

Pengaruh Metode *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa

Abdul Hamid*, Rosleny Babo, Sitti Fithriani Shaleh

Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar,

*Corresponding Email: abdulhamido31@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Perubahan zaman ditandai dengan hadirnya perkembangan dan penggunaan alat-alat teknologi yang sudah semakin canggih, semakin maju, dan semakin digital di dalam kehidupan manusia sehari-hari. Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, penelitian eksperimen, biasanya memiliki dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* sedangkan yang kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa. Metode *blended learning* berbantuan aplikasi quiziz berpengaruh terhadap minat belajar pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD, Hal ini berdasarkan *tableequal variences assumed* diperoleh nilai Sig. $0,005 < 0,05$, dan juga terlihat dari rata-rata kemandirian belajar pada strategi out door learning adalah 50,00, Metode *blended learning* berbantuan aplikasi quiziz berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD melalui penerapan Strategi Outdoor learning Hal ini berdasarkan berdasarkan *tableequal variences assumed* diperoleh nilai Sig. $0,001 < 0,05$. Dan juga terlihat dari rata-rata hasil belajar Strategi Outdoor learning adalah 42,78, Strategi Outdoor learning berpengaruh terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. Hal ini berdasarkan tabel *multivariatetest* diperoleh nilai Sig. $0,883 < 0,05$.

Kata kunci:

Blended Learning, Quiziz, minat belajar, hasil belajar

Abstract

The changing times are marked by the development and use of technological tools that have become increasingly sophisticated, more advanced, and increasingly digital in everyday human life. The research design that researchers use in this study is the design of Pretest-Posttest Control Group Design. In this design, experimental research, usually has two groups, namely the experimental group and the control group. The experimental group is the group that is given treatment or treatment while the control group is not given any treatment. The blended learning method assisted by the quiz application affects learning interest in social studies learning of Class IV elementary school students, this is based on the table equal variences assumed obtained Sig value. $0.005 < 0.05$, and also seen from the average learning independence on the out door learning strategy is 50.00, the blended learning method assisted by the quiz application has an effect on the learning outcomes of grade IV elementary school students through the application of the outdoor learning strategy, this is based on the tableequal variences assumed obtained Sig value. $0.001 < 0.05$. And also seen from the average learning outcomes Outdoor learning strategy is 42.78, Outdoor learning strategy affects the independence of learning and learning outcomes in social studies class IV elementary school students. This is based on the multivariate test table obtained Sig. $0.883 < 0.05$.

Keyword:

Blended Learning, Quiziz, learning interests, learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Perubahan zaman ditandai dengan hadirnya perkembangan dan penggunaan alat-alat teknologi yang sudah semakin canggih, semakin maju, dan semakin digital di dalam kehidupan manusia sehari-hari. Perubahan zaman yang sudah merubah segalanya ini, tidak lagi menggunakan tenaga manusia, melainkan menggunakan sistem, mesin atau alat-alat buatan yang sudah disiapkan sedemikian rupa untuk menghadapi perkembangan zaman yang ada saat ini (Berto Kristanto Purba, 2017). Menurut Riyana perubahan zaman yang harus di hadapi dalam pendidikan, yaitu harus mampu bersaing dan menciptakan berbagai macam ide kreativitas yang baru dan menarik sehingga mampu mengatasi permasalahan yang ada di dalam dunia pendidikan (Riyana, 2018) Oleh karena itu, dengan hadirnya perubahan zaman dapat menjadikan sebuah perubahan dan tantangan baru yang dapat menghasilkan sebuah pendidikan yang berkualitas.

