN BASED ON BLENDED LEARNING TO INCREASE STUDENT LEARNING MOTIVATION DURING PANDEMIC**

**Adviser 1: Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.**

**Adviser 2: Eddy Prasetyo Nugroho, M.T.**

**Kurniawan Hidayat**

**1507504**

Blended Learning are two learning methods between Synchronous and Asynchronous, these methods are the ideal learning model in this pandemic period in creating a learning process in order to achieve optimal learning goals. To trigger motivation from students to attract interest using this learning method, namely using interesting and easy-to-access media. Based on the results of the questionnaire assessment from students who took part in the E-Learning simulation on media products that had been developed, it was stated that the media was said to be able to increase learning motivation if the average score of each indicator increased from before learning to use media and increased after learning to use media. The results of the questionnaire before participating in E-Learning learning got an average score of 1.85 including low criteria, while the results of the questionnaire after participating in E-Learning learning got an average score of 3.39 including high criteria. The implementation of Flowchart material learning can be integrated both in its application because there are virtual synchronous and independent asynchronous ones that support each other, and can increase student learning motivation.

**Keywords:** Blended Learning, E-Learning, Learning Motivation, Pandemic, Synchronous, Asynchronous, , Flowchart.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 E-Learning .....	7
2.1.1 Pengertian <i>E-learning</i> .....	7
2.1.2 Karakteristik, Manfaat dan Fungsi E-learning .....	11
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-learning</i> .....	16
2.2 Blended Learning .....	17
2.2.1 Pengertian Blended Learning .....	17
2.2.2 Kelebihan Blended Learning .....	19
2.2.3 Kekurangan Blended Learning .....	20
2.2.4 Model Blended Learning .....	20
2.2.5 Tujuan Blended Learning .....	21
2.2.6 Unsur-unsur Blended Learning .....	21
2.2.7 Tahapan Blended Learning.....	22

2.2.8	Rotation Model .....	23
2.3	Software.....	25
2.3.1	Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environmen) .....	25
2.3.2	Jitsi Meet.....	25
2.3.3	XAMPP .....	25
2.3.4	Web Browser .....	25
2.4	Motivasi belajar .....	26
2.4.1	Pengertian Motivasi Belajar .....	26
2.4.2	Indikator Motivasi .....	27
2.5	Simulasi dan Komunikasi Digital.....	29
2.5.1	Flowchart.....	29
2.5.2	Lingkup Materi <i>Flowchart</i> .....	30
2.5.3	Pengertian <i>Flowchart</i> .....	30
BAB III	METODE PENELITIAN .....	32
3.1	Metode Penelitian .....	32
3.2	Prosedur Penelitian .....	32
3.2.1	Tahap Analisis .....	34
3.2.2	Tahap Desain .....	34
3.2.3	Tahap Pengembangan.....	34
3.2.4	Tahap Implementasi .....	35
3.2.5	Tahap Penilaian .....	35
3.3	Desain Penelitian .....	35
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3.4.1	Populasi Penelitian .....	36
3.4.2	Sampel Penelitian .....	36
3.5	Instrumen Penelitian .....	36
3.5.1	Instrumen Studi Lapangan.....	36
3.5.2	Instrumen Motivasi.....	36
3.5.3	Instrumen Validasi Ahli Media dan Materi .....	38
3.6	Teknik Analisis Data .....	41
BAB IV	PEMBAHASAN.....	43

4.1 Temuan dan Pembahasan .....	43
4.1.1 Tahap Analisis .....	43
4.1.2 Tahap Desain .....	47
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	53
4.1.4 Tahap Implementasi .....	66
4.1.5 Tahap Penilaian .....	71
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Implikasi .....	79
5.3 Rekomendasi .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN.....	85



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra. (2005). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi Al-Bahra bin Ladjamudin* (pertama). Graha Ilmu.
- Alexander, S. (2001). *E-LEARNING DEVELOPMENTS AND EXPERIENCES*  
Prof. Shirley Alexander. May. <https://doi.org/10.1108/00400910110399247>
- AM, S. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Antonius Aditya Hartanto dan Onno W. Purbo. (2002). *E-Learnig berbasis PHP dan MySQL*. Elex Media Komputindo.
- Brown, M. D. (2000). *Education World: Technology in the Classroom: Virtual High Schools, Part 1, The Voices of Experience*.  
[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech052.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech052.shtml)
- Cheung, K. H. W. S. (2014). *Using Blended Learning Evidence-Based Practices*. Springer Briefs in Education.
- SURAT EDARAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONAVIRUS DISEASE (COVID-19), 5 SELL Journal 55 (2020).
- Effendi, Empy & Zhuang, H. (2005). *E-learning : Konsep dan Aplikasi*. Andi Offset. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=683607>
- Elliot, Masie, Cisco, & C. (2000). *TechLearn: E-Learning Brief*. Prentice-Hall.
- Engkos, N. (2002). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Pusat Penelitian Informatika - LIPI Bandung*.  
<http://www.informatika.lipi.go.id/jurnal/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia>
- Gunasekaran, A., Mcneil, R. D., & Shaul, D. (2002). E-learning: Research and applications. *Industrial and Commercial Training*, 34(2), 44–53.  
<https://doi.org/10.1108/00197850210417528>

