

## **EFEKTIVITAS PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Falih Ihza<sup>1\*</sup>, Umalihatyati<sup>2</sup>, Popi Dayurni<sup>3</sup>, Dewi Surani<sup>4</sup>**

Universitas Bina Bangsa<sup>1234</sup>

E-mail: [aku@falihihza.my.id](mailto:aku@falihihza.my.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan berdampak pada sistem pembelajaran sehingga terciptanya inovasi-inovasi baru dalam media pembelajaran yang mampu mengefektifkan dan mempermudah proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas platform learning management system berbasis web sebagai media pembelajaran blended learning dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian dilakukan di SMK N 1 Kota Serang, sampel terdiri dari 38 siswa dari kelas X 1 Teknik Komputer Jaringan. Penelitian melalui angket yang dianalisis datanya menggunakan analisis deskripsi, uji hipotesis, dan uji n-gain. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa data berdistribusi normal dan hasil motivasi belajar sebesar 70,18% untuk pretest dan 90,26% untuk posttest, terdapat peningkatan sebesar 20,08%, sedangkan hasil uji hipotesis dengan hasil nilai Sig. yang diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis  $H_a$  diterima, hasil uji n-gain yang diperoleh sebesar 0,67 (sedang) untuk motivasi belajar. Dan disimpulkan bahwa penggunaan platform Learning Management System berbasis web bernama "Diriku" yang terintegrasi pada platform WordPress dan diakses pada situs [www.diriku.my.id](http://www.diriku.my.id) sebagai media pembelajaran blended learning dikatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria sedang dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi media pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** Efektivitas; *Learning Management System* Berbasis Web; *Blended Learning*; Motivasi Belajar.

### **Abstract**

*The development of technology in the world of education has an impact on the learning system so that new innovations in learning media are created that can streamline and facilitate the learning process. This study aims to determine how much the effectiveness of a web-based learning management system platform as a blended learning media in increasing student learning motivation. The research was conducted at SMK N 1 Serang City, the sample consisted of 38 students from class X 1 Computer Network Engineering. Research through questionnaires analyzed data using description analysis, hypothesis testing, and n-gain test. Based on the results of the study, it was found that the data was normal and the results of learning motivation were 70.18% for the pretest and 90.26% for the posttest, there was an increase of 20.08%, while*

113

Ihza, F., Hayati, U., Dayurni, P., & Surani, D. (2023). EFEKTIVITAS PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 113-122. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i4.1405>

*the results of hypothesis testing with the results of the Sig. value obtained was  $0.000 < 0.05$  which means that the  $H_0$  hypothesis is rejected and the  $H_a$  hypothesis is accepted, the n-gain test results obtained were 0.67 (medium) for learning motivation. And it is concluded that the use of a Web-based Learning Management System platform named "Diriku" integrated on the WordPress platform and accessed on the site [www.diriku.my.id](http://www.diriku.my.id) as a blended learning media is said to be effective in increasing student learning motivation with moderate criteria and can be used as an alternative learning media innovation in schools.*

**Keywords:** *Effectiveness; Web-based Learning Management System; Blended Learning; Learning Motivation.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan membawa dampak perubahan, terutama dalam hal kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Di masa mendatang, akan ada banyak variabel yang memengaruhi kemajuan pendidikan, salah satunya adalah kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi serta adanya persaingan yang besar dalam mendapatkan pekerjaan, ditandai dengan berkembangnya teknologi baru yang menuntut kompetensi yang lebih tinggi (Hidayat dkk., 2020; Fitri dkk., 2023; Hakiki dkk., 2022).

Teknologi modern telah diterapkan ke berbagai bagian kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Siswa dapat menggunakan teknologi untuk membuat pendekatan pembelajaran inovatif dan terkini (Hakiki & Fadli, 2021). Saat ini, ada banyak media pendidikan yang menggunakan kemajuan teknologi. Salah satunya adalah pembelajaran elektronik atau *website*, media juga dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar dan memfokuskan perhatian siswa pada informasi yang diberikan selama proses kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap dan memahami pelajaran dengan