Perubahan zaman dapat memberikan sebuah manfaat di dalam dunia pendidikan, salah satunya manfaat positifnya yaitu, menghadirkan kemajuan teknologi dalam bentuk media belajar yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik, seperti banyaknya situs online yang memudahkan peserta didik dalam mencari literasi, meskipun dari jarak jauh peserta didik juga bisa mengirimkan tugas melalui gmail, *google form*, dan lain-lain, selain itu peserta didik juga bisa langsung bertatap muka meskipun tanpa harus pergi di sekolah, hanya dengan menggunakan jaringan internet, laptop, dan hp yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran siswa. Namun disisi lain, Perkembangan zaman juga mampu mengantarkan manusia ke arah perubahan negatif salah satunya dengan memanfaatkan adanya teknologi yang berlebihan dan salah dalam menggunakan di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga timbul suatu masalah sosial yang bersifat negatif seperti seringkali bermain *game online* sampai lupa waktu, melakukan perjudian *online* yang secara tersembunyi, seringkali menonton video porno, serta permasalahan negatif lainnya.

Permasalahan tersebut menjadi sangat penting untuk dikaji di dalam kehidupan sehari-hari, karena pada dasarnya kemajuan dari sebuah pendidikan bukan hanya terletak dari sebuah teknologi atau media pembelajaran namun juga harus diimbangi dengan sumber daya manusia berkualitas, serta mampu bersaing di dalam dunia pendidikan (Rohmah, 2017). Sehingga tujuan dari adanya sebuah pendidikan bukan hanya membuat siswa menjadi pandai, namun juga harus diimbangi dengan adanya kepribadian yang baik, memiliki sikap yang bertanggung jawab, mandiri, mampu menciptakan segala hal baru dan menarik, serta mampu bersaing dan bertahan dalam menghadapi masa yang akan datang nantinya (Depdiknas, 2013).

Pada awal tahun 2020 Indonesia sedang dilanda *virus covid-19*, siswa diharuskan untuk belajar dari rumah masing-masing, guna mengurangi penyebaran virus yang terjadi saat ini. Pembelajaran dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan perangkat gawai, jaringan internet dan suatu platform lainnya, dengan harapan dapat menjadikan jalan keluar yang bisa memaksimalkan pembelajaran yang diinginkan (Unik, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di sekolah objek penelitian, melalui *indepth interview* (wawancara mendalam) bersama dengan guru mata pelajaran IPS yang ada di SD Wilayah I Kecamatan Mallawa bahwa, tantangan dan hambatan yang di hadapi siswa selama melaksanakan pembelajaran *daring* salah satunya, yaitu fokus siswa menjadi berkurang ketika melaksanakan pembelajaran secara *daring*, peserta didik tidak memiliki akses data internet yang cukup, peserta didik banyak yang terlambat ketika melaksanakan pembelajaran *daring*, sehingga terkadang waktu di dalam melaksanakan pembelajaran *daring* yang ada SD Wilayah I Kecamatan Mallawa kurang efektif dan maksimal saat melaksanakan pembelajaran *daring*.

Selain itu, berdasarkan data dari hasil observasi yang ada di SD Wilayah I Kecamatan Mallawa bahwa, permasalahan yang dihadapi kembali siswa selama

melaksanakan pembelajaran *daring*, salah satunya yaitu masih menerapkannya metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, dengan menggunakan metode ceramah dan minimnya menggunakan teknologi berbasis *e-learning* selama melaksanakan pembelajaran *daring*, sehingga terjadi suatu permasalahan kembali, salah satunya yaitu fokus peserta didik pada saat menerima pembelajaran *daring* menjadi berkurang karena adanya suatu metode dan media pembelajaran yang kurang mendukung, kurang aktif dan kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran *daring*, serta nilai ulangan akhir semester mata pelajaran IPS yang di dapatkan peserta didik banyak yang menurun.

