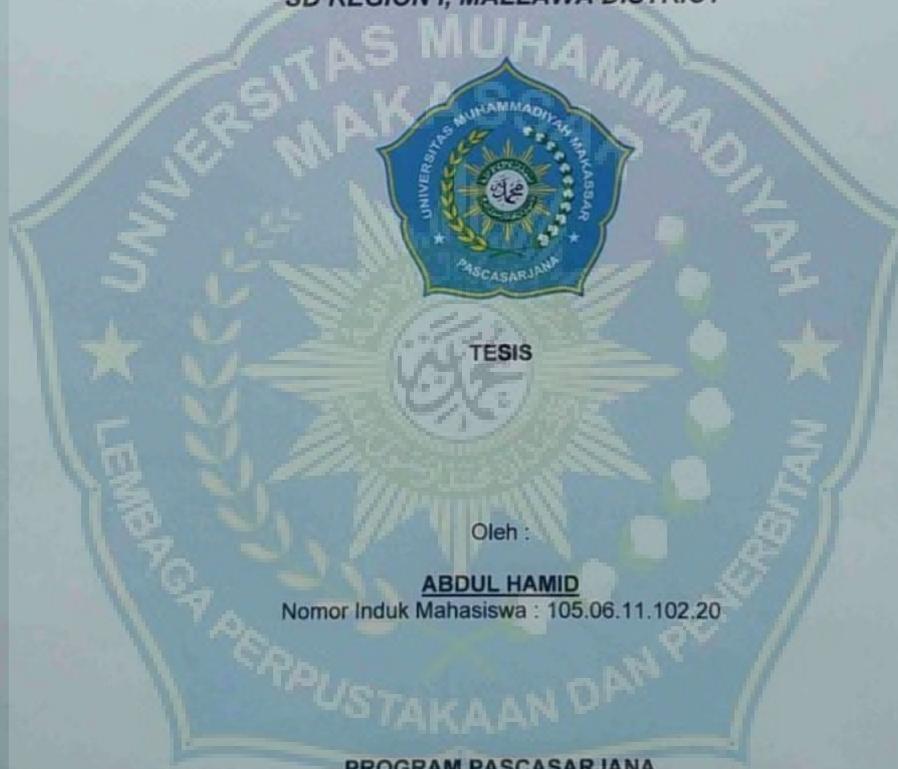


**PENGARUH METODE *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI *QUIZIZ* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD WILAYAH I KECAMATAN MALLAWA**

***THE EFFECT OF BLENDED LEARNING METHOD ASSISTED
WITH QUIZIZ APPLICATION ON INTEREST AND LEARNING
OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES STUDENTS IN CLASS IV
SD REGION I, MALLAWA DISTRICT***



Oleh :

ABDUL HAMID

Nomor Induk Mahasiswa : 105.06.11.102.20

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

TESIS

PENGARUH METODE *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI *QUIZIZ* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD WILAYAH I KECAMATAN MALLAWA

Yang disusun dan diajukan oleh

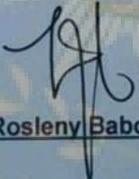
ABDUL HAMID
NIM. 105061110220

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
pada tanggal 22 Februari 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si

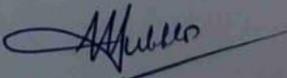

Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd
NBM: 613 949


Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd
NBM. 955 732

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Metode *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa

Nama Mahasiswa : Abdul Hamid

NIM : 105061110220

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 22 Februari 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, 22 Februari 2023

Tim Penguji

Dr. Hafiz Elfiansya Parawu, S.T., M.Si
(Pimpinan/ Penguji)

Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si
(Pembimbing I/ Penguji)

Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd
(Pembimbing II/ Penguji)

Dr. Muhammad Nawir, S.Ag., M.Pd
(Penguji)

Dr. Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd
(Penguji)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Abdul Hamid

NIM : 105061110220

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 Februari 2023

Penulis

Abdul Hamid

ABSTRAK

Abdul Hamid, 2023. Pengaruh metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz terhadap minat dan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I kecamatan Mallawa. dibimbing oleh Hj. Rosleny Babo dan Sitti Fithriani Shaleh

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui 1) Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat belajar IPS siswa IV; 2) pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV, 3). Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat dan hasil belajar belajar IPS siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas IV UPTD SDN 54 Abbalu pada kelas eksperimen dan IV UPTD SDN 33 Ladange pada kelas kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar untuk mengukur Hasil belajar murid dan dokumentasi. Tehnik analisis data yang digunakan yaitu pendekatan statistik deskriptif .Hasil penelitian minat belajar murid yang menggunakan metode *blended learning* menggunakan *quiziz* berdasarkan hasil analisis uji t (independent Sampel test diperoleh hasil minat belajar diperoleh nilai sig. $0,884 < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh metode blended learing terhadap minat belajar.

. Hasil belajar murid dengan menggunakan metode blended learning menggunakan aplikasi quiziz berdasarkan uji statistic yakni *paired sample t-test* di bawah ini didapat nilai signifikan yaitu 0,762, dimana $0,762 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh minat dan hasil belajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan metode blended learning menggunakan aplikasi quiziz dengan model konvensional terhadap minat dna hasil belajar siswa kelas IV.

Kata kunci: Metode *blended learning*, Aplikasi *quiziz* , minat belajar, hasil belajar

ABSTRACT

Abdul Hamid, 2023. The Effect of Quiz Application-Assisted Blended Learning Methods on Interests and Social Studies Learning Outcomes of Class IV Elementary School Region I, Mallawa District. Supervised by Hj. Rosleny Babo and Sitti Fithriani Saleh.

The research objectives were to determine 1) the effect of the quiz application-assisted blended learning method on students' interest in learning social studies in class IV; 2) the effect of the quiz application-assisted blended learning method on social studies learning outcomes for grade IV students, 3). the effect of blended learning method assisted by the Quiz application on the interest and learning outcomes of Social Sciences students in grade IV SD. The research design was a pretest-posttest control group design. The number of samples in this study were students of class IV UPTD SDN 54 Abbalu as the experimental class and class IV UPTD SDN 33 Ladange as the control class. The data collection method used was a questionnaire and test questions to measure student learning outcomes and documentation. The results of the study of student learning interest using quiz application-assisted blended learning method based on the results of the t-test analysis (independent sample test obtained the results of interest in learning obtained sig. 0.000 < 0.05 then H_a is accepted, meaning that there is effect of the blended learning method on learning interest.

Students' learning outcomes using the Quiz application-assisted blended learning method based on statistical tests, namely the paired sample t-test below, obtained a significant value of 0.005, where 0.005 < 0.05 according to the criteria that H_0 is rejected and H_a is accepted, so there is an influence of interest and results Study.

So, it can be concluded that there is a significant effect between the application of the blended learning method assisted by the Quiz application and the conventional model on interest and learning outcomes of fourth grade students.

Keywords: *Blended learning method, Quiz application, interest in learning, learning outcomes.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T., atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan Nya sehingga tesis yang berjudul *“Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quiziz Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa”* dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

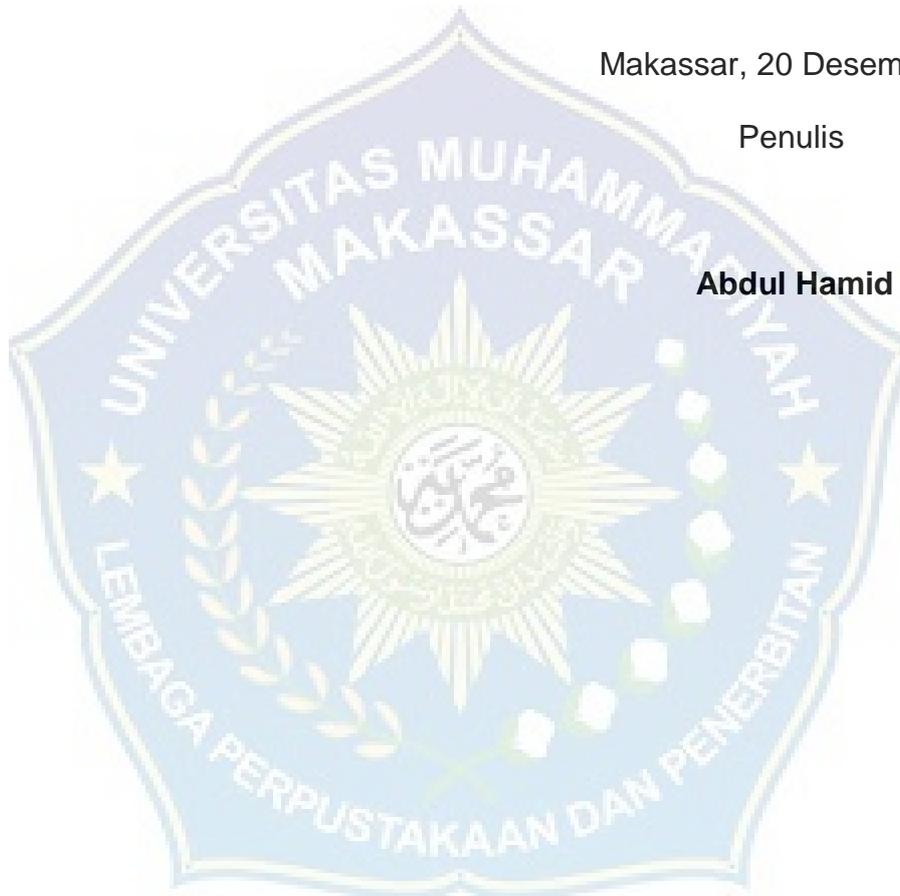
1. Prof. Dr. H. Ambo Asse M.Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Prof. Dr. H. Irwan Akib., M.Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
3. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu yang banyak dalam bimbingan ini serta banyak meluangkan waktunya.
5. Dr. Sitti Fithriani Shaleh, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu terbaiknya dalam bimbingan ini.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
7. Keluarga besar ibunda dan ayahanda yang selalu memberikan motivasi dan doa dalam menyelesaikan studi.

8. Teman-teman mahasiswa pascasarjana, mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar atas sikap saling memotivasinya dalam belajar dan berjuang.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan tesis ini.

Makassar, 20 Desember 2022

Penulis

Abdul Hamid



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Penerimaan Penguji	iii
Pernyataan Keaslian Tesis	iv
Abstrak.....	v
Abstract.....	vi
Kata pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Kajian Teoritis.....	16
1.1 Kajian Teoritis	16
1.2 Teori Belajar Pembelajaran Blended Learning.....	22
1.3 Keuntungan dan Kekurangan Blended Learning	26
2. Aplikasi Quiziz.....	27
3. Minat Belajar	34
4. Hasil Belajar	37
B. Materi Pembelajaran Penelitian.....	39
C. Kajian Yang Relevan.....	40
D. Kerangka Pikir	41
E. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Desain dan Jenis Peneliitian	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi dan Sampel	46

D. Metode Pengumpulan Data.....	47
E. Defenisi Operasional Variabel.....	50
F. Teknik analisis data.....	51
G. Uji Asumsi analisis	53
H. Pengujian Hipotesis.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
1. Pengaruh metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz terhadap minat belajar siswa	56
a. Deskripsi Minat Belajar pretest	56
b. Deskripsi Minat Belajar posttest.....	60
2. Pengaruh metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz terhadap hasil belajar siswa	63
a. Deskripsi hasil belajar pretest	63
b. Deskripsi hasil belajar posttes.....	66
3. Pengaruh metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz terhadap minat dan hasil belajar siswa	69
4. Hasil Analisis Inferensial	69
A. Uji Prasyarat	69
B. Pemabahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	84
LAMPIRAN PENELITIAN.....	85
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN	104
LAMPIRAN DAFTAR NILAI	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 seringnya bermain *game online* sampai lupa waktu, melakukan perjudian *online* yang secara tersembunyi, seringnya 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, di mana 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 elearning. 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, di mana 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 di kelas 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 di rumah. .

Dengan metode pembelajaran *blended* dan didukung 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 *quiziz* 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).

Dasar Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar termaktub dalam Al-Quran. Firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 44 yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Mata pelajaran IPS mengintegrasikan dari berbagai macam cabang ilmu-ilmu sosial yang terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari, seperti sosiologi, adalah ilmu yang mempelajari perilaku atau masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sejarah adalah ilmu yang mempelajari tentang permasalahan yang ada di masa lampau, geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi, ekonomi adalah ilmu yang mempelajari adanya kegiatan jual-beli, politik hukum, dan budaya adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan negara dengan budaya yang terjadi di masyarakat (Trianto, 2017) Sedangkan materi konflik lebih mengintegrasikan ke dalam cabang ilmu sosial yakni sosiologi. Menurut, lawang konflik diartikan sebagai bentuk dari permasalahan sosial yang dapat terjadi di dalam kehidupan manusia sehari-hari, konflik menginginkan sebuah bentuk

keuntungan dari kelompok lain ataupun dari individu lainnya (Lawang, 1994).

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). Sehingga setelah peneliti mencermati dari berbagai macam uraian permasalahan yang ada di atas serta dari hadirnya kemajuan dalam bidang teknologi yang ada di dalam dunia pendidikan.

Dari penjabaran diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul penelitian "PENGARUH METODE *BLENDED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZ* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD WILAYAH I KECAMATAN MALLAWA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa IPS dengan menggunakan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* ?.
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa IPS pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* ?.
3. Apakah ada pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa ?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat belajar IPS siswa IV SD Wilayah I Kec. Mallawa..