baik. Sependapat dengan Surani dan Ramli (dalam Ihza dkk., 2023) lingkungan pembelajaran berbasis teknologi ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Teknologi dan informasi sangat penting untuk aktivitas siswa, dengan menggunakan teknologi dan media pada saat ini yang terus berkembang, siswa harus memiliki kemampuan untuk mencari berbagai jenis informasi serta perkembangan dalam teknologi dan informasi menyebabkan perubahan yang membuat penyebaran informasi menjadi lebih cepat kapan pun, ada banyak tantangan yang signifikan yang dihadapi Indonesia selama era ini, salah satu penyebabnya karena kesadaran literasi teknologi masyarakat yang rendah, literasi teknologi berarti masyarakat dapat menggunakan teknologi dengan lebih baik, terutama untuk tujuan pendidikan (Dayurni & Umalihayati, 2023).

Oleh karena itu, apakah ingin atau tidak, guru juga harus dapat menggunakan kemajuan produk ICT (*Information Communication and Technology*) cara terbaik untuk menunjang proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan di era saat ini (Yana, 2019).

Pada pembelajaran yang memanfaatkan ICT dikatakan Yana (2019) salah satunya *blended learning* yaitu perpaduan pembelajaran dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi. Jenis pembelajaran ini memungkinkan penggabungan pembelajaran langsung di ruang kelas dengan bantuan teknologi yang beroperasi secara *online* maupun *offline*.

Saat ini, ada banyak platform digital *online* yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar. Platform ini merupakan sistem yang bernama *Learning Management System* (LMS). Media LMS yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran *blended learning* seperti media *Learning Management System* dengan nama “Diriku” yang merupakan platform pembelajaran digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara *offline* dan *online*, dilengkapi dengan sistem *Learning Management System* berbasis *Web* dengan penamaan “Diriku” dapat diakses melalui dekstop, *smartphone*, dan laptop berbasis *Web based* yang terintegrasi di platform *WordPress* dan dapat diakses pada situs [www.diriku.my.id](http://www.diriku.my.id).

Aaron Qugley (dalam Yana, 2019) mengatakan “*a digital learning environment to manage all aspects of the learning process*” diartikan *Learning Management System* merupakan sebuah bagian sistem pembelajaran digital yang mengelola proses keseluruhan bagian dalam pembelajaran. *Learning Management System* dapat membantu guru atau dosen: (1) memberi tahu siswa tentang tujuan pembelajaran; (2)

mengatur jadwal pembelajaran dan siswa tahu apa yang dipelajari dan kapan akan dilakukan; (3) menyampaikan materi pembelajaran ke siswa di luar kelas; (4) melakukan evaluasi proses pembelajaran serta membuat rekam jejak; (5) berinteraksi dengan siswa; dan (6) memberi siswa akses langsung ke sumber referensi yang lebih luas. Di lain sisi, sedangkan siswa adalah (1) mendapatkan akses ke materi pembelajaran; (2) memantau perkembangan jadwal pembelajaran; dan (3) berkomunikasi atau mengontak dengan guru (Yana, 2019).

Media pembelajaran yakni sesuatu yang dipergunakan sebagai penghubung atau perantara antara seseorang yang memberikan informasi (guru atau siswa) dan seseorang yang menerimanya. Adapun tujuan media pembelajaran tersebut yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa dan memberi mereka kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh (Hasan dkk., 2021).

Istilah *blended learning* yakni kata *blend* berarti campuran atau perpaduan bersama untuk meningkatkan hasil yang terbaik yang pencampurannya antara pembelajaran luring (dalam kelas) dengan bertatap muka secara umumnya (*classroom lesson*) dan pembelajaran secara tidak langsung atau *online*. Adapun pembelajaran ini secara biasa dilakukan di ruangan kelas dipadukan dengan pembelajaran secara tidak langsung baik yang dilaksanakan secara kolaborasi ataupun mandiri, dengan bantuan media teknologi informasi dan komunikasi (Fadhilirrahman dkk., 2023).

Sondang P. Siagian (dalam Setiawan, 2017), mendefinisikan motivasi sebagai pengaruh keinginan dan kebutuhan seseorang pada arah dan semangatnya yang mendorongnya untuk mengerahkan kemampuan, tenaga, dan waktunya untuk mencapai tujuan tertentu.