Selama ini disinyalir juga bahwa, pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan pada umumnya masih menggunakan strategi pembelajaran secara konvensional, dimana dalam melaksanakan pembelajaran IPS hingga saat ini masih menerapkan metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, sementara itu kegiatan dari siswa hanya untuk mendengarkan, mencatat penjelasan, dan meniru apa yang dilakukan guru. Dengan demikian strategi pembelajaran konvensional membentuk siswa bersikap pasif, represif dan kurang mendapatkan kesempatan dalam mengambil inisiatif (Sukardi, 2014)

Berdasarkan pada kenyataan itu, maka pembelajaran IPS yang terjadi hingga saat ini belum mampu membekali keterampilan sosial (*social skill*) dan kepekaan sosial (*social sensitivity*) kepada peserta didik yang dapat diwujudkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sampai saat ini citra mata pelajaran pendidikan IPS, baik di kalangan peserta didik maupun masyarakat luas terkesan kurang menggembirakan. Di mata peserta didik, pendidikan IPS tergolong sebagai mata pelajaran yang tidak populer dan sangat membosankan, sehingga lebih banyak merepotkan peserta didik dalam menghafal materi dan peristiwa sosial yang terjadi.

Oleh karena itu, peneliti disini ingin menerapkan sebuah media pembelajaran baru yang bermanfaat dan menarik yang akan diberikan kepada peserta didik saat melaksanakan pembelajaran *daring* salah

satunya, adalah menerapkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *e-learning* adalah suatu media belajar yang menggunakan jaringan elektronik. Dalam penelitian ini fokus peneliti menggunakan aplikasi Quiziz sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Pembelajaran media berbasis *e-learning* ini sangat mudah dipakai dan mudah dijangkau oleh semua orang khususnya di masa pandemi covid-19 saat ini karena, media berbasis *e-learning* sangat mudah digunakan oleh siapa saja, bisa juga dilakukan kapan saja, serta bisa langsung terkoneksi melalui hp ataupun laptop, sehingga tidak menuntut kemungkinan dan menjadi penghalang dengan hadirnya pembelajaran *daring* (*online*) yang terjadi saat ini.

Selain itu dengan hadirnya media pembelajaran berbasis *e-learning* ini, diharapkan dapat mengikuti adanya arah perkembangan zaman yang ada. Untuk perkembangan zaman yang ada saat ini masuk ke dalam perubahan zaman era teknologi yang semakin canggih, dimana guru memiliki peran penting dalam mendidik dan memberikan ilmunya kepada peserta didik (A Rahmawati, 2019)

Beberapa studi penelitian telah menemukan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya online, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu (Heinze, 2008). Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa banyak sekolah-sekolah ataupun perguruan tinggi telah menerapkan atau mempertimbangkan model *blended learning*. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Graham yang mengemukakan: “*we can be pretty certain that the trend toward blended learning systems will increase*” (Graham, 2006). Namun, harus diperhatikan bahwa keberhasilan *blended learning* tidak terjadi secara otomatis, faktor utama dalam keberhasilan *blended learning* yaitu mempertimbangkan pedagogik dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik untuk memanfaatkan alat-alat teknologi, bagaimana memfasilitasi interaksi antara

siswa, cara memotivasi siswa, serta mengatur materi yang terbaik disampaikan melalui Internet dibandingkan tatap muka.

Tidak dapat dipungkiri pula Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, implementasi dari pemanfaatan internet untuk pembelajaran salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* atau Internet enable learning menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. Definisi *e-learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Benta, Bologa, & Dzitac, 2014). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Garrison menyatakan bahwa "*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. ETeachers are e-learning instructional designer, facilitator of interaction and subject matter experts*" (Garrison, 2011). Kelebihan *e-learning* dapat memberikan fleksibilitas, interaktifitas, kecepatan dan visualisasi melalui berbagai kelebihan dari masing-masing teknologi. Selanjutnya dikenal pula istilah *blended learning* (*hybrid learning*) secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan metode belajar tatap muka (di dalam kelas) dengan materi yang diberikan secara online.

Blended learning tidak sepenuhnya pembelajaran dilakukan secara online diakibatkan khususnya untuk daerah yang sudah masuk level covid zona hijau sudah bisa melakukan pertemuan pembelajaran walaupun masih terbatas, maka untuk melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran saat siswa belajar di kelas. Menurut Bonk dan Graham mendefinikan kombinasi dari *e-Learning* dan pembelajaran tatap muka dikelas sebagai berikut: *Blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning* (Bonk & Graham, 2012).