2. Untuk mengetahui pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa..
3. Adakah pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif pada semua pihak. Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pendidikan
 - b. Dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan pembelajaran khususnya metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz*
2. Manfaat praktis

Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai acuan bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam merancang, memperbaiki dan melaksanakan pembelajaran khususnya metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* pada pendidikan dasar di Wilayah I Kecamatan Mallawa.

- b. Meningkatkan efektivitas pengelolaan pembelajaran metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* pada pendidikan dasar di Wilayah I Kecamatan Mallawa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1.1 Kajian Teori Tentang *Blended Learning*

Blended Learning diartikan sebagai pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan di dalam kelas dengan mengkombinasikan pembelajaran online baik dilaksanakan secara independen ataupun kolaborasi, dengan menggunakan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komunikasi (Izdihar, 2021).

Menurut Jhon Watson *Blended Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* yang bertujuan untuk meningkatkan suasana pembelajaran aktif dengan terjadinya diskusi antara peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan pendidik. *Blended Learning* juga diartikan sebagai kombinasi antara pembelajaran secara langsung (*face to face*) dan pembelajaran online, tetapi lebih dari itu dapat digunakan sebagai elemen interaksi sosial. Menurut Staker, model pembelajaran *Blended Learning* adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar (setidaknya sebagian) dari isi instruksi yang diberikan secara online, dengan kontrol independen atas waktu, tempat, urutan, dan kesempatan belajar.

Sementara itu, menurut John Marrow mengungkapkan bahwa "*Blended learning is some mix of traditional classroom instruction mediated by technology*". Dengan kata lain *Blended Learning* merupakan kombinasi pembelajaran di kelas tradisional dan pembelajaran berbasis teknologi (modern). Pendapat yang benar diungkapkan oleh Annisa yang mengatakan bahwa *Blended Learning* merupakan sistem pendidikan yang menggabungkan antara full time education dengan sistem pembelajaran online (menggunakan media internet). Dari uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Blended Learning* merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memadukan pembelajaran berbasis tatap muka dan pembelajaran melalui internet.

Manfaat model *Blended Learning* dapat meningkatkan komunikasi peserta didik melalui pembelajaran *sinkronus* dan *asinkronus*. Pembelajaran sinkron adalah kegiatan belajar yang berlangsung di tempat yang sama atau berbeda pada waktu yang sama, dan pembelajaran *asinkron* adalah kegiatan belajar yang berlangsung pada waktu dan tempat yang berbeda (Uwes A. Chaeruman).

Berikut di bawah ini gambar bentuk sinkronus dan asinkronus adalah



Perpaduan aspek *Blended Learning* dapat mengambil bentuk apapun, tidak hanya pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, tetapi juga metode, media, sumber daya, lingkungan, strategi pembelajaran dan masih banyak lagi. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Blended Learning* tidak hanya dilakukan secara tatap muka, tetapi juga dipadukan dengan sumber offline dan online.

Adapun pandangan terkait dengan aplikasi quiz berkolaborasi untuk menjawab soal-soal kuis online. Pembelajaran daring menggunakan media daring sebagai bentuk pemanfaatan teknologi yang mempermudah pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak monoton (Nurseto, 2011). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Game education (permainan edukatif)

merupakan pembelajaran dengan memusatkan pada sebuah permainan yang di dalamnya terkandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Game-based-learning atau pembelajaran berbasis teknologi digital melibatkan peserta didik, pada permainannya peserta didik memiliki keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional (Sutirna, 2018).

Menurut Husamah, tujuan penerapan Blended Learning, yaitu: 1. Memberi bantuan peserta didik agar berkembang lebih baik dalam aktivitas pembelajaran sesuai akan gaya serta preferensi belajar. 2. Peserta didik diberikan kesempatan pendidikan yang praktis dan realistis untuk belajar secara mandiri, berguna dan berkembang terus-menerus. 3. Fleksibilitas lebih banyak dalam perencanaan peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran langsung serta online. Ruang kelas secara langsung dapat digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam pengalaman interaktif, sementara kelas online memberikan peserta didik konten multimedia yang kaya pengetahuan kapanpun, dimanapun, selama peserta didik memiliki akses Internet.

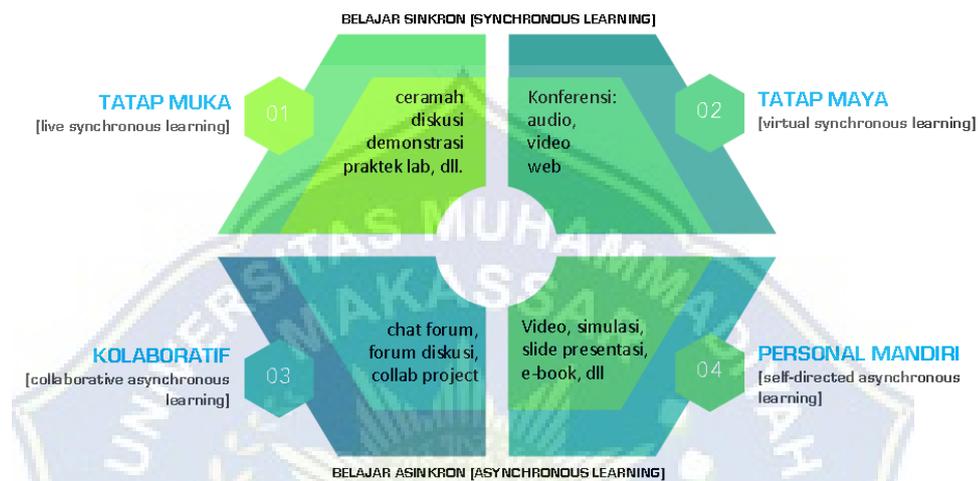
Menurut Carmen, terdapat lima kunci dalam mengembangkan Blended Learning, antara lain: 1. *Live-Event* yaitu pembelajaran langsung atau tatap muka (instruksi yang dipimpin

guru) pada tempat serta waktu yang bersamaan (dalam kelas), ataupun pada tempat yang beda tetapi pada waktu yang sama (seperti kelas virtual). 2. *Self-Paced Learning*, menggabungkan pembelajaran tradisional dan pembelajaran mandiri yang memungkinkan pembelajaran kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan berbagai bahan pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, baik berbasis teks maupun multimedia (video, animasi, gambar, audio, atau kombinasi keduanya). 3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik, maupun kolaborasi antar peserta didik keduanya bisa bersifat lintas sekolah. 4. *Assesment*, bagaimana keberhasilan belajar dapat diukur (teknik penilaian). Dalam *Blended Learning*, perancang harus dapat merumuskan kombinasi jenis penilaian baik tes maupun non tes, atau tes yang lebih autentik (penilaian / portofolio otentik) dalam bentuk proyek, produk, dll. Selain itu, formulir penilaian *online* dan *offline* harus dipertimbangkan untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada pendidik untuk membuat atau melakukan penilaian. 5. Bahan penunjang produktivitas (*Performance Support Materials*). Penggabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual di kelas, harus memiliki sumber daya pendukung. Materi pembelajaran dibuat secara digital, terlepas dari apakah peserta

didik memiliki akses ke materi pembelajaran baik offline maupun online (melalui situs web tertentu).

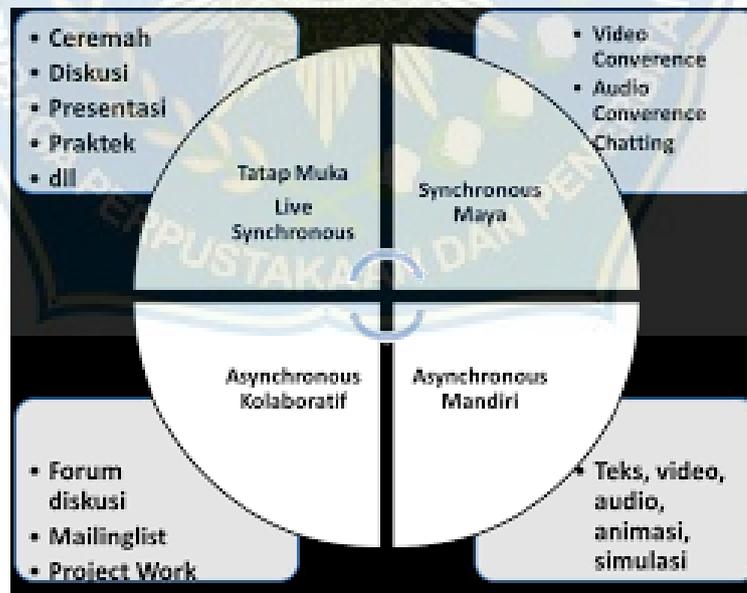
Berikut di bawah ini termasuk gambaran pembelajaran blended learning :

Gambar Synchronous learning



Sumber : (Chaeruman & Pd, 2020)

Gambar Asynchronous learning



Sumber : (Littlejohn, Allison & Pegler, 2007)

1.2 Teori Belajar Pembelajaran *Blended Learning*

1. Teori Kognitif Teori kognitif

Definisi "*Cognitive*" berasal dari kata "*Cognition*" yang mempunyai persamaan dengan "knowing" yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas kognition/kognisi ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Muhibbin, 2005: 65). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal.

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas (Given, 2014).

Hakekat belajar menurut teori kognitif dijelaskan sebagai suatu aktivitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perceptual, dan proses internal. Kegiatan pembelajaran yang berpihak pada teori belajar kognitif ini sudah banyak digunakan (Syah, 2013). Dalam menemukan tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi dan tujuan pembelajaran,

tidak lagi mekanistik sebagaimana yang dilakukan dalam pendekatan behavioristik. Kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa. (Nurhadi, 2020).

Selain itu teori kognitivisme menjelaskan bahwa belajar yang dilakukan individu adalah hasil interaksi mentalnya dengan lingkungan sekitar sehingga menghasilkan perubahan pengetahuan atau tingkah laku. Menurut Achmad Rifai dan Catharina, kegiatan belajar pada manusia lebih diarahkan pada proses berpikir internal yaitu proses pengolahan. Teori pembelajaran kognitif menekankan cara seseorang menggunakan pikirannya untuk secara efektif belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya. Intinya, pembelajaran bertumpu pada observasi yang melibatkan seluruh indera, menahan impresi lebih lama dan menciptakan sensasi yang langgeng pada diri peserta didik. Proses belajar terdiri dari tiga tahap: a) Asimilasi adalah proses memasukkan informasi ke dalam skema. b) Akomodasi adalah proses memodifikasi skema yang ada dengan informasi baru. c) Ekuilibrasi adalah eksperimen untuk menemukan keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Piaget dalam Miftahul Huda menekankan pandangannya tentang kognitif dari pemahaman tentang perkembangan berdasarkan standar usia. premis dasarnya adalah keyakinan anak untuk membangun

pemahamannya sendiri. Seorang anak menemukan keseimbangan Antara basis pengetahuannya dan pengetahuan baru yang diperolehnya melalui asimilasi dan akomodasi. Jadi pembelajaran baru hanya terjadi ketika seseorang mampu mengembangkan pikirannya dengan beradaptasi dengan sesuatu yang baru dan lama.

2. Teori Konstruktivisme

Didasarkan pada pengetahuan yang dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman. Belajar lebih dari sekedar menghafal. Peserta didik yang memahami dan menerapkan ilmu yang diperoleh dapat memecahkan masalah, menemukan berbagai hal untuk dirinya sendiri, dan bergelut dengan ide-ide yang berbeda. Inti dari teori konstruktivisme adalah peserta didik harus menemukan informasi yang kompleks dan mentransformasikannya menjadi dirinya sendiri serta mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan (Ahmad Rifai dan Katarina).

Menurut teori konstruktivisme, pembentukan pengetahuan terjadi sebagai hasil konstruksi diri dari realitas yang bertabrakan dengannya. Teori konstruktivisme menetapkan empat asumsi tentang pembelajaran, yaitu: a) Pengetahuan jasmani dibangun oleh peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran aktif. b) Pengetahuan dikonstruksi secara simbolis oleh peserta didik yang

mewakili aktivitasnya sendiri. c) Pengetahuan dikonstruksi secara sosial oleh peserta didik yang menyampaikan maknanya kepada orang lain. d) Pengetahuan secara teoritis dikonstruksi oleh peserta didik yang mencoba menjelaskan objek yang tidak benar-benar mereka pahami

Salah satu tokoh teori konstruktivis adalah Vygotsky. Konstruksi Vygotsky bahwa ada hubungan langsung antara bidang kognitif dan sosial budaya. Kualitas berpikir peserta didik dibangun dari aktivitas sosial peserta didik di dalam kelas, sedangkan aktivitas sosial peserta didik berupa kolaborasi antara peserta didik dengan peserta didik lain yang lebih mahir di bawah bimbingan pendidik. Interaksi sosial dengan orang lain dapat merangsang terciptanya ide-ide baru dan meningkatkan perkembangan intelektual peserta didik. Berdasarkan dua teori pembelajaran yang disebutkan di atas, ia mendemonstrasikan pendekatan konstruktif melalui pemikiran Vygotsky yang menekankan aspek sosial dalam pembentukan ide peserta didik dan pengembangan intelektual. Implementasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model Blended Learning lebih menitikberatkan pada pendekatan konstruktif berupa pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran yang termasuk dalam penelitian ini menunjukkan tahapan pembelajaran berbasis masalah.