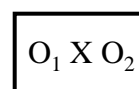
SMK Negeri 1 Kota Serang telah menggunakan media inovasi pembelajaran berbasis teknologi, media pembelajaran teknologi ini seperti *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” dipergunakan dalam menunjang pembelajaran sehingga inovasi media ini nantinya dapat mengefektifkan serta memudahkan dalam proses pembelajaran siswa. Penelitian ini dilakukan seiring dengan penggunaan inovasi baru dalam metode pembelajaran berbasis *Learning Management System* berbasis *Web* serta tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dan seberapa besar keefektifan *Learning Management System* berbasis *Web* sebagai media pembelajar *blended learning* apakah mempengaruhi terhadap meningkatnya motivasi belajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan yakni pre-eksperimen dan desain penelitian yakni *one group pretest and posttest*. Pada pendekatan penelitian eksperimen sering disebut “kontrol” dan “eksperimen”, dan yang dimaksud dengan eksperimen adalah suatu individu atau kelompok yang diberi perlakuan atau percobaan (Sugiyono, 2017). Tujuan

eksperimen dalam penelitian ini adalah untuk mengamati perbedaan antara diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan (Sugiyono, 2017). Di desain ini, tes dilakukan sebelum ( $O_1$ ) dan setelah ( $O_2$ ). Perbedaan  $O_1$  dan  $O_2$  dianggap sebagai akibat dari *treatment* atau eksperimen. Adapun pola penelitian desain *one group pretest-posttest design*.

Gambar 1. Desain Penelitian *one group*



*pretest-posttest design*

Keterangan :

$O_1$  : Sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*)

X : *Treatment*

$O_2$  : Sesudah perlakuan (*posttest*)

### A. Populasi dan Sampel

Penelitian dilakukan pada siswa SMKN 1 Kota Serang tahun ajar 2022/2023. Populasi pada penelitian ini siswa kelas X di SMKN 1 Kota Serang. Adapun pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* dan sampel tersebut harus memenuhi kriteria tertentu meliputi: (1) siswa kelas X; (2) siswa sebelumnya belum mempergunakan media *Learning Management System* dalam pembelajarannya. Berdasarkan pengambilan sampel tersebut, maka didapatkan sampel kelas X 1 Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Kota Serang sebanyak 38 siswa sebagai pembagian kelas eksperimen.

### B. Instrumen Penelitian

Penelitian ini untuk teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner

atau angket, dokumentasi dan wawancara. Instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket yang berjumlah 20 butir dengan skala likert 5, berisi beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui hasil dari survei motivasi belajar siswa, indikator yang digunakan mengukur efektivitas pembelajaran dalam motivasi belajar melalui *Learning Management System*, adapun indikator tersebut menurut Slavin (dalam Triwibowo, 2015) tersebut di antaranya: (1) mutu pengajaran; (2) tingkat pengajaran yang tepat; (3) insentif; (4) waktu. Selanjutnya peneliti menggunakan indikator instrumen motivasi belajar menurut Uno (2014) meliputi: (1) hasrat dan keinginan berhasil; (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) harapan atau cita-cita masa depan; (4) penghargaan dalam belajar; (5) kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan penelitian ini menggunakan teknik analisis yakni deskripsi data, normalitas, uji hipotesis menggunakan uji-t, dalam penelitian ini hipotesis  $H_0$  : Platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.  $H_a$  : Platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan N-gain, menurut Meltzer (dalam Febriani dkk., 2022), mengklasifikasi kriteria N-gain:

Tabel 1. N-Gain Kriteria Efektivitas

Nilai Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran data mengenai motivasi belajar siswa X 1 Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMKN 1 Kota Serang sebagai kelas eksperimen baik sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning* maupun yang sudah diberikan perlakuan (*posttest*) menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*. Semua data penelitian yang masuk dan memenuhi syarat diolah dan dianalisis untuk menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 2. Data Tes Belajar

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	38	38
Min	20	48
Max	70	100
Rata-Rata	50,79	72,63
Jumlah Nilai	1930	2760

Berdasarkan Tabel 3, dari 38 siswa yang menghuni kelompok eksperimen dengan pembelajaran sebelum dan setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Learning Management*

*System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*, didapatkan hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dengan terendah nilai 20 serta nilai tertinggi 70 dengan rata-rata keseluruhan 50,79. Dan didapatkan hasil belajar siswa setelah perlakuan (*posttest*) nilai terendah 48 dan tertinggi mendapatkan nilai 100 dengan rata-rata keseluruhan 72,63.