Penerapan *blended learning* dapat memberikan minat belajar siswa karena banyak informasi mutakhir yang dapat

diperoleh melalui internet, metode ini sangat efisien karena selain siswa bisa mendapatkan pembelajaran di dalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara online di manapun mereka berada. *Blended Learning* sangat bermanfaat untuk mengembangkan dan menanamkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan dirumah.

Dengan metode pembelajaran *blended* dan di dukung media pembelajaran maka tepat sekali dengan apa yang menjadi perhatian peneliti untuk meningkatkan kembali minat dan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran berbantuan *quizizz*. Salah satu media pembelajaran *e-learning*, yang dapat menunjang pembelajaran daring peserta didik di SD Wilayah I Kecamatan Mallawa adalah dengan menggunakan media aplikasi *quizizz*. Hadirnya penggunaan media dalam melaksanakan pembelajaran dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik, dapat memahami materi pembelajaran, serta dapat mengurangi rasa bosan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran (Hamalik, 1994).

Menurut Purba, media aplikasi *quizizz* merupakan sebuah media permainan kuis interaktif yang di dalamnya terdapat bentuk gambar, suara, dan audio yang dapat digunakan peserta didik dalam menunjang pembelajaran yang ada di kelas (Gultom, M. L., Purba, D. P., Zepria, & Sinaga, 2019) Selain itu penelitian terdahulu dari Suvriadi dan Tua Halomoan menjelaskan bahwa, belajar dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* dapat menjadikan lebih baik jika dibandingkan belajar tanpa menggunakan media (Tua, 2020). *Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Media aplikasi *quizizz* digunakan peneliti dalam menunjang pembelajaran daring mata pelajaran IPS, pada materi konflik. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari dari berbagai aspek permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari (Sardjiyo, 2019).

Aplikasi *quizizz* memiliki beberapa manfaat dan kelebihan, menurut penelitian terdahulu dari Yulia Isratul Aini bahwa, aplikasi *quizizz* dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan (Isratul, 2019), selain itu aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan adanya hasil belajar dari peserta didik (Agung dkk, 2019), aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik (Lusiani, 2020), aplikasi *quizizz* bermanfaat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran apapun (Haniv, 2020), aplikasi *quizizz* dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat menerima pembelajaran yang ada di kelas (Indra dan Lasia, 2019), dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik (Sanga, 2019), serta kelebihan dari adanya media aplikasi *quizizz* dapat memudahkan peserta didik dan guru

dalam mengakses perangkat digital seperti handphone dan PC yang langsung terhubung dengan internet, dan memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik (Zhao, 2019).

B. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, penelitian eksperimen, biasanya memiliki dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan atau *treatment* sedangkan yang kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apa-apa (Riyanto, 2012).

Teknik analisis data

Peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu teknik analisis data deskriptif dan teknik analisis data inferensial. Analisis data ini memiliki fungsi sebagai bentuk penilaian terhadap variabel yang akan diteliti sebagai alat untuk mengukur kesesuaian dengan tolok ukur sebelumnya. Arikunto (2010: 282).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa

Deskripsi Minat Belajar Pretest

Gambaran awal minat belajar pada kelas pretest, eksperimen, dan kontrol disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 1. Statistik skor minat belajar pretest

testStatistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	51,67	42,78
Median	50,00	40,00
Std. Deviation	18,865	17,083
Variance	355.882	291.830
Range	60	50
Minimum	20	20
Maximum	100	70

Berdasarkan tabel 1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata minat belajar pretest

kelas eksperimen dari 18 siswa sebesar mean (51,67), median (50,00), Std. Deviation