1.3 Keuntungan dan Kekurangan *Blended Learning*

Satu manfaat paling spesifik dari model pembelajaran *Blended Learning* adalah kemampuannya untuk mengembangkan rasa kebersamaan di antara peserta didik. Kekompakan ini dapat dialami ketika peserta didik bertemu secara langsung untuk mendapatkan kesempatan komunikasi terbuka dan berpartisipasi dalam komunikasi yang aman dan terbuka. Menurut Bates dan Wulf, *Blended Learning* memiliki keuntungan diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan interaksi pendidikan antara peserta didik dan pendidik atau instruktur (meningkatkan interaktivitas).
2. Memungkinkan untuk mengeksplorasi interaksi dari mana saja dan kapan saja (fleksibilitas waktu dan tempat).
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang cukup luas (berpotensi untuk menjangkau audiens global).
4. Sederhanakan peningkatan dan pengarsipan materi pembelajaran (pembaruan konten yang mudah dan fungsionalitas pengarsipan) (Wibowo, 2019).

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Blended Learning* yaitu:

1. Pendidik harus memiliki pengetahuan tentang penyelenggaraan e-learning.
2. Pendidik perlu menyisihkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran melalui e-learning.
3. Pendidik harus mengembangkan panduan digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka untuk daya tarik peserta didik.
4. Kurangnya infrastruktur dan pemahaman yang

buruk tentang teknologi. 5. Pelatih membutuhkan strategi pembelajaran untuk memanfaatkan peluang belajar dengan Blended Learning (Syahrin, 2015).

2. Aplikasi Quiziz

2.1 Pengertian Quiziz

Menurut Purba, media aplikasi *quiziz* 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). Media aplikasi *quiziz* 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 dalam (Apriliyani & Khotimah, 2021).

Menurut Pitoyo,dkk dalam Lathifa, *Quizizz* adalah *website* yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa

kegiatan multipemain diruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao dalam Lathifa). *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam *Quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan *Quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa (Bury dalam Lathifa). *Quizizz* adalah pendekatan berbasis permainan untuk campuran belajar yang telah diperkenalkan di beberapa bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan Rajendran, dkk dalam (Khaliqul Husna, 2021).

2.2 Karakteristik dan Penerapan *Quizizz*

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses

pembelajaran. Implementasi penggunaan *Quizizz* oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa (Rafika, 2021) *Quizizz* dapat diakses melalui <http://quizizz.com>. Untuk mendaftar akun *Quizizz* dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung login akun yang mereka punya



Gambar II.1 Tampilan Awal Web Quizizz



Gambar II.2 Tampilan Log In

Quizizz dapat digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan. Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak.

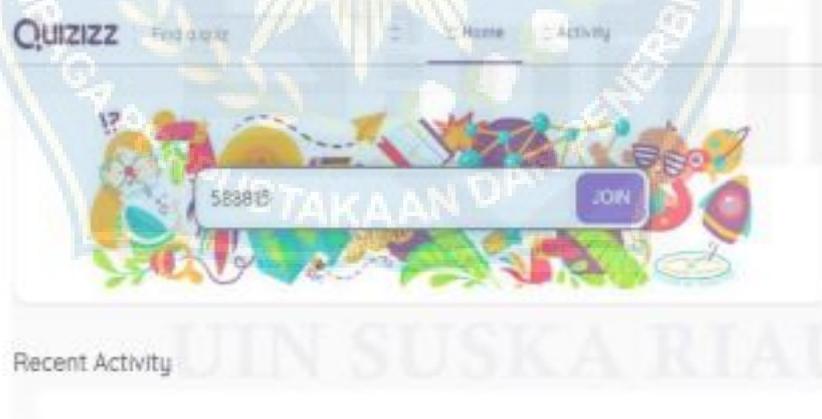


Gambar II.3 Tampilan Dashboard Quizizz

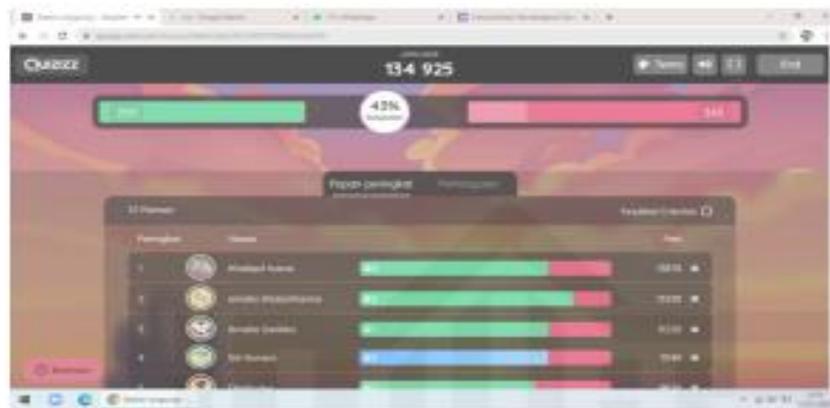


Gambar II.7 Tampilan pada layar laptop guru apabila quizizz dilakukan secara live

Para siswa dapat bergabung dengan permainan dengan memasukkan pin dan nama mereka melalui link <http://quizizz.com/join> atau bisa langsung login dari link quizizz yang dikirim guru melalui pesan.



Gambar II.8 Memasukan Pin Untuk Bergabung Mengerjakan Kuis Pada Quizizz



Gambar 11.9 Laporan pengerjaan kuis siswa

Selesai menjawab pertanyaan, akan ada umpan balik langsung dalam bentuk meme yang ditampilkan di layar, meme akan muncul dengan kalimat “pekerjaan yang bagus” jika jawaban benar atau “coba lagi” jika jawaban salah. Salah satu karakteristik khusus dari *Quizizz* adalah adanya leaderboard, yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja mereka. Semakin cepat siswa menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang mereka dapatkan. Poin akan ditampilkan diantara setiap pertanyaan, dan pemenang utama akan ditampilkan di akhir.

2.3 . Langkah- langkah Cara Membuat Kuis di *Quizizz* Adapun Langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz*, sebagai berikut: Langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh guru: 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di *quizizz* dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up. 2) Masukkan akun google atau email. 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data. 4) Klik open quiz creator isikan nama kuis kemudian

buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, "question preview" akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai. 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik live game, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya. 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar dan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah. Langkah- langkah cara pengerjaan kuis di quizizz yang dilakukan oleh siswa: 1) Siswa mengklik join.quizizz.com dibrowser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi quizizz yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa. 2) Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru. 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

2.4 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz Kelebihan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu: 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta. 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya. 3) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban. 4) Biasa digunakan pada perangkat

smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan. 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban. 6) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi. 7) Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual. 8) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis. 9) Quizizz terintegrasi dengan Google Classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google mereka. 10) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual.

Kekurangan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu: 1) Pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan di jawab (Eka Ratnasarianti, 2021)

3. Minat Belajar

3.1 Pengertian Minat

Menurut Slameto (dalam Zalyana 2014) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak menghasilkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan

oleh Hamalik yaitu kegiatan yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong siswa belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar ini akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang akan dipelajarinya tersebut terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya.

Minat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, karena itu guru berkewajiban untuk menumbuhkan minat belajar siswanya. Guru di sekolah dapat melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Memahami kebutuhan siswa dan berupaya melayani kebutuhan mereka.
- 2) Jangan memaksakan siswa tunduk pada kemauan guru.
- 3) Memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu.
- 4) Menjelaskan kegunaan materi pelajaran untuk masa yang akan datang.
- 5) Menghubungkan materi pelajaran dengan peristiwa yang kontekstual.

3.2 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: 1) Faktor Intern a) Faktor Jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh b) Faktor

psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan. 2) Faktor Ekstern a) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekononomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan. b) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah

3.3 Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: 1) Perasaan Senang Apabila seseorang siswa memeiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran. 2) Keterlibatan Siswa Ketertarikan seseorang akan obyek yang akan mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh : aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. 3) Ketertarikan Siswa Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh : antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru. 4) Perhatian Siswa Minat dan perhatian

merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh : mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

4. Hasil Belajar

4.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian belajar suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya sendiri.

Sedangkan untuk hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2011,p.22) bahwa segala kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah diberikan beberapa pengalaman belajar baik dalam bentuk tes secara tertulis ataupun dalam bentuk secara tidak tertulis. Hasil belajar selalu menjadi evaluasi yang diberikan seorang guru kepada anak didiknya untuk mengetahui apakah anak ini mengalami peningkatan dari segi belajarnya ataupun tidak. Hasil belajar pula menunjang apakah yang kita berikan pembelajaran kepada siswa akan berhasil atau bisa saja dari hasil belajar itu guru bisa mengintropeksi kekurangan-kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran.

3.2 Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Menurut Anderson dan Karthwohl (Anderson; L. W. dan D. R. Kratwohl, 2015) hasil kognitif terbagi menjadi enam yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Berikut dibawah ini penjelasan terkait masing-masing kategori :

- a. Mengingat (*Remember*), yaitu kemampuan manusia berupa kemampuan memanggil kembali pengetahuan yang relevan yang tersimpan di dalam memori jangka panjang manusia.
- b. Memahami (*Understand*), yaitu apabila seseorang dikatakan memahami bila orang tersebut mampu membangun pengertian atau maknanya dari pemahamannya sendiri dari pesan pembelajaran yang diterima baik dalam bentuk komunikasi, lisan, ataupun tulisan.
- c. Menerapkan (*apply*), yaitu kemampuan seseorang untuk dapat melakukan atau menggunakan suatu prosedur pada situasi baru yang disediakan.
- d. Menganalisis (*analysis*), yaitu kemampuan seorang untuk mengurangi suatu material menjadi bagian-bagian penyusunnya dan dapat menentukan bagian masing-masing bagian berhubungan suatu struktur atau untuk mencapai tujuan.

- e. Mengevaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan seseorang untuk membuat keputusan berdasarkan pada kriteria atau standard
- f. Menciptakan (*creation*), yaitu seseorang untuk menggabungkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga koheren atau dapat berfungsi.

B. Materi Pembelajaran Penelitian

Berikut di bawah ini table materi Pembelajaran Penelitian :

No	Tema	Subtema	Kompetensi Dasar
1.	Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku	Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku	3.2 Mengidentifikasi keberagaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
2	Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku	Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas

			bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang
--	--	--	--

C. Kajian Penelitian yang Relevan

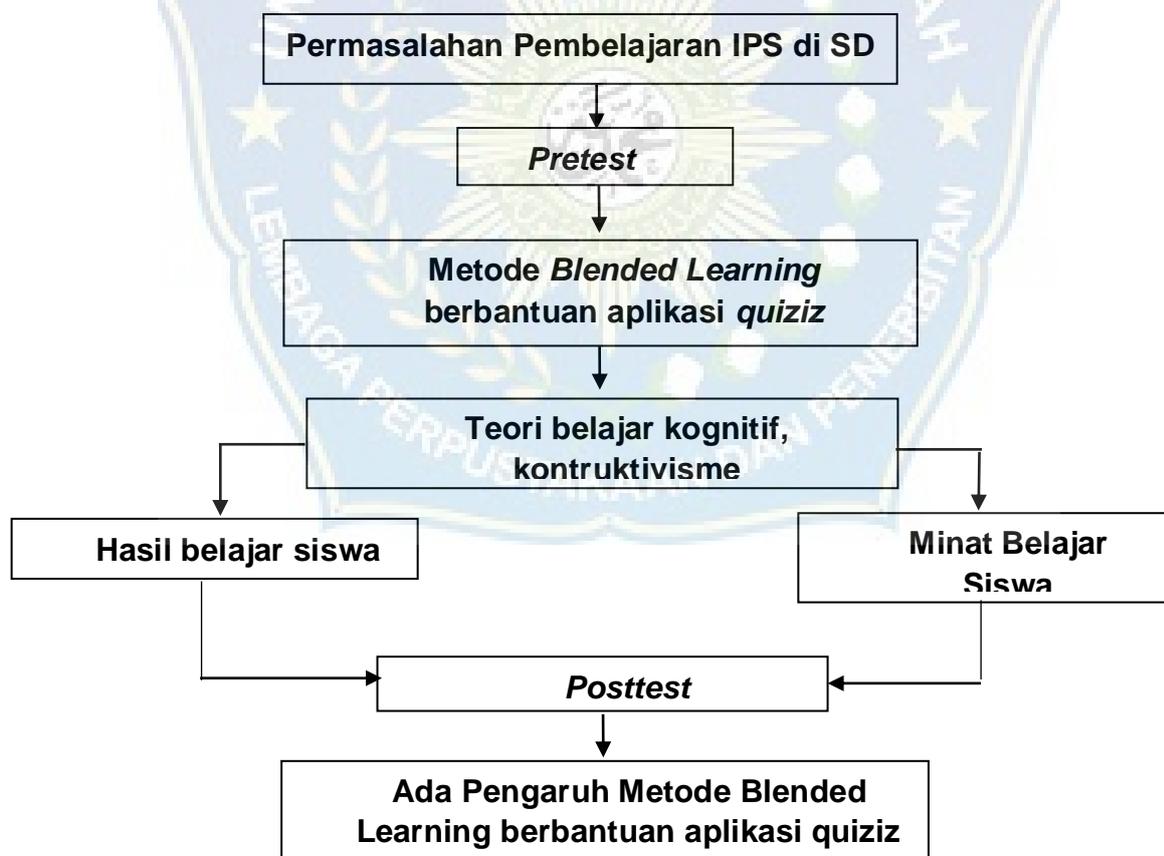
Peneliti pertama Agung Setiawan, dkk., Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang, 2019, yang dimuat dalam seminar nasional edusaintek. Hasil penelitian ini adalah implementasi quizizz meningkatkan hasil belajar matematika sistem persamaan linear tiga variabel antara pretest dan posttest pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dengan metode eliminasi dan determinan.