Tabel 3. Data Responden Motivasi *Pretest*

Statistik	Motivasi <i>Pretest</i>
N	38
Mean	70,18
Median	70,00
Minimum	64
Maximum	75
Variance	6,154
Std. Deviation	2,481
Sum	2667

Berdasarkan Tabel 3, dari 38 siswa yang menghuni kelompok eksperimen dengan pembelajaran konvensional dan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*, didapatkan hasil belajar siswa dengan terendah nilai 20 serta nilai tertinggi 70 dengan rata-rata keseluruhan 50,79, didukung rata-rata hasil pada tabel 4 hasil motivasi belajar siswa sebelum perlakuan yaitu *pretest* motivasi ialah 70,18.

Tabel 4. Data Responden Motivasi *Posttest*

Statistik	Motivasi <i>Posttest</i>
N	38
Mean	90,26
Median	91,00
Minimum	83
Maximum	100
Variance	16,469
Std. Deviation	4,058
Sum	3430

Berdasarkan Tabel 3, dari 38 siswa yang menghuni kelompok eksperimen dengan pembelajaran setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*, didapatkan hasil belajar siswa nilai terendah 48 dan tertinggi mendapatkan nilai 100 dengan rata-rata keseluruhan 72,63, didukung rata-rata hasil pada tabel 5 hasil motivasi belajar siswa setelah perlakuan yaitu *posttest* motivasi ialah 90,26.

Berdasarkan uraian di atas diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar siswa *Pretest* dan *Posttest* dengan perlakuan sebelum dan sesudah menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*, motivasi belajar siswa dengan rata-rata hasil *pretest* ialah 70,18% dan hasil *posttest* adalah 90,26%, dengan hasil tersebut dapat dilihat terjadi rata-rata peningkatan aktivitas siswa sebanyak 20,08% setelah menggunakan media *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran

*blended learning*, dibandingkan sebelum perlakuan.

Sebelum uji hipotesis dilakukan oleh uji-t Paired *Sampled T-Test* serta N-gain untuk mengetahui keefektifan *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning*, terlebih dahulu melakukan uji normalitas data.

Tabel 5. Data Normalitas Motivasi *Pretest-Posttest*

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	N	Sig.
Motivasi <i>Pretest</i>	38	,072
Motivasi <i>Posttest</i>	38	,200

Dari uji normalitas pada tabel 6 dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 didapatkan hasil koefisien Sig. atau yakni 0.072 untuk *pretest* dan 0.200 untuk nilai *posttest* motivasi belajar menggunakan *Kolmogorov Smirnov* didapatkan hasil taraf signifikan lebih dari <0,05. Hasil tersebut maka *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dapat dikatakan normal.

Uji-t *Paired Sample T-Test* yang dilakukan digunakan untuk mengetahui hipotesis dan pengaruh efektivitas *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai pembelajaran *blended learning* dengan membandingkan hasil *pretest* sebelum dan *posttest* setelah. Uji *Paired Sampel T-Test* menggunakan SPSS 26, untuk mengetahui hipotesis, dengan pengambilan keputusan hipotesis jika nilai signifikansi (Sig.) <0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan untuk motivasi

belajar siswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan menggunakan platform *Learning Management System* berbasis *Web* sebagai media pembelajaran *blended learning*.

Tabel 6. Data Hipotesis Motivasi

<i>Paired Samples T-Test</i>		
	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi <i>Pretest</i> – Motivasi <i>Posttest</i>	37	,000

Dari hasil tabel 7 uji hipotesis dengan *paired sampel test* maka disimpulkan bahwa nilai Sig. didapat  $0,000 < 0.05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan *Learning Management System* berbasis *Web* sebagai media pembelajaran *blended learning*, dan dapat dinyatakan platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media *blended learning* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk menunjukkan kualitas peningkatan penguasaan kelas eksperimen, menggunakan rumus rata-rata N-Gain score. Setelah dilakukan uji normalitas, dan hipotesis uji-t, tahap berikutnya adalah melakukan uji N-gain yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas kelas eksperimen X TKJ 1 sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 7. Tabel N-gain Rata-Rata

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-gain
70,18	90,26	0,67
Kriteria	Sedang	

Berdasarkan hasil N-gain yang diperoleh pada tabel 8 bahwa kelas X TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang sebagai kelas eksperimen memperoleh hasil sebesar 0,67 untuk motivasi belajar dengan kriteria sedang. Sehingga dapat dinyatakan efektivitas platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa termasuk dalam kriteria sedang.