(18,865), *Variance* (355.882), *Range* (60), *Minimum* (20), *Maximum* (100). Sedangkan skor rata-rata minat belajarpretest kelas control dari 18 siswa sebesar (42,78), *median* (40,00), *Std. Deviation* (17,083), *Variance* (291.830), *Range* (50), *Minimum* (20), *Maximum* (70). Terlihat dari hasil tersebut, minat belajar awal kelas eksperimen dan

kontrol hampir identik, sehingga memungkinkan kedua kelompok untuk membandingkan kemampuan mereka setelah eksperimen. Rata-rata kemandirian belajar awal kelas eksperimen dan kontrol kelas ditunjukkan dalam grafik perbandingan statistik di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase minat belajar pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
KelasEksperimen				
1	81-100	SangatBerminat	0	00,00%
2	61-80	Minat	2	11,11%
3	41-60	Kurangberminat	5	27,77%
4	20-40	Sangatkurangberminat	11	61,11%
KelasKontrol				
1	81-100	SangatBerminat	0	00,00%
2	61-80	Minat	5	27,77%
3	41-60	Kurangberminat	7	38,88%
4	20-40	Sangatkurangberminat	6	33,33%

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas eksperimen siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang berminat 11 siswa (61,11%), kategori kurang berminat 5 orang (27,77%), kategori minat 2 orang (11,11%), dan kategori sangat berminat 0 orang (00,00%). Sedangkan kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 18 siswa, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang berminat 6 siswa (33,33%), kategori kurang berminat 7 orang (38,88%), kategori minat 5 orang (27,77%) dan kategori sangat mandiri 0 orang (00,00%). Rata-rata minat belajar hots pretes kelas eksperimen masuk dalam kategori kurang berminat, dengan skor 61,11, jika dikonversikan ke dalam empat kategori di atas untuk rata-rata skor minat belajar siswa. Namun demikian, kelas kontrol juga termasuk dalam kategori kurang berminat 38,88. Berdasarkan klasifikasi di atas, berikut adalah grafik perbandingan statistik rata-rata minat belajar awal kelas eksperimen dan kelas control.

Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap hasil belajar

Hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh strategi outddor learning terhadap hasil belajar Ips siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karmila dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII SMP Nasional Denpasar”, hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh Metode Hasil penelitian ini terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran blended learning.

Berikut disajikan data hasil penelitian hasil belajar siswa pretest maupun posttest:

a. Deskripsi Hasil Belajar Pretest

Gambaran awal hasil belajar pada pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Table 3. Deskripsi Hasil hasil belajar Pretest

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	38.33	41,67
Median	44,94	40,00
Std.Deviation	13.284	176.471
Variance	176.471	155.882
Range	50	40
Minimum	20	20
Maximum	70	60

Berdasarkan tabel 3 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswakesperimen dari 18 siswa sebesar (38.33), *median* (44,94), *Std. Deviation* (13.284), *Variance* (176.471), *Range* (50), *Minimum* (20), *Maximum* (70). Sedangkan skor rata-rata hasil belajar pretest kelas kontrol sebesar (41,67), *median* (40,00), *Std.Deviation* (176.471), *Variance* (155.882), *Range* (40), *Minimum* (20), *Maximum* (60). Berdasarkan temuan tersebut, terbukti

bahwa kemampuan awal kelas eksperimen dan kontrol tidak berbeda nyata, sehingga memungkinkan kedua kelas untuk membandingkan kemampuan mereka setelah eksperimen.

Hasil Belajar Posttest

Gambaran model konvensional terhadap hasil belajar posttest kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Statistik skor hasil belajar posttest

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	84.44	59.44
Median	85,00	55,00
Std.Deviation	5.913	11.362
Variance	34.967	129.085
Range	20	35
Minimum	75	40
Maximum	95	75

Berdasarkan tabel 4. rata-rata skor hasil belajar posttest kelas eksperimen 18 siswa yang metode blended learning berbantuan aplikasi quizizadalah (84.44), *median* (85,00), dan standar deviasi Varians (5.913), *Variance* (34.967), *Range* (20), *Minimum* (75), dan *Maksimum* (95) Dengan menggunakan pembelajaran konvensional, hasil belajar posttest kelas kontrol memiliki skor rata-rata (59,44), skor *median* (55,00), dan *Std.Deviation* (11,362), *Variance* (129,085), *Range* (35), *Minimum* (40), dan *Maksimum* (75) .Berdasarkan temuan tersebut, terbukti bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan model

pembelajaran konvensional ketika digunakan model pembelajaran treefinger.