Peneliti Selanjutnya Nilam Arifani, Pengaruh Penggunaan Flip Chart Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPA Madrasah Aliyah Negeri 1 Cirebon, 2015. Berdasarkan hasil penelitian skor rata-rata minat belajar siswa yang meningkat dari hasil sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media flip chart di kelas eksperimen dari 51,075 menjadi 67,615, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 50,357 menjadi 56,65. Berdasarkan analisis regresi

diperoleh nilai t hitung $>$ t tabel ($4,357 > 2,024$) dan nilai sig $<$ $0,05$ atau ($0,00$)

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan beberapa latar belakang permasalahan yang ada maka penulis memfokuskan kerangka pikir yang akan menjadi penelitian bahwa adakah pengaruh penggunaan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* dalam melaksanakan pembelajaran daring terhadap hasil dan minat belajar ips siswa kelas iv sd wilayah 1 kec. Mallawa dengan penjabaran lebih terinci sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis Penelitian

Terkait dengan pembahasan diatas maka peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut dibawah ini:

1. Ada pengaruh signifikan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* dalam melaksanakan pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa
2. Ada pengaruh signifikan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* dalam melaksanakan pembelajaran daring terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa
3. Ada pengaruh signifikan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* dalam melaksanakan pembelajaran daring terhadap hasil dan minat belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

1. 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).

Instrumen penelitian ini yaitu instrumen untuk pengukuran hasil belajar IPS dan minat belajar berupa soal dalam bentuk quiziz dengan model tes berbentuk pilihan ganda.

Adapun rancangan penelitian seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 76) adalah sebagai gambar tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1

Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Sugiyono (2016: 76)

Keterangan :

O1 : Hasil *Pretest* pada kelompok eksperimen

O2 : Hasil *Posttest* pada kelompok eksperimen

O3 : Hasil *Pretest* pada kelompok kontrol

O4 : Hasil *Posttest* pada kelompok kontrol

X : Perlakuan

Langkah pembelajaran yang dilakukan di kelas bahwa kelas eksperimen pembelajaran adalah yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *treffinger*, sedangkan untuk kelompok kontrol pembelajaran tidak diberikan perlakuan apa-apa atau dengan menggunakan model pembelajaran secara konvensional.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi *Quiziz* Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa”, dengan menggunakan penelitian eksperimen *Quasi Experimental*. Eksperimental semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2002: 77). Eksperimental semu dalam

menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan adanya random (Riyanto, 2016).

Penelitian eksperimen adalah penelitian kuantitatif yang pada penelitian ini mengukur sebab akibat (Bambang dan lina, 2005: 158). Jadi pada penelitian eksperimen ada keterkaitan yang digunakan sebagai sebab sehingga jika ada sebab yang menjadi acuan maka akan ada dampak atau akibat yang ditimbulkan. Ada pendapat lain tentang penelitian eksperimen menurut Yatim Riyanto (2007: 120) adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis, logis, dan teliti dengan melakukan kontrol terhadap kondisi. Maksudnya bahwa dalam penelitian eksperimen ini ada bentuk perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan sebaik-baik literatur yang telah disiapkan, dan untuk mengujikan terkait dengan kelas eksperimen itu ada pembandingan dari kelas kontrol yang dipilih terhadap perlakuan apa yang akan diberikan kepada kelas tersebut.

Adapun tujuan dari penelitian eksperimen yaitu : 1.Menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian. 2. Untuk memprediksi kejadian atau peristiwa di dalam latar eksperimental 3. Untuk menarik generalisasi hubungan-hubungan antar variabel. Secara garis besar bahwa eksperimen akan membuktikan semua hipotesis yang telah diuraikan apakah sesuai ataupun tidak, serta memikirkan dampak apa yang akan terjadi serta hubungan-hubungan yang terkait dengan suatu objek dari variabel-variabel tersebut.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Wilayah I Kecamatan Mallawa dengan alasan bahwa di sekolah ini belum pernah diteliti terkait dengan Metode pembelajaran *blended learning* , adapun waktu penelitian mulai dilakukan pertengahan semester Ganjil. Awal bulan Oktober sampai dengan November 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sd Wilayah I Kecamatan Mallawa tahun ajaran 2022/2023.

No.	Nama Sekolah	Siswa laki-laki	Siswa Perempuan	Jumlah
1.	UPTD SDN 54 Abbalu	8	10	18
2.	UPTD SDN 195 Inpres Sabila	9	9	18
3.	UPTD SDN 73 Raea Toa	13	14	27
4.	UPTD SDN 33 Ladange	9	9	18
5.	UPTD SDN 51 Tanetelangi	14	6	20
6.	UPTD SDN 27 Bulu – Bulu	12	6	18
7.	UPTD SDN 167 Samaenre	11	7	18
8.	UPTD SDN 163 Inpres Batu Putih	10	8	18

Sumber: PKG Kec. Mallawa

2. Sampel

Sampel dalam hal ini yaitu secara *random sampling* kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa, untuk kelas dua rombongan belajar yang telah dijabarkan di atas yaitu nama kelas IV UPTD SDN 54 Abbalu sebagai kelas eksperimen dengan metode blended learning berbantuan aplikasi quiz dan kelas IV UPTD SDN 33 Ladange sebagai kelas kontrol dengan metode blended learning dan aplikasi whatsapp dengan masing-masing jumlah siswanya 18 siswa.

Berikut dibawah ini adalah penjabaran jumlah siswa sebagai sampel dalam penelitian di SD Wilayah I Kecamatan Mallawa Tabel 3.2:

Tabel 3.2: Jumlah Siswa Kelas IV

Subyek Penelitian	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Perempuan	Laki-laki	
Kelas Eksperimen	IV UPTD SDN 54 Abbalu	8	10	18
Kelas Kontrol	IV UPTD SDN 33 Ladange	9	9	18
Jumlah siswa		17	19	36

D. Metode Pengumpulan Data

Definisi teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2010,p.265) adalah suatu cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh suatu data

yang dibutuhkan dan merupakan pekerjaan yang sangat penting dalam penelitian. Bahwa Pengumpulan data adalah hal yang paling mendasar dan menjadikan acuan keberhasilan suatu penelitian sebab langkah pertama untuk semua proses penelitian dan yang menjadi teknik penelitian dalam pengumpulan data ini menggunakan tiga macam yaitu teknik observasi dan tes.

1. Angket Minat Belajar

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden seperti yang dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun pendapat umum. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui data tentang minat belajar siswa. (Cholid Narbuko, Abu Achmadi, 2013) Penyebaran angket yang penulis lakukan adalah kepada siswa kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa Tahun pelajaran 2022/2023. Angket ini berupa 25 butir daftar pernyataan tentang minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi quiziz pada mata pelajaran IPS . Angket yang digunakan berupa selebaran kertas yang berisi pertanyaan yang berhubungan dengan minat belajar siswa. Adapun daftar pertanyaan dalam angket yang diberikan kepada responden adalah sejumlah 25 item soal yaitu dengan memberi tanda (√) pada alternatif jawaban yang dianggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban selalu diberi skor 4
- b. Untuk jawaban sering diberi skor 3
- c. Untuk jawaban kadang-kadang diberi skor 2
- d. Untuk jawaban tidak pernah diberi skor 1

2. Tes Hasil Belajar

Tes menurut Arifin (2014: 226) adalah teknik pengukuran yang di dalamnya memiliki berbagai macam pertanyaan-pertanyaan dan serangkaian tugas-tugas yang diberikan yang harus dijawab atau diselesaikan oleh responden. Alat ukur yang digunakan sebagai bentuk tes dalam penelitian ini adalah lembar instrument yang terdiri dari butir-butir soal dalam bentuk pilihan ganda dengan menggunakan berbantuan aplikasi *quiziz*. Dalam pemberian tes ini peneliti melakukan dua macam tes yang telah dibagi yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengetahui terlebih dahulu kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa, sedangkan untuk *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dari hasil belajar yang telah diberikan kepada siswa.

Berikut materi yang digunakan untuk tes hasil belajar siswa Materi penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah terkait mata pelajaran IPS Khususnya dikelas 4 tema "Pahlawanku" dengan subtema 1 dengan "Kompetensi Dasar" : 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. 4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan

daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini. Dengan berbantuan quizizz menggunakan bentuk soal pilihan ganda .

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam arti luas merupakan proses pembuktian yang didasarkan atas sumber jenis apapun yang baik itu yang bersifat tertulis, lisan, gambar. (Kunandar, 2014).

Teknik dokumentasi yang digunakan adalah yaitu pada saat proses pembelajaran, *posttest* dan *pretest* yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa.

E. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Metode Pembelajaran *Blended learning* adalah metode pembelajaran yang dilakukan biasanya di dalam kelas yang dilakukan dengan mengkombinasikan antara pembelajaran *luring* dan *daring* dengan menggunakan sarana teknologi informasi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.
2. Hasil belajar adalah segala hal yang serta kemampuan siswa yang telah mengalami perubahan baik dari pengalaman belajarnya dalam bentuk tertulis ataupun secara tidak tertulis.
3. Minat belajar adalah segala perasaan suka dan tertarik siswa tanpa ada paksaan yang muncul dalam diri mereka sendiri

F. 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).

1. Analisis Preskriptif

a. Analisis Data hasil Minat belajar

Rumus Untuk Menghitung Presentase Minat Keterangan :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = angka presentase

F = jumlah jawaban responden

N = Jumlah seluruh siswa

(Anas Sudijono, 2010)

Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Berminat
61 – 80	Minat
41 – 60	Kurang berminat
20 – 40	Sangat kurang berminat

b. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data dari hasil belajar siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang tertera dibawah ini :

$$Skor = \frac{B}{N} \times 100\%$$

Sumber : Yamin (2010:159)

Keterangan :

B : Jumlah butir soal yang dijawab benar

N : Jumlah seluruh soal

Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Berminat
61 – 80	Minat
41 – 60	Kurang berminat
20 – 40	Sangat kurang berminat

2. Analisis Inferensial

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis multivariat *MANOVA* (*Multi-variate Analysis of Variance*). *MANOVA* dipakai untuk menguji hipotesis penelitian. Pedoman konversi yang digunakan sebagai dasar untuk mendeskripsikan data hasil belajar disajikan pada tabel 01. Pedoman konversi yang digunakan untuk mendeskripsikan data minat belajar siswa disajikan pada tabel 02. Pengujian asumsi dilakukan untuk mengetahui apakah data yang tersedia dapat dianalisis dengan statistik parametric atau tidak. Berkaitan dengan statistik yang digunakan untuk

analisis data dalam penelitian ini uji asumsi yang dilakukan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji matrik varians. Pengujian normalitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Uji normalitas sebaran data menggunakan bantuan *SPSS-10 for windows* melalui uji Shapiro-Wilk dan Kolmogor-Smirnov. Kriteria pengujian data berdistribusi normal jika angka signifikansi yang dihasilkan dalam *Shapiro-Wilk* dan *Kolmogor-Smirnov* lebih dari 0,05 dan dalam hal lain sebaran data tidak berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji kesamaan matrik varians menggunakan *SPSS- 10 for windows* melalui uji box's M untuk uji homogenitas secara bersama-sama dan uji Levene's untuk uji homogenitas secara terpisah. Kriteria pengujian, data memiliki matrik varians yang sama (homogen) jika signifikansi yang dihasilkan dalam uji box's M dan uji Levene's lebih dari 0,05 dan dalam hal lain data tidak berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas varians antar kelompok menggunakan Uji Levene. Dalam penelitian ini diajukan tiga hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis-hipotesis tersebut dijabarkan menjadi pengujian hipotesis nol (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_1).

Dalam uji asumsi analisis ini terdapat dua hal yang menjadi acuan yang dilakukan yaitu uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebaran yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan. Hasil penggunaan metode pembelajaran *blended learning* yang akan diuji normalitas dalam mengambil data dari perbedaan dua nilai dari *pretest* dan *posttest* yang di berikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *kolomogrov smirnov* dengan berbantuan SPSS 23 dengan taraf signifikan normal.

Adapun yang menjadi bahan pertimbangan keputusan untuk mengetahui varian populasi tersebut normal atau tidak normal nya sebagai berikut :

- a. Jika $\chi_{hitung} \geq \chi_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $\geq 0,05$ maka distribusi adalah normal.
- b. Jika $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$ atau nilai signifikansi atau probabilitas $\leq 0,05$ maka distribusi adalah tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk uji homogenitas memiliki tujuan untuk mengetahui kesamaan dari bagian sampel . Uji *Manova* dengan bantuan program SPSS 23 yang digunakan dalam pengujian homogenitas.