Berdasarkan hasil rata-rata perolehan *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan media *Learning Management System* berbasis *Web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning* yang berada pada kelas eksperimen yaitu untuk motivasi belajar *pretest* = 70,18% dan *posttest* = 90,26% perbedaan rata-rata 20,08% tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dan diperkuat dengan hasil pada uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Samples T-Test*, data yang diuji yaitu hasil sebelum dan sesudah perlakuan kelas eksperimen yang didapat  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan dinyatakan platform *Learning Management System* berbasis *web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning* dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa X 1 Teknik Komputer Jaringan di SMKN 1 Kota Serang.

Perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa setelah diterapkan media *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media *blended learning* pada kelas eksperimen. Dan didukung dengan uji n-gain untuk mengetahui besaran efektivitas penggunaan platform *Learning Management System* berbasis *web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji n-gain menunjukkan hasil yang didapatkan pada kelas eksperimen untuk motivasi belajar sebesar 0,67 menunjukkan kategori sedang. Hasil dari n-gain tersebut dapat dinyatakan penggunaan media pembelajaran *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dikatakan efektif terhadap motivasi belajar siswa di kelas X 1 Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Kota Serang dalam kategori sedang.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini yakni efektivitas penggunaan platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Kota Serang terbukti efektif, yaitu dengan meningkatnya aktivitas motivasi siswa sebanyak 20,08%, dengan nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 70,18% untuk *pretest* dan 90,26% untuk *posttest* dan didukung dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-t *Paired Samples T-Test* di dapatkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$



diterima dan uji n-gain diperoleh sebesar 0,67 yaitu sedang maka dinyatakan bahwa platform *Learning Management System* berbasis *web* “Diriku” sebagai media pembelajaran *blended learning* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Kota Serang dalam kriteria sedang. Dengan demikian media platform *Learning Management System* berbasis *web* sebagai media pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan alternatif inovasi media pembelajaran di sekolah khususnya jurusan Teknik Komputer Jaringan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dayurni, P., & Umalihayati. (2023). Kontribusi Computer Anxiety Dan Motivasi Terhadap Literasi Teknologi Siswa SMA Negeri 8 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 5(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>
- Fadhilrahman, B., Novia Ramadani, A., & Aisyah Mukhtar, N. (2023). Pengaruh Metode Blended Learning Terhadap Keefektifitasan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.46019>
- Febriani, M. S., Haryani, S., Tri Prasetya, A., Widiarti, N., & Ningrum, P. (2022). Kelayakan dan Keefektifan Bahan Ajar Pengayaan Berbasis Literasi Sains Materi Hidrolisis Garam. *Chemined*, 11(2). <https://doi.org/10.15294/chemined.v11i2.58885>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di Sman 1 Harau. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- Hakiki, M., & Fadli, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Matakuliah Profesi Kependidikan STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.52060/mp.v6i2.571>
- Hakiki, M., Sabir, A., & Maryana, A. (2022). Efektivitas Modul Digital Berbasis E-Learning Pada Matakuliah Pendidikan Karakter Di STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.52060/mp.v7i2.901>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, & I Made Indra P. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3). <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28913>
- Ihza, F., Surani, D., & Aminah, S. (2023). Network Computer Engineering

- Students' Perceptions of Learning Management System (LMS) In Increasing Learning Motivation At SMK Negeri 1 Kota Serang. *Cakrawala Pedagogik*, 7(1). <https://doi.org/10.51499/cp.v7i1.385>
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Triwibowo. (2015). *Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Di SMP Muhammadiyah 5 Purbalingga Dan SMP Negeri 2 Rembang*.
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yana, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Platform LMS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa the Effect of Using LMS Platforms As Learning Media Based Blended Learning Toward Students' Learning Achievement. *DIMENSI*, 8(1), 1–12. <https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>