Pembahasan

Analisis uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan uji statistik parametrik menggunakan uji independent sample t-test dengan melihat nilai Equal Variances Assumed berdasarkan data minat belajar awal (pretest) siswa di kedua kelas. Data yang berdistribusi normal dan homogen diperoleh berdasarkan pretest. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan

sedikit minat dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan

nilai signifikansi $0,883 > 0,05$. Analisis menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki peningkatan yang sama dalam minat belajar, sehingga layak untuk dipelajari sebagai subjek penelitian.

Tingkat signifikansi $0,005 < 0,05$ digunakan untuk menguji hipotesis kemandirian belajar akhir (posttest) siswa menggunakan uji statistik parametrik dan uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah metode blended learning berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV. Sementara itu, bandingkan rata-rata perolehan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui nilai kemampuan hots akhir siswa. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 50,00 pada posttest minat belajar sedangkan siswa pada kelas eksperimen kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata posttest 42,78. Dari analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata posttest minat belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Akibatnya, kelas eksperimen lebih mampu mandiri daripada kelas kontrol.

Uji independent sample t-test menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan strategi outdoor learning terhadap kemandirian siswa kelas IV, dengan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. bahwa kemandirian belajar siswa kelas IV dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode blended learning

Menurut penelitian Rosmiati ilmi, "Pengaruh Metode Blended Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Fisika Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 2 Pangkajene Sidrap", temuan penelitian ini sejalan dengan temuan tersebut. minat belajar Terdapat perbedaan hasil belajar IPA Fisika antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode Blended Learning dan yang diajar dengan menggunakan metode konvensional, (2) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA Fisika antara peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi yang diajar menggunakan metode Blended Learning dan diajar dengan metode pembelajaran konvensional, (3) Terdapat perbedaan hasil belajar IPA fisika antara peserta didik yang memiliki minat belajar rendah yang

menggunakan metode Blended Learning dan diajar dengan metode pembelajaran konvensional. (4) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara metode Blended Learning dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA Fisika

Menurut Sardiman dalam (Kusumo, 2016) Minat belajar yaitu suatu kondisi yang terjadi jika seorang melihat karakteristik atau ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan kemauan sendiri. Pendapat lain pun disampaikan oleh (Ricardo dan Meilani, 2017) bahwa minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar.

Selanjutnya disajikan data tentang penggunaan strategi *outdoor learning* berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV SD 63 Sambuejaya yang mengikuti strategi *outdoor learning* dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai post-test hasil belajarsiswa pada kelas eksperimen adalah 44,94 sedangkan rata-rata nilai pretest hasil belajarsiswa pada kelas kontrol adalah 40,00. Hasil belajar (post-test) memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajarkelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Temuan penelitian ini sejalan dengan temuan I Made Surat dkk (2021): Hasil penelitian ini terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran blended learning

model pembelajaran blended learning. Pembelajaran Blended Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif yang memahami kebutuhan dirinya dan mengupayakan pencapaian pemahaman akan pengetahuan secara mandiri. Model pembelajaran Blended Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan individu tanpa meninggalkan interaksi sosial dalam kelas, sehingga dalam sistem ini peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator...

Disamping itu dapat pula dipahami pembahasan kali ini untuk mengetahui pengaruh metode blended learning terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV Abbalu Maros.

Berdasarkan kriteria H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat pengaruh pengaruh strategi outdoor learning terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa kelas IV SD Abbalu Maros yang menganut model pembelajaran treffinger. Nilai signifikansi pada tabel uji statistik yang merupakan uji t sampel berpasangan adalah 0,883, dimana $0,883 < 0,05$.