Adapun pemilihan kriteria dalam pengujian yang akan dilakukan menggunakan 5 % bahwa hipotesis yang akan diuji seperti dibawah ini :

H_0 = Varians pada kelompok yang sama (homogen)

$H1$ = Varians pada tiap kelompok tidak sama (Tidak homogeny)

Dengan penjabaran diatas maka kriteria pertimbangan dalam untuk mengambil keputusan yang akan diterapkan sehingga mendapatkan informasi kepada varian untuk setiap kelompok yang homogen ataupun yang tidak homogen dijabarkan seperti dibawah ini :

- a. Jika signifikansi lebih dari 0,005 ($\text{sig} > 0,005$) maka H_0 diterima
- b. Jika signifikansi lebih dari 0,005 ($\text{sig} > 0,005$) maka H_1 diterima

G. Pengujian Hipotesis

Hipotesis memiliki arti bahwa jawaban sementara untuk pertanyaan dalam setiap rumusan masalah dalam penelitian. Adapun tingkat keberhasilan hipotesis jika telah diadakan uji normalitas dan homogenitas . Untuk pengujian hipotesis ini memiliki tujuan bahwa untuk membandingkan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan bantuan SPSS 23 yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Uji manova digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan secara statistik pada beberapa variabel yang terjadi secara serentak antara dua tingkatan dalam satu variabel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat belajar siswa

Hasil analisis data menunjukkan ada pengaruh minat belajar siswa menggunakan metode *blended learning* berbantuan *quiziz* pada siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Emy Lisda Siahaan pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh *blended learning* dan minat belajar terhadap hasil belajar di masa pandemi pada siswa SMKN 1 Garut”. Hasil yang diperoleh terdapat pengaruh minat belajar siswa secara positif

Baik hasil pretest maupun posttest analisis deskriptif yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi kemandirian belajar dan hasil belajar siswa

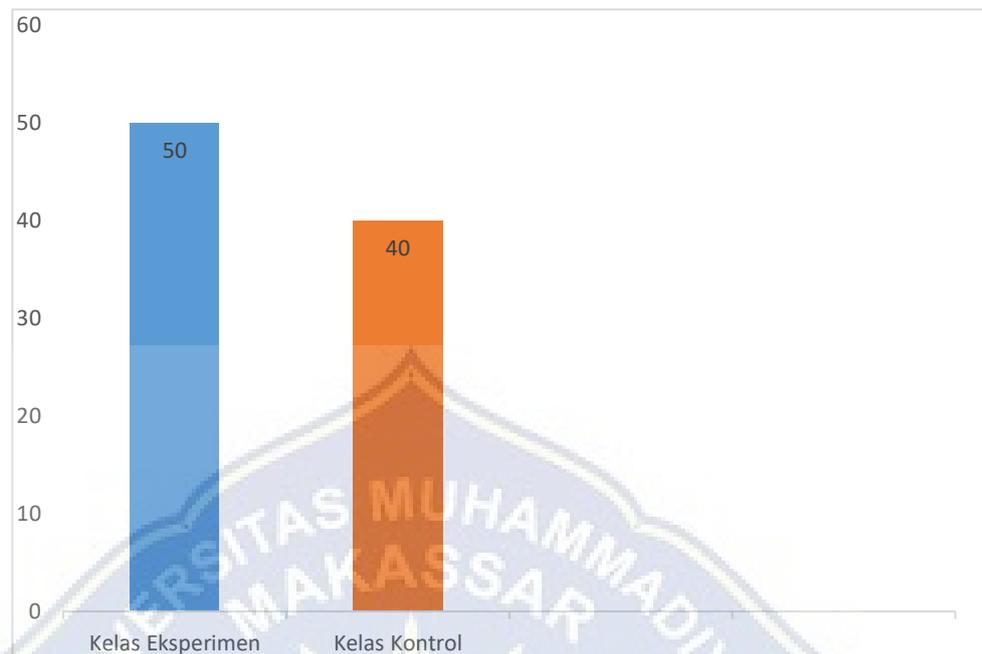
a. Deskripsi Minat Belajar Pretest

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

Tabel 4.1 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 4.1 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 belajar pretest 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.



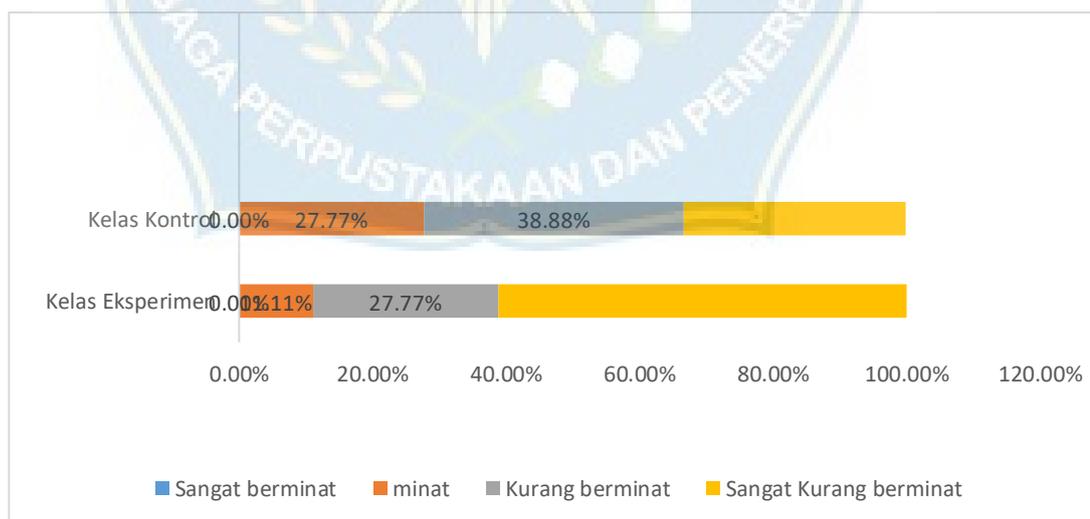
Grafik 4.1 Perbandingan statistic rata-rata pretest kelas eksperimen dengan kelas control

Berikut ini adalah distribusi frekuensi dan persentase untuk keempat kategori minat belajar:

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan persentase minat belajar pretest kelas eksperimen dan kelas control

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	81 – 100	Sangat Berminat	0	00,00%
2	61 – 80	Minat	2	11,11%
3	41 – 60	Kurang berminat	5	27,77%
4	20 – 40	Sangat kurang berminat	11	61,11%
Kelas Kontrol				
1	81 – 100	Sangat Berminat	0	00,00%
2	61 – 80	Minat	5	27,77%
3	41 – 60	Kurang berminat	7	38,88%
4	20 – 40	Sangat kurang berminat	6	33,33%

Pada tabel 4.2 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 mandirri 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 kontrol:



Grafik 4.2 Perbandingan statistik tingkat minat belajar pretest kelas eksperimen dengan kelas kontrol

b.Deskripsi Minat Belajar Posttest

Minat belajar kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan metode blended berbantuan quiziz, dan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional, dijelaskan pada tabel berikut :

Statistik	Nilai	
	Kelas Eksperimen metode blended berbantuan quiziz	Kelas Eksperimen Model Pembelajaran Konvensional
Mean	100,00	70,00
Median	62,04	42,53
Std. Deviation	1.237	1.213
Variance	27.556	26.500
Range	22	20
Minimum	78	50
Maximum	100	70

Tabel 4.3 Statistik skor minat belajar posttes

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata minat belajar posttest kelas eksperimen dengan menggunakan metode blended *learning* berbantuan aplikasi quiziz dari 18 siswa sebesar (100,00), *Median* (62,04), *Std. Deviation* (1.237), *Variance* (27.556), *Range* (22), *Minimum* (78), *Maximum* (100). Sedangkan skor rata-rata minat belajar posttest kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar (70,00), *Median* (42,53), *Std.Deviation* (1.213), *Variance* (26.500), *Range* (20), *Minimum* (50), *Maximum* (70). Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki minat belajar yang berbeda, seperti yang ditunjukkan oleh temuan ini. Hal ini menunjukkan bahwa minat

belajar kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Rata-rata minat belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas kontrol dibandingkan pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.3 Perbandingan statistic rata-rata posttest kelas eksperimen dengan kelas control

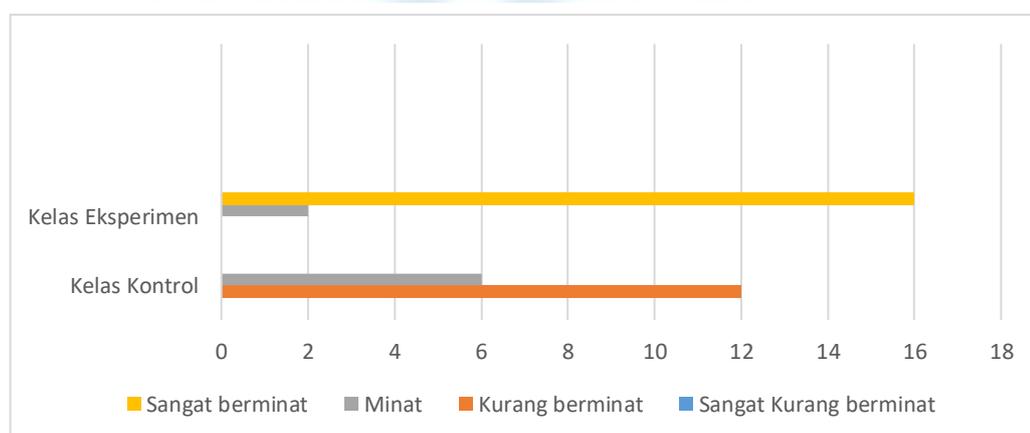
Berikut ini adalah rincian distribusi frekuensi dan persentase untuk keempat kategori minat belajar:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi dan persentase minat belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen (Metode <i>Blended Learning</i>)				
1	81 – 100	Sangat Berminat	16	88,88%
2	61 – 80	Minat	2	11,11%
3	41 – 60	Kurang berminat	0	00,00%
4	20 – 40	Sangat kurang berminat	0	00,00%

Kelas Kontrol (Model Pembelajaran <i>Konvensional</i>)				
1	81 – 100	Sangat Berminat	0	00,00%
2	61 – 80	Minat	6	33,33%
3	41 – 60	Kurang berminat	12	66,66%
4	20 – 40	Sangat kurang berminat	0	00,00%

Menurut penggunaan metode blended learning berbantuan quiziz, bahwa dari 18 siswa kelas eksperimen siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang berminat 0 siswa (00,00%), kategori kurang berminat 0 siswa (00,00%), kategori minat 2 orang (11,11%), dan kategori sangat berminat 16 siswa (88,88%). Sedangkan kelas kontrol menunjukkan bahwa dari 18 siswa, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang berminat 0 siswa (00,00%), kategori kurang berminat 12 orang (66,66%), kategori minat 6 orang (33,33%) dan kategori sangat berminat 0 orang (00,00%). Menggunakan metode blended learning berbantuan quiziz rata-rata minat belajar posttest kelas eksperimen masuk dalam kategori sangat mandiri dengan skor 88,88 berdasarkan keempat kategori di atas untuk rata-rata skor kemampuan belajar siswa. Kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional 66,66 termasuk dalam kategori mandiri.



Grafik 4.4 Perbandingan statistik tingkat minat belajar kelas eksperimen dengan kontrol

2. 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:

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

Tabel 4.5 Statistik skor hasil belajar

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 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. Rata-rata kemampuan awal hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas kontrol ditunjukkan pada grafik perbandingan di bawah ini:



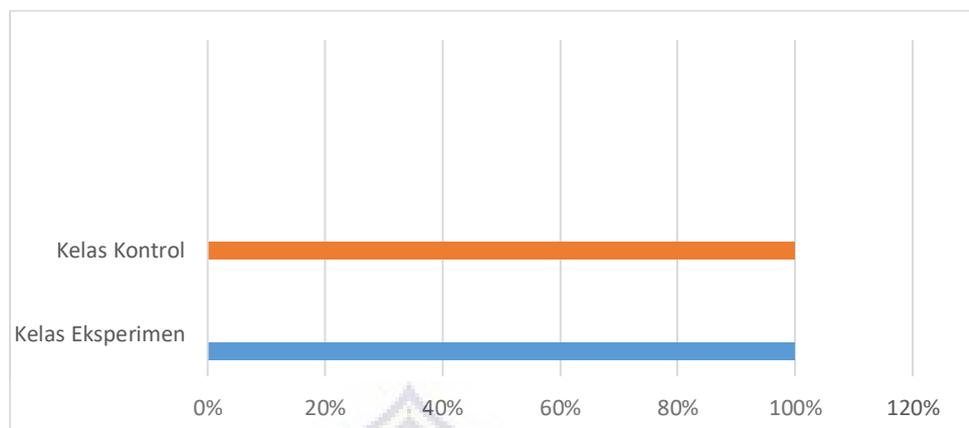
Grafik 4.5 Perbandingan statistic rata-rata hasil belajar pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok berikut:

Tabel 4.6 Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar pretest

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	93 - 100	Sangat Tinggi	0	00,00%
2	84 - 92	Tinggi	0	00,00%
3	75 - 83	Sedang	0	00,00%
4	<75	Kurang	18	100%
Kelas Kontrol				
1	93 - 100	Sangat Tinggi	0	00,00%
2	84 - 92	Tinggi	0	00,00%
3	75 - 83	Sedang	0	00,00%
4	<75	Kurang	18	100%

Berdasarkan Tabel 4.6, 31 dari 18 siswa kelas eksperimen mendapat nilai dalam kategori terendah (100 persen), kategori sedang (0,00 persen), kategori tinggi (0,00 persen), atau kategori sangat tinggi (0,00 persen). Serta, kelas kontrol menunjukkan bahwa 18 siswa mendapat nilai dalam kategori terendah (00,00 persen), 0 siswa mendapat nilai dalam kategori tertinggi (0,00%), dan 0 siswa mendapat nilai dalam kategori tinggi. kategori sangat tinggi (0,00%). Berdasarkan klasifikasi di atas, grafik perbandingan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat di bawah ini:



Grafik 4.6 Perbandingan statistic hasil belajar pretest kelas eksperimen dengan kelas control

b. Hasil Belajar Posttest

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

Tabel 4.7 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 4.7, rata-rata skor hasil belajar posttest kelas eksperimen 18 siswa yang metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz adalah (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. Rata-rata Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada grafik perbandingan di bawah ini:



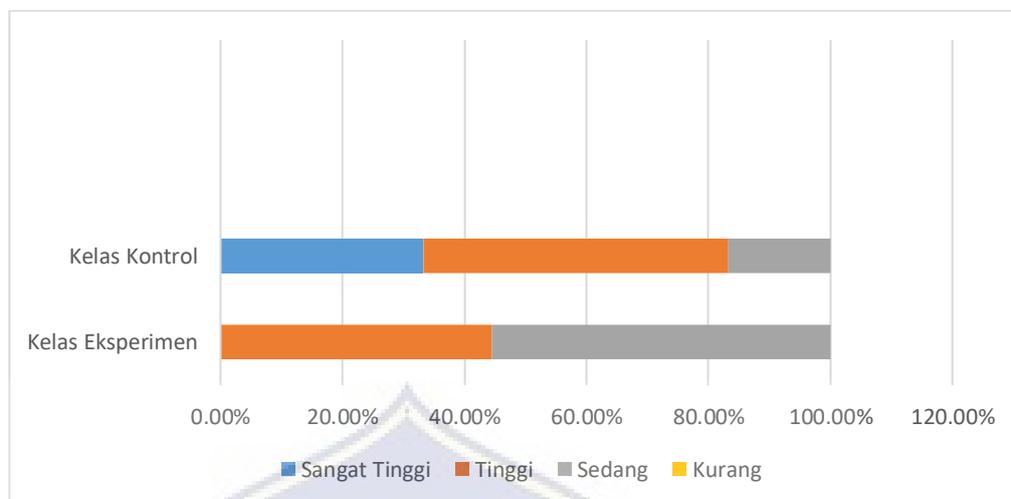
Grafik 4.7 Perbandingan statistic rata-rata hasil belajar posttest kelas eksperimen dengan kelas control

Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok berikut:

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelas Eksperimen				
1	93 - 100	Sangat Tinggi	6	33,33%
2	84 - 92	Tinggi	9	50,00%
3	75 - 83	Sedang	3	16,66%
4	<75	Kurang	0	00,00 %
Kelas Kontrol				
1	93 - 100	Sangat Tinggi	0	100 %
2	84 - 92	Tinggi	8	44,44 %
3	75 - 83	Sedang	10	55,55 %
4	<75	Kurang	0	00,00%

Tabel 4.8 Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas control

Dengan menerapkan Metode blended learning berbantuan aplikasi quiziz , Tabel 4.8 mengungkapkan bahwa dari 18 siswa di kelas eksperimen, mereka yang memiliki skor dalam kategori rendah 0 (00,00 persen), kategori sedang 3 (16,66 persen), kategori tinggi 9 (50,00 persen), dan kategori sangat tinggi 6 (33,33persen) adalah yang paling berhasil. Dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, kelas kontrol, sebaliknya, mencapai nilai dalam kategori rendah 0 siswa (00,00 persen), kategori sedang 10 siswa (55,55 persen) , siswa kategori 8 tinggi (44,44 persen), dan siswa kategori 0 sangat tinggi (00,00 persen). Dengan menggunakan metode blended learning rata-rata skor hasil belajar siswa yang dikonversikan ke dalam empat kategori yang diuraikan di atas termasuk dalam tinggi kategori, dengan nilai 50,00. Apabila model pembelajaran konvensional digunakan, kelas kontrol masuk dalam kategori rendah, dengan nilai 55,55 Berdasarkan klasifikasi di atas, berikut adalah grafik perbandingan statistik rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol:



Grafik 4.8 Perbandingan statistik tingkat hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

3. Pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat dan hasil belajar belajar IPS siswa

Disamping hasil analisis juga ada pengaruh metode *blended outdoor learning* terhadap minat dan hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari hasil uji *paired sample t-test* didapat nilai signifikannya 0,883, dimana $0,883 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pada tabel 4.9 output SPSS Tes of Normality kemandirian belajar dengan Kolmogorov-Smirnov di bawah ini menunjukkan semua data berdistribusi normal yaitu taraf signifikan $> \alpha 5\%$ maka data berdistribusi normal yaitu dimulai dari (1) pretest minat belajar kelas kontrol memiliki nilai sig. $0,143 > 0,05$. (2) posttest minat belajar kelas

kontrol memiliki nilai sig. 0,129 >0,05. (3) pretest hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai sig. 0,200 >0,05. (4) posttest hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai sig. 0,200 >0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut dinyatakan dapat dilanjutkan untuk uji selanjutnya.

Tabel 4.9 Test of Normality Kemandirian Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Kontrol_Konvensional_terhadap_Minat_Belajar	.177	18	.143	.905	18	.071
Posttest_Kontrol_Konvensional_terhadap_Minat_Belajar	.180	18	.129	.951	18	.448
Pretest_Eksperimen_MBL_Berbantuan_Quizizz_terhadap_Minat_Belajar	.131	18	.200*	.946	18	.362
Posttest_Eksperimen_MBL_Berbantuan_Quizizz_Minat_Belajar	.161	18	.200*	.970	18	.801

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 4.10 output SPSS Tes of Normality hasil belajar siswa Kolmogorov-Smirnov di bawah ini juga menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal yaitu taraf signifikannya $> \alpha$ 5% maka data berdistribusi normal dimulai dari (1) pretest hasil minat belajar kelas kontrol memiliki nilai sig. 0,143 >0,05. (2) posttest hasil minat belajar kelas kontrol memiliki nilai sig. 0,129 >0,05. (3) pretest hasil kemandirian belajar kelas eksperimen memiliki nilai sig. 0,225 >0,05. (4) posttest hasil

kemandirian belajar kelas eksperimen memiliki nilai sig. 0,186 > 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut maka dinyatakan dapat dilanjutkan uji selanjutnya.

Tabel 4.10 Test of Normality Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Hasil_Belajar_Kontrol	.177	31	.015	.950	31	.152
Posttest_Hasil_Belajar_Kontrol	.143	31	.107	.950	31	.158
Pretest_Hasil_Belajar_Eksperimen	.171	31	.021	.908	31	.012
Posttest_Hasil_Belajar_Eksperimen	.159	31	.046	.936	31	.065

a. Lilliefors Significance Correction

2) Uji Homogenitas

Pada tabel 4.11 uji Homogenitas *Levene's Test of Equality of Error Variances* di bawah ini menunjukkan homogenitas data. Jika signifikan lebih dari nilai α yaitu 0,05 maka data dinyatakan homogen. Pada hasil analisis hasil belajar siswa diperoleh bahwa signifikansi data adalah 0,884 > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Pada analisis hasil belajar diperoleh bahwa signifikan data adalah 0,884 > 0,05 maka data dinyatakan homogen.

Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MBL Berbantuan	Based on Mean	.022	1	34	.884
Quizizz terhadap	Based on Median	.021	1	34	.884
Minat Belajar	Based on Median and with adjusted df	.021	1	33.678	.884
	Based on trimmed mean	.008	1	34	.930
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.093	1	34	.762
Hasil Belajar IPS	Based on Median	.067	1	34	.797
	Based on Median and with adjusted df	.067	1	33.599	.797
	Based on trimmed mean	.096	1	34	.759
	Based on Mean	.093	1	34	.762

3) Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel 4.12 *Independent Sample Test* di bawah ini dapat dilihat pada variable berpikir kritis diperoleh nilai sig. $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh strategi outdoor learning terhadap kemandirian belajar.

Tabel 4.12 Independent Sample Test Minat Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		T	df	Sig. (2- tailed)
		F	Sig.			
MBL	Equal	.022	.884	-	34	.000
Berban	variances			15.356		
tuan	assumed					
Quizizz	Equal			-	33.987	.000
terhada	variances not			15.356		
p Minat	assumed					
Belajar						

Berdasarkan tabel 4.13 *Independent Sample Test* di bawah ini dapat dilihat pada variable hasil belajar diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh strategi *outdoor learning* terhadap hasil belajar.

Tabel 4.13 Independent Sample Test Hasil Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2- tailed)
		F	Sig.			
Hasil	Equal	.093	.762	-4.832	34	.000
Belajar	variances					
IPS	assumed					
	Equal			-4.832	33.109	.000
	variances not					
	assumed					

Berdasarkan tabel 4.14 uji statistic yakni *paired sample t-test* di bawah ini didapat nilai signifikan yaitu 0,762, dimana $0,762 < 0,05$ sesuai kriteria bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka terdapat pengaruh minat dan hasil belajar.

Tabel 4.14 *Paired Sample t-Test*

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pa	Minat_Belajar	-	5.211	-6.869	1.686	-	17	.003
ir 1	- Hasil_Belajar_IPS	4.278	1.228					

B. 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. kelas.

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 Sambueja yang mengikuti strategi *outdoor learning* dengan yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai post-test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 44,94 sedangkan rata-rata

nilai pretest hasil belajar siswa 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 belajar kelas 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 SDN 54 Abbalu Maros yang menganut model

pembelajaran treffinger. Nilai signifikansi pada tabel uji statistik yang merupakan uji t sampel berpasangan adalah 0,883, dimana $0,0883 < 0,05$.

Karena strategi outdoor learning salah 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 SDN 54 Abbalu.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Minat belajar siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa IPS dengan menggunakan metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil data post test menunjukkan pada kelas eksperimen dari 18 siswa , 16 siswa masuk dalam katogori sangat berminat dengan presentasi 88,88%, sedangkan kelas kontrol 0 tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat berminat dengan presentasi 0,0%.
2. Hasil belajar siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa IPS pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil data post test menunjukkan pada kelas eksperimen dari 18 siswa ,6 siswa masuk dalam katogori sangat tinggi dengan presentasi 33,33 % , sedangkan kelas kontrol 0 tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi dengan presentasi 0,0%.
3. Ada pengaruh metode *blended learning* berbantuan aplikasi *quiziz* terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Wilayah I Kec. Mallawa, Hal ini berdasarkan berdasarkan tabel *multivariate test* diperoleh nilai Sig. $0,883 < 0,05$

B. Saran

Peneliti dapat menawarkan rekomendasi berikut mengenai temuan penelitian ini:

1. Kepada UPTD SDN Abbalu dan UPTD SDN 33 Ladange agar dapat di jadikan metode blended learning ke dalam proses pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan ⁸⁰ iat belajar siswa dan hasil belajar yang mereka capai di sekolah.
2. Sintaks metode blended learning harus direncanakan dan dilaksanakan secara matang oleh guru agar pembelajaran lebih efektif. Guru harus memilih model dan variasi pembelajaran dengan kreativitas yang lebih besar
3. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang metode blended learning, mahasiswa dan peneliti, khususnya yang bekerja di bidang pendidikan, harus menyelidikinya secara lebih mendalam.

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. Kratwolh. (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 learning 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 Peggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'le 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.



RIWAYAT HIDUP



ABDUL HAMID, Lahir di Camba Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros pada tanggal 30 Maret 1983. Anak keempat dari empat bersaudara. Buah hati dari pasangan Ayahanda Haya dan Ibunda Hj. Haji. Penulis pertama kali menempuh dunia Pendidikan pada tahun 1993 di SD Negeri No. 11 Abbalu dan tamat pada tahun 1997. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Camba selama 3 tahun dan tamat pada tahun 2000. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMK 3 Makassar, jurusan Bangunan dan tamat pada tahun 2003. Pada tahun 2005 melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi D2 Universitas Muhammadiyah Makassar, jurusan PGSDI dan selesai pada tahun 2006. Pada tahun 2007 melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi STKIP Yapim Maros, jurusan Bahasa dan sastra Indonesia dan selesai pada tahun 2009. Dengan izin Allah SWT, tahun 2020 penulis kembali melanjutkan Pendidikan jenjang Strata 2 (S2) pada program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, penulis menyelesaikan studinya pada tahun 2023 dengan judul tesis “ Pengaruh metode *Blended Learning* Berbantuan Aplikasi *Quiziz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa “.