- Hadiana, A. D. (2003). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Pusat Penelitian Informatika*.
- Hamad, M. M. (2015). Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, 3(4), 75–78.  
[https://www.researchgate.net/profile/Mona-Hamad-4/publication/283209693\\_Blended\\_Learning\\_Outcome\\_vs\\_Traditional\\_Learning\\_Outcome/links/562df90d08aef25a24432332/Blended-Learning-Outcome-vs-Traditional-Learning-Outcome.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mona-Hamad-4/publication/283209693_Blended_Learning_Outcome_vs_Traditional_Learning_Outcome/links/562df90d08aef25a24432332/Blended-Learning-Outcome-vs-Traditional-Learning-Outcome.pdf)
- Harlen, W., & Deakin Crick, R. (2003). Testing and motivation for learning. *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 10(2), 169–207.  
<https://doi.org/10.1080/0969594032000121270>
- Hartley, D. E. (2001). *Selling E-learning*. American Society for Training and Development.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran bauran (blended learning)*. Prestasi Pustaka.
- Iqbal, Chusni, R. (2011). Pengembangan aplikasi e-learning berbasis moddle ( studi kasus : sma 2 mei ciputat ). *Skripsi UIN*.  
[http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3034/1/IQBAL CHUSNI RAMDHAN-FST.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/3034/1/IQBAL_CHUSNI_RAMDHAN-FST.pdf)
- Khatimi, H. (2006). *MENGENAL E-LEARNING SEBAGAI*. 7(2), 72–81.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi*. UPP AMP YKPN.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosda Karya.
- Mosa, A. S. M., Yoo, I., & Sheets, L. (2012). A systematic review of healthcare applications for smartphones. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.1186/1472-6947-12-67>
- Munir. (2002). *Metodologi Pengembangan Multimedia dalam Pendidikan*. Mimbar Pendidikan.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak jauh berbasis teknologi Informasi dan*

*Komunikasi*. Alfabeta.

- Narso. (2011). Membangun Sistem E-learning di SMK Pondok Pesantren Al Amanah. *Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Hidayatullah*.
- Pahlevy, Randy, T. (2010). Rancang Bangun Sistem pendukung Keputusan Menentukan penerima Beasiswa dengan Menggunakan metode Simpele Additive Weighting (SAW). In *Skripsi Program Studi Tehnik Informatika*. <http://eprints.upnjatim.ac.id/1535/>
- Piskurich, G. M. (2006). *Rapid Instructional Design: Learning ID Fast and Right (Second Edition)* (2nd ed.). Pfeiffer, John wiley and Sons, Inc.
- Prasetya, M. A. (2015). E-Learning Sebagai Sebuah Inovasi Metode Active Learning. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 319–338.
- Ramli, B. (2014). International Journal of Asian Social Science THE EFFECT OF LEARNING MOTIVATION ON STUDENT ' S PRODUCTIVE COMPETENCIES IN VOCATIONAL HIGH SCHOOL , WEST SUMATRA. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722–732.
- Reeve, J. (2016). *A Grand Theory of Motivation: Why Not?* Springer.
- Riyanto, N. (2018). *Tujuh Karya Satu Buku*. Pelita Gemilang Sejahtera.
- Rovai, A. P., & Jordan, H. M. (2004). Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v5i2.192>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Santrock, J. W. (2007). *Educational psychology*. McGraw-Hill.
- School, A. P. (2013). *BLENDED LEARNING 101*. Aspire Public School.
- Siahaan, S. (2003). E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu
- Kurniawan Hidayat, 2022  
**RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 042.
- Soekartawi. (2003). Prinsip Dasar E-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 042.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Tafiardi. (2005). Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui E-Learning. *Pendidikan Penabur*, 04, 85–97.
- Tucker, C. R. (2012). *Blended Learning in Grades 4–12*. Corwin Press.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria penilaian media pembelajaran*. Aspek dan Kriteria penilaian media pembelajaran
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (2013). Educational Psychologist: Motivation For Reading: Individual, Home, Textual, and Classroom Perspectives. *Spring*, 57–58.
- Winataputra. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Woolfolk, A. (2004). *Educational psychology (9th Edition.)*. Allyn & Bacon.
- Yusuf, T, M. (2011). Mengenal Blended learning. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 14(2), 232–242.
- Zhang, D. (2003). Powering E-Learning In the New Millennium: An Overview of E-Learning and Enabling Technology. *Department of Information Systems*, 97(1–4), 201–212. <https://doi.org/10.1023/A>