Karena strategi outdoor learningsalah satu pembelajaran yang memanfaatkan sumber lingkungan sehingga pembelajaran dapat menarik dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar dan juga dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam menerima pembelajaran di kelas, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan strategi outdoor learning dan model pembelajaran konvensional pada kemandirian dan hasil belajar pada siswa kelas IV SD 64 Sambueja.

D. KESIMPULAN

1. Metode *blended learning* berbantuan aplikasi quiziz berpengaruh terhadap minat belajar pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD, Hal ini berdasarkan *tableequal variences assumed* diperoleh nilai Sig. $0,005 < 0,05$, danjugaterlihatdarirata-ratakemandirian belajar padastrategi outdoor learningadalah50,00.
2. Metode *blended learning* berbantuan aplikasi quizizberpengaruh terhadap hasil belajar Siswa Kelas IV SD melalui penerapan Strategi Outdoor learning Hal ini berdasarkan berdasarkan *tableequal variences assumed* diperoleh nilai Sig. $0,001 < 0,05$. danjugaterlihatdarirata-ratahasilbelajarStrategi Outdoor learning adalah 42,78.
3. Strategi Outdoor learning berpengaruh terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar pada pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. Hal ini berdasarkan berdasarkan tabel *multivariatetest* diperoleh nilai Sig. $0,883 < 0,05$.

E. DAFTAR PUSTAKA

- A Rahmawati, A. D. (2019). Determinan Harga Saham Pada Bursa Efek Indonesia Periode 2014-2019. *SEIKO. Journal of Management & Business*, Vo. 2 No.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*, (R. G. Persada (ed.)
- Anderson; L. W. dan D. R. Kratwohlh. (2015). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan assesmen revisi taksonomi pendidikan bloom* (Pustaka belajar (ed.)
- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54-68. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>
- Berto Kristanto Purba. (2017). Pengaruh Kompensasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Loyalitas Karyawan. *JOM FISIP Universitas Riau*, 4.
- Chaeruman, U. A., & Pd, M. (2020). Merancang model blended learning designing blended learning. Article
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan* (B. Aksara (ed.)
- Depdiknas. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (PT Gramedia Pustaka Utama (ed.)
- Eka Ratnasarianti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Tesis*
- Gultom, M. L., Purba, D. P., Zepria, & Sinaga, R. (2019). Pengaruh Current Ratio (Rasio Lancar), Return on Equity Dan Total Asset Turn Over (Tato) Terhadap Harga Saham Pada Sector Consumer Goods Industry Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Global Manajemen*,.
- I Made Surat ddk, 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Blended learing

- terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VII SMP NAsional Denpasar
- Izdihar, N. (2021). *Hubungan Model Pembelajaran Blended Learning dengan Kualitas Pembelajaran Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs) Siti Fatimah Pandaan, Pasuruan*. 4(1), 1-23.
- Khaliqul Husna. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekan Baru*. 6.
- Kunandar. (2014). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*.
- Littlejohn, Allison & Pegler, C. (2007). *Preparing for Blended E-learning*. 51.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77-95.
- Rafika. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'ie Gondanglegi (Nomor July)*.
- Riyana, cepi. (2018). *Learning Object Material*.
- Riyanto. (2012). *Metodologi penelitian pendidikan*.
- Riyanto, Y. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Rosmiati Almi. *Pengaruh Metode Blended Learning dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Peserta Didik kelas IX SMP Negeri Pangkajene Sidrap*
- Sukardi. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya (Bumi Aksara (ed.))*.
- Syahrin, S. A. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas 8 Di Smpn 37 Jakarta. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*, 1-196.
- Trianto. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik (Prestasi Pustaka Publish (ed.); Prestasi P)*.
- Wibowo, N. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Terhadap Hasil Belajar Dan Keterlibatan Siswa Pada Pokok Bahasan Mata Dan Kacamata Untuk Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sma N 1 Ngemplak. Skripsi*, 53(9), 1-107.