LAMPIRAN



Lampiran 1

IZIN PENELITIAN DAN KETERANGAN PENELITIAN

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 1672/C.3-III/XI/1444/2022
Lamp. :
Hal : Permohonan Izin Penelitian

08 Rabiul Akhir 1444 H
02 November 2022 M

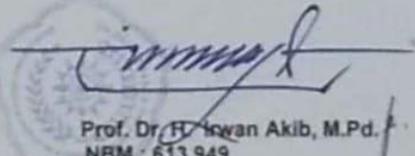
Kepada Yth.
Kepala UPTD SDN 54 Abbatu Kec. Mallawa Kab. Maros
di
Kab. Maros

Assalamu Alaikum Wr. Wb
Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar

Nama : Aboul Hamid
NIM : 105081130220
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : *Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa*

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di kantor yang sedang Bapak/Ibu pimpin. Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Prof. Dr. H. Iwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949

Alamat : Jl. Sekeloa Alauddin No. 259 Makassar
Telp. 0411-860972, 881593 Fax. 0411-863588
Website : www.umh.ac.id
e-mail : umh@gmail.com



**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 54 ABBALU**

Alamat: Abbalu Dusun Tojeppue Desa Padaelo Kec. Mallawa Kab. Maros SulSel. KP. 90563

SURAT KETERANGAN MENERIMA MENELITI

Nomor : 421/2/082/SDN.54/ABL/ML/XI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **HASNAH, S.Pd**
 NIP : 19621231-198306 2 035
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : UPTD SDN 54 Abbalu
 Alamat : Abbalu Dusun Tojeppue Desa Padaelo Kecamatan
 Mallawa Kabupaten Maros

Menerangkan bahwa

Nama : **ABDUL HAMID**
 NIM : 1050-6111-0220
 Program Studi : Pascasarjana (S2)
 Jurusan : Magister Pendidikan Dasar
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Diterima di sekolah ini UPTD SDN 54 Abbalu untuk melakukan penelitian dengan judul :

"Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa"

Demikian surat keterangan ini kami buat yang sebenarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 14 November 2022

Mengetahui,
 Kepala UPTD SDN 54 Abbalu

HASNAH, S. Pd
 NIP. 19621231 198306 2 035



**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 54 ABBALU**

Alamat: Abbalu Dusun Tojeppe Desa Padaelo Kec. Mallawa Kab. Maros SulSel. KP. 90583

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

Nomor :421.2/ 088/ SDN.54/ ABL/ ML/ XI / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **HASNAH, S.Pd**
 NIP : 19621231 198306 2 035
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : UPTD SDN 54 Abbalu
 Alamat : Abbalu Dusun Tojeppe Desa Padaelo Kecamatan
 Mallawa Kabupaten Maros

Menerangkan bahwa :

Nama : **ABDUL HAMID**
 NIM : 1050 6111 0220
 Program Studi : Pascasarjana (S2)
 Jurusan : Magister Pendidikan Dasar
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Mahasiswa tersebut benar – benar telah melaksanakan penelitian di sekolah **UPTD SDN 54 Abbalu** dengan judul :

“Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa”

Demikian surat keterangan ini kami buat yang sebenarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 28 November 2022

Maugetahui,

Kepala UPTD SDN 54 Abbalu



HASNAH, S. Pd

NIP. 19621231 198306 2 035



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 1673/C.3-IV/XI/1444/2022
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

08 Rabiul Akhir 1444 H
02 November 2022 M

Kepada Yth,

Kepala UPTD SDN 33 Ladange Kec. Mallawa Kab. Maros

di -

Kab. Maros

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Nama : Abdul Hamid
NIM : 105061110220
Program Studi: Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Metode Blended Learning Berbatuan Aplikasi Quiziz terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa

Maka kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di kantor yang sedang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,


Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949



**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 33 LADANGE**

Alamat: Ladange Kelurahan Sabila Kec. Mallawa Kab. Maros Sulawesi Selatan, KP. 90553

SURAT KETERANGAN MENERIMA MENELITI

Nomor :421.2/063/SDN.33/SBL/ML/XI/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama **H. BAHARUDDIN, S.Pd**
 NIP : 19631231 198306 1 057
 Jabatan Kepala Sekolah
 Instansi SDN 33 Ladange
 Alamat Ladange Kelurahan Sabila Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros

Menerangkan bahwa

Nama **ABDUL HAMID**
 NIM 1050 6111 0220
 Program Studi Pascasarjana (S2)
 Jurusan Magister Pendidikan Dasar
 Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar

Diterima di sekolah ini **SDN 33 Ladange** untuk melakukan penelitian dengan judul :
"Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa"

Demikian surat keterangan ini kami buat yang sebenarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 21 November 2022

Mengetahui
Kepala SDN 33 Ladange



H. BAHARUDDIN, S. Pd
NIP. 19631231 198306 1 057



**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SDN 33 LADANGE**

Alamat: Ladange Kelurahan Sabila Kec. Mallawa Kab. Maros SulSel. KP. 90563

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

Nomor :421.2/ 069/ SDN.33/ SBL/ ML/ XI / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **H. BAHARUDDIN, S.Pd**
 NIP : 19631231 198306 1 057
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SDN 33 Ladange
 Alamat : Ladange Kelurahan Sabila Kecamatan Mallawa Kabupaten Maros

Menerangkan bahwa :

Nama : **ABDUL HAMID**
 NIM : 1050 6111 0220
 Program Studi : Pascasarjana (S2)
 Jurusan : Magister Pendidikan Dasar
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Mahasiswa tersebut benar – benar telah melaksanakan penelitian di sekolah **SDN 33 Ladange** dengan judul :

“Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Wilayah I Kecamatan Mallawa”

Demikian surat keterangan ini kami buat yang sebenarnya agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 05 Desember 2022

Mengetahui,
Kepala SDN 33 Ladange



H. BAHARUDDIN, S. Pd
NIP. 19631231 198306 1 057

Lampiran 2

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI RPP

Nama Validator : Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan :

4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format RPP				
	a. Format jelas sehingga memudahkan penilaian	✓			
	b. Format sesuai dengan kurikulum 2013	✓			
2	Isi RPP				
	a. Identitas RPP lengkap	✓			
	b. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dirumuskan secara jelas	✓			
	c. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas		✓		
	d. Pemilihan materi dirumuskan secara garis besar		✓		

	e. Pendekatan, strategi, model, dan metode pembelajaran dirumuskan secara jelas		✓		
	f. Kegiatan pembelajaran dirumuskan secara sistematis dan disesuaikan metode dan media yang digunakan.	✓			
	g. Penilaian, sumber, dan media pembelajaran dirumuskan secara jelas		✓		
3	Penggunaan Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca		✓		
	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)		✓		
4	Waktu				
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan	✓			
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				

Kritik dan Saran Validator :

.....

.....

.....

Maros, 2022

Validator



Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si

LEMBAR VALIDASI RPP

Nama Validator : Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan untuk menilai kesesuaian butir RPP.
2. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah atau menuliskannya pada bagian kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu pilihan yang terdapat pada kesimpulan untuk meninjau apakah RPP ini dapat digunakan untuk penelitian atau tidak.

Keterangan :

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Tidak Baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Format RPP				
	a. Format jelas sehingga memudahkan penilaian	✓			
	b. Format sesuai dengan kurikulum 2013	✓			
2	Isi RPP				
	a. Identitas RPP lengkap	✓			
	b. Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dirumuskan secara jelas		✓		
	c. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas		✓		
	d. Pemilihan materi dirumuskan secara garis besar		✓		

	f. Kegiatan pembelajaran dirumuskan secara sistematis dan disesuaikan metode dan media yang digunakan.	✓				
	g. Penilaian, sumber, dan media pembelajaran dirumuskan secara jelas	✓				
3	Penggunaan Bahasa					
	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca	✓				
	b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)		✓			
4	Waktu					
	a. Kesesuaian alokasi yang digunakan	✓				
	b. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

Kritik dan Saran Validator :

.....

.....

.....

Maros,

2022

Validator

Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd

Lampiran 3**RPP**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : UPTD SDN 54 ABBALU
Kelas /Semester : IV/1 (satu)
Tema : Keberagaman Budaya Bangsaku
Sub tema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran ke- : 1
Alokasi Waktu : 5 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

IPS

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengidentifikasi keberagaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1 Mengidentifikasi keragaman budaya, etnis, dan agama dari temanteman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang	4.2.1 Mengkomunikasikan secara lisan dan tulisan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah wawancara sederhana, siswa mampu menyebutkan keragaman budaya, etnis, dan agama dari teman-teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia dengan lengkap.
2. Setelah diskusi, siswa mampu mengomunikasikan keragaman budaya, etnis, dan agama teman di kelas sebagai identitas bangsa Indonesia secara lisan dan tulisan dengan sistematis.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keberagaman Budaya Bangsa

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Blended Learning , ceramah , ilustrasi,tanya jawab dan diskusi, demonstrasi dan penguasaan

D. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : 1. Teks bacaan,
2. Powerpoint
3. HP/Komputer

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV, Tema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017).* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Asinkronus	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati video terkait dengan Keberagaman budaya bangsa melalui youtube https://youtu.be/eBoYFd5oO-4 Siswa menjawab pertanyaan terkait video terkait dengan Keberagaman budaya bangsa melalui youtube https://youtu.be/eBoYFd5oO-4 	
Sinkronus Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru memberi salam Siswa berdoa dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk. Guru menyapa siswa (Memberi salam, menanyakan keadaan siswa, presensi siswa) - Guru meminta seorang siswa untuk memandu pembacaan teks Pancasila (PPK) - Menyanyikan lagu Nasional *Dari 	20 menit

	<p>Sabang Sampai Merauke* (PPK)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengaitkan muatan pelajaran hari ini dengan pelajaran sebelumnya. 5. Guru menempelkan gambar seorang anak Bali yang memakai baju tradisional. Di belakang anak ada rumah tradisional Bali. 6. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran tentang keberagaman Indonesia. 7. Guru menyampaikan manfaat memahami keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. 8. Guru memotivasi siswa dengan mengajak berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan: Siapa di antara kalian yang berasal dari suku Minang, Jawa , Bugis, dan lain-lain (d disesuaikan dengan kondisi kemajemukan siswa di kelas). 	
Kegiatan inti	<p>Kegiatan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibentuk secara berpasangan diminta untuk saling menginformasikan tentang asal suku mereka kepada teman sebelahnya. 2. Hasil diskusi siswa dibahas secara klasikal dan disimpulkan bersama 3. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka akan mendapatkan beragam informasi tentang keragaman budaya Indonesia dari teks 	145 menit

4. Siswa kemudian diajak untuk mengamati gambar keragaman budaya yang ada di buku dan membaca teksnya dalam hati

Tentang

Powah Bulekoyi



Powah Bulekoyi is ngot me ngapik bang luehng kumpang Bulekoyi Powah ini beki u me numpang keragaman budaya Indonesia. Lal in dia n nemun nemun riteh pernek, bisa me mekoff ramb-ungun powah ewah. Buku ini me rekab detang ber di un-ahat unah me lilep powah terbelah. Kuleh, Lal in pum me lilep naku me me rek. Berdenger sating ge ndang yang me nandikan man-bongan powah nemah in deket

5. Siswa kembali diingatkan pada kegiatan di awal pembelajaran tentang keragaman suku dari teman-teman di kelas.
6. Setiap siswa diminta untuk mencari informasi dengan cara mewawancarai paling sedikit 5 orang teman di kelas. Informasi yang harus dicari adalah tentang daerah asal dan ciri khas dari daerah tersebut.
7. Siswa menuliskan informasi pada tabel yang tersedia. Motivasi siswa untuk menemukan beragam suku yang berbeda dari teman-teman di kelas.
8. Guru mengawasi jalannya wawancara dan berjalan berkeliling untuk memastikan dan memotivasi siswa untuk aktif menjalankan tugasnya.
9. Guru juga memastikan siswa bersikap sopan, berbahasa santun, dan saling menghargai saat wawancara berlangsung.

<p>10. Usai kegiatan wawancara, siswa kembali ke tempat duduk masing-masing untuk mendapatkan pengarahannya pada tugas berikutnya.</p> <p>11. Guru mengajukan pertanyaan terbuka:</p> <ul style="list-style-type: none">- Bagaimana sikap kalian kepada teman yang berasal dari suku yang berbeda, dan memiliki agama/kepercayaan yang berbeda?- Ceritakan satu pengalaman yang berkesan bersama teman yang berasal dari suku berbeda dan memiliki agama/kepercayaan yang berbeda! <p>12. Beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa kemudian secara berpasangan dapat saling menceritakan pengalaman masing-masing bersama teman yang berasal dari suku berbeda dan memiliki agama/kepercayaan yang berbeda.</p> <p>13. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya sikap saling menghargai dalam keragaman budaya, suku, dan agama, serta menjadikan keragaman tersebut sebagai identitas bangsa Indonesia.</p> <p>14. Siswa menjawab pertanyaan dan mengisi tabel tentang sikap saling menghargai yang terdapat di buku secara mandiri.</p> <p>15. Siswa dapat mendiskusikan pengalaman yang menurut mereka menarik.</p>
--

	<p>16. Guru menampilkan satu alat musik tradisional dari daerah asal sekolah. Guru diharapkan dapat menyiapkan satu/lebih alat musik yang mudah didapat dari daerah masing-masing. Jika memungkinkan, akan lebih baik lagi jika alat musik yang dihadirkan beragam guna memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Siswa dapat juga diminta untuk membawa alat musik tradisional yang mereka miliki di rumah.</p> <p>17. Tahap berikutnya guru memberikan tes melalui quiziz secara synchronus namun dilakukan secara asynronus menyelesaikan quiziz nya dilakukan menggunakan HP ataupun Laptop</p>	
Penutup	<p>1. Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan, Guru bersama sama siswa membuat kesimpulan</p> <p>2. meminta siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang baru saja mereka lakukan.</p> <p>3. Guru memberikan tugas rumah, sebagai tindak lanjut pembelajaran hari ini.</p>	10 menit

F. PENILAIAN

Teknik Penilaian

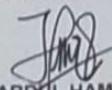
- a. Penilaian Sikap.
- b. Penilaian Pengetahuan
- c. Penilaian Keterampilan

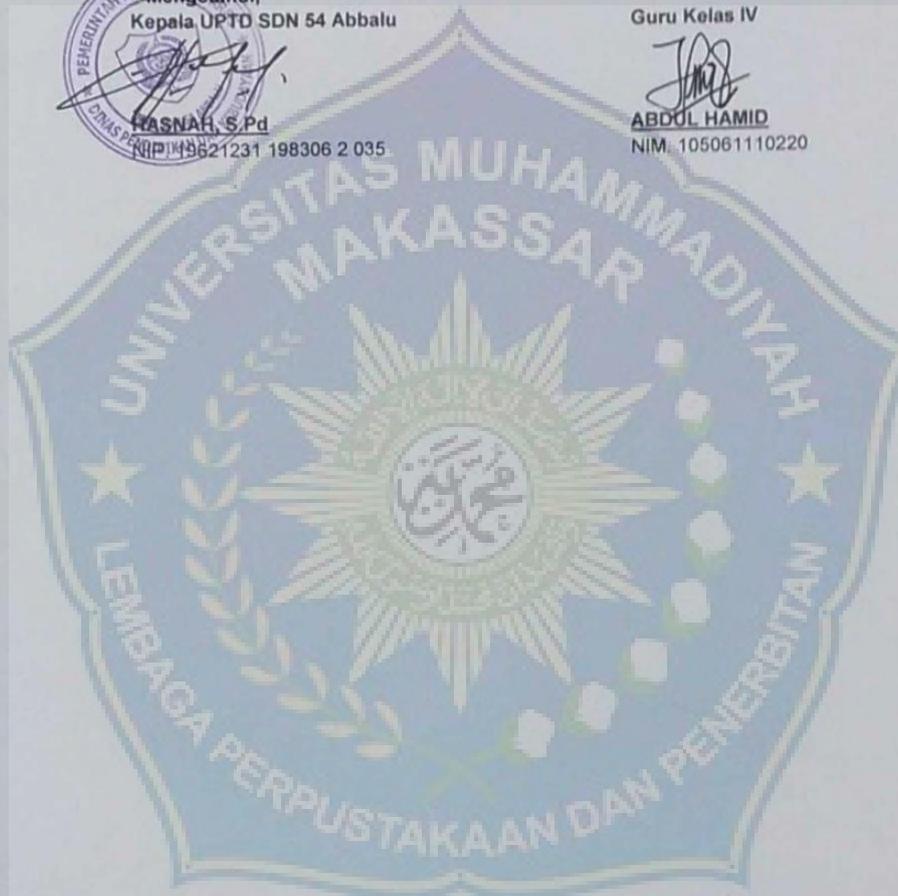
Refleksi Guru:

Maros, November 2022

Mengetahui;
Kepala UPTD SDN 54 Abbalu

HASNAH, S.Pd
NIP. 19621231 198306 2 035

Guru Kelas IV

ABDUL HAMID
NIM. 105061110220



Lampiran 4

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN

Pertemuan Pertama Kelas Kontrol



Pertemuan pertama kelas Eksperimen





Lampiran 5

LAMPIRAN NILAI PENELITIAN

Tabel 4.10 Test of Normality Hasil Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Hasil_Belajar_Kontrol	.177	31	.015	.950	31	.152
Posttest_Hasil_Belajar_Kontrol	.143	31	.107	.950	31	.158
Pretest_Hasil_Belajar_Eksperimen	.171	31	.021	.908	31	.012
Posttest_Hasil_Belajar_Eksperimen	.159	31	.046	.936	31	.065

Tabel 4.11 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MBL Berbantuan Quizizz terhadap Minat Belajar	Based on Mean	.022	1	34	.884
	Based on Median	.021	1	34	.884
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	33.678	.884
	Based on trimmed mean	.008	1	34	.930
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.093	1	34	.762
	Based on Median	.067	1	34	.797
	Based on Median and with adjusted df	.067	1	33.599	.797
	Based on trimmed mean	.096	1	34	.759
	Based on Mean	.093	1	34	.762

Tabel 4.12 Independent Sample Test Minat Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		T	df	Sig. (2-tailed)
		F	Sig.			
MBL Berbantuan Quizizz terhadap Minat Belajar	Equal variances assumed	.022	.884	-15.356	34	.000
	Equal variances not assumed			-15.356	33.987	.000

Tabel 4.13 Independent Sample Test Hasil Belajar

		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
		F	Sig.			
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	.093	.762	-4.832	34	.000
	Equal variances not assumed			-4.832	33.109	.000

Tabel 4.14 Paired Sample t-Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Paired 1	Minat_Belajar - Hasil_Belajar_IPS	-4.278	5.211	1.228	-6.869	1.686	-3.483	17	.003

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR MELALUI SYNCHRONOUS

Kelas/Semester : IV (Empat)/ 1
 Tema : Keberagaman Budaya Bangsaku
 Subtema : 1 Keberagaman Budaya Bangsaku
 Nama : Sei Airun Nisa
 No.Absen : _____

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat sesuai dengan pemahaman kalian !

1. Pekerjaan yang cocok sesuai dengan daerah pegunungan antara lain.....
 - a. Menanam bakau
 - b. Petani Garam
 - c. Mencari Ikan
 - d. Petani teh

2. Indonesia adalah negara yang terdiri dari ratusan juta penduduk. Indonesia dijuluki sebagai negara agraris karena sebagian penduduknya bermatapencaharian sebagai.....
 - a. Nelayan
 - b. Guru
 - c. Petani
 - d. Karyawan

3. Berikut fakto yang menyebabkan beragamnya jenis pekerjaan yang ada di sekitar kita , kecuali,.....
 - a. Kondisi tanah
 - b. Kondisi Musim
 - c. Keahlian
 - d. Kondisi jiwa

4. Lingkungan alam sebagai tempat bekerja harus kita jaga karena.....
 - a. Tidka bisa ditanami di musim kemarau
 - b. Kelestarian alam yang bisa menjamin kehidupan manusia
 - c. Milik pemerintah Indonesia
 - d. Alam akan marah pada semua manusia

5. Para Petani sebaiknya tidak menggunakan pestisida secara berlebihan karena dapat.....
 - a. Memusnahkan hewan-hewan kecil
 - b. Membunuh semua hewan pemangsa
 - c. Membuat tanaman menjadi punah

6. Pak Bayu merupakan pengarjin kayu, ia selalu memilih kayu-kayu pembeliannya dengan baik. Ia juga tidak pernah membeli kayu-kayu ilegal dari penebangan liar. Sikap pak Bayu tersebut turut mendukung dalam

- a. Mencegah kerusakan hutan
- b. Menyebabkan gundulnya hutan
- c. Meningkatkan produksi kayu
- d. Mengurangi jumlah pengangguran

7. Berikut ini pekerjaan yang tidak erat kaitannya dengan padi adalah

- a. Petani Padi
- b. Buruh tani
- c. Pedagang beras
- d. Pembeli beras

8. Pasangan pekerjaan di bawah ini yang sering berhubungan secara langsung dalam kegiatannya adalah

- a. Petani jagung dan penjual beras
- b. Petani padi dan pedagang sayur
- c. Nelayan dan penjual ikan
- d. Petani teh dan petani tebu

9. Menjaga kelestarian alam adalah kewajiban kita semua. Contoh menjaga kelestarian alam adalah melindungi tanaman bakau di kawasan pesisir pantai, karena tanaman bakau dapat bermanfaat salah satunya untuk

- a. Mencegah tsunami datang
- b. Melindungi pantai dari abrasi
- c. Membuat air laut jadi tawar
- d. Memperbesar gelombang ombak ke daratan

10. Pekerjaan yang berkaitan dengan murid-murid atau siswa adalah

- a. Petani
- b. Guru
- c. Nelayan
- d. Pramugari

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR MELALUI SYNCHRONOUS

Kelas/Semester : IV (Empat)/ 1
Tema : Selalu Berhemat Energi
Subtema : 1 Sumber energi
Nama : Muhammad. Hafid
No Absen : _____

1. Berikut ini yang *bukan* merupakan makanan yang berasal dari singkong yaitu
- A. geruk
 - B. tape
 - C. tahu
 - D. conwo
2. Benda yang menunjukkan timbulnya energi gerak adalah
- A. balok
 - B. kincir
 - C. buku
 - D. pensil
3. Pada proses pembuatan garam, air laut akan karena terkena panas matahari.
- A. menguap
 - B. membeku
 - C. mengembun
 - D. mencair
4. Kecepatan perputaran turbin pada kincir angin dipengaruhi oleh
- A. kelembaban angin
 - B. kecepatan angin
 - C. suhu udara
5. Panas matahari berikut ini yang merupakan hasil kegiatan perkebunan adalah
- A. tembaga, timah, dan batu bara
 - B. lele, mujair, dan kakap
 - C. kopi, kelapa sawit, dan teh
 - D. padi, jagung, dan ketela
6. Berikut ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak terbarukan adalah
- A. rotan, sapi, singkong
 - B. emas, kelapa sawit, karet
 - C. tembaga, sagu, gas alam
 - D. minyak bumi, batu bara, besi

6. Agar kekayaan alam bermanfaat untuk seluruh rakyat, maka harus

- A. dimusnahkan
- B. dimiliki pejabat
- C. dilestarikan
- D. dikuasai swasta

7. Daerah Tembagapura di Papua merupakan daerah tambang

- A. bijih besi
- B. nikel
- C. belerang
- D. tembaga

8. Sagu merupakan hasil bumi daerah

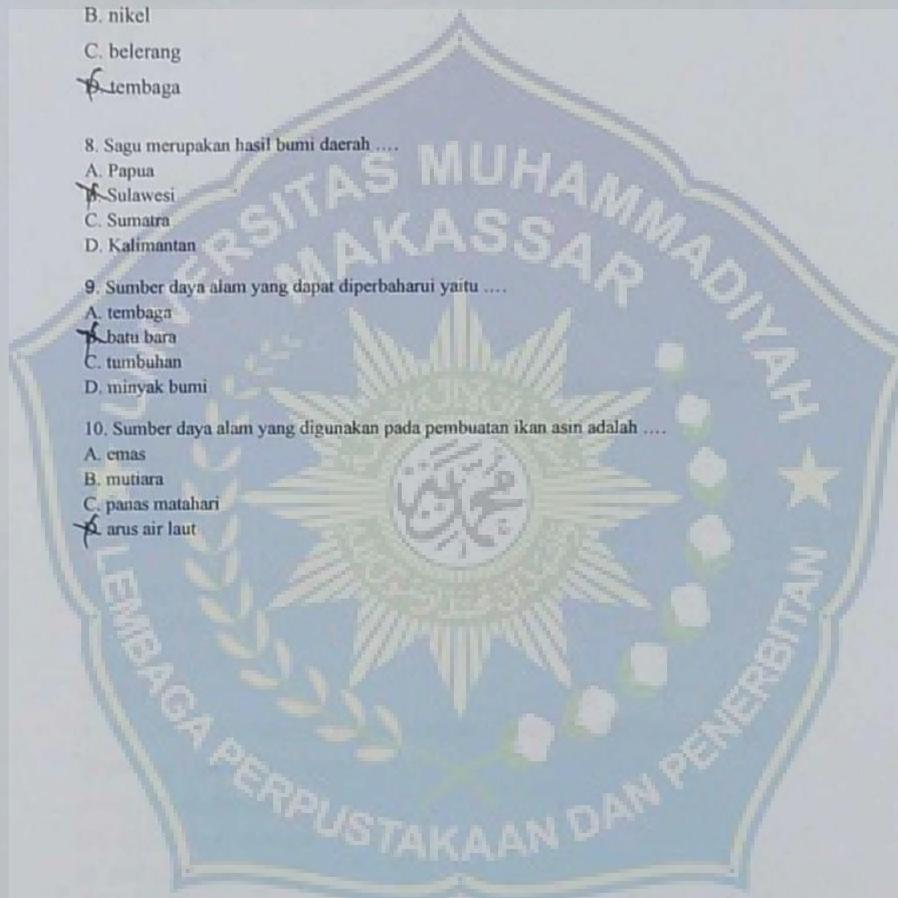
- A. Papua
- B. Sulawesi
- C. Sumatra
- D. Kalimantan

9. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui yaitu

- A. tembaga
- B. batu bara
- C. tumbuhan
- D. minyak bumi

10. Sumber daya alam yang digunakan pada pembuatan ikan asin adalah

- A. emas
- B. mutiara
- C. panas matahari
- D. arus air laut



Daftar Nilai Kelas Kontrol (Konvensional)

No	Nama Siswa	Minat Belajar		Hasil Belajar IPS	
		PreTest	PostTest	PreTest	PostTes
1	AHMAD SAHRIL	30	55	30	80
2	AHSANUL GAISAN	60	58	50	75
3	ALDI	60	50	40	80
4	ANANDA	60	56	50	80
5	ANUGERAH	70	60	70	75
6	A. NUR AQILAH	20	67	40	85
7	DAFIAH	40	56	20	85
8	FAIS	70	64	50	80
9	JUSNIAR	30	65	50	78
10	HAIKAL	40	70	30	78
11	IBRAHIM	50	62	40	83
12	ALIF	20	64	30	88
13	NURHIKMAH	30	67	40	85
14	NURUL	40	62	50	85
15	ZIFA AULIA	40	65	50	90
16	RABIAH	30	63	50	85
17	SRI AINUN	60	62	40	80
18	ASRAM	20	67	20	80

Maros, Desember 2022

Peneliti

Abdul Hamid

NIM. 105061110220

Daftar Nilai Kelas Eksperimen (Metode Blended Learning Berbantuan Quizizz)

No	Nama Siswa	Minat Belajar		Hasil Belajar IPS	
		PreTest	PostTest	PreTest	PostTes
1	KAILA AINUN	50	89	30	85
2	FAHMI AL-GHAZALI	50	80	50	83
3	MUHAMMAD ZAKY	70	85	50	88
4	NADILA CANDRA WINATA	80	87	60	90
5	ACHMAD RIVA'I	50	87	30	80
6	WINDA WULANDARI PRATIWI	20	90	35	90
7	SYAHAR SUCI RAMADHAN	60	90	30	93
8	WIDYA RAMADANI	70	89	20	93
9	MUJADILLAH	50	95	35	93
10	ZALMAN FAUZAN	60	95	60	95
11		80	84	20	90
12	MUHAMMAD ILHAM MUBARAQ	70	78	50	90
13	REGI KUSNANDAR	30	89	50	89
14	MUHAMMAD WAHYU R	40	86	40	85
15	AFIKA APRILIA	40	86	20	80
16	INTAN SULASTRI	30	92	30	93
17	RENDI KUSNANDAR	20	90	30	90
18	NAUFAL ARRUSYDI	60	100	50	98

Maros, Desember 2022

Peneliti

Abdul Hamid

NIM. 105061110220