

**PENGARUH PENGGUNAAN *E-LEARNING* BERBASIS ANDROID TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI UPT SDN NO.3
KEPULAUAN SELAYAR**

Mita Aryani¹, Jamaluddin Arifin², Syarifuddin³.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Makassar

mithaaryaniamirullah@gmail.com¹, jamaluddinarifin@unismuh.ac.id²,

syarifuddin@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

Google meet is a video conference application that can be used for teaching and learning activities. This study aims to determine how much influence the use of the Google Meet application has on student learning outcomes in class IV of the Selayar Islands. The study used a quantitative approach with a pretest (control class) and posttest (experimental class) design. This type of research is a Quasi Experiment or pseudo-experimental study. The sample in this study was 23 students. Data collection techniques were carried out using questionnaires, writing test results and observation sheets. The data analysis technique in this study was a descriptive data analysis technique and the T-test. The results of this study indicate that before the implementation of the blended learning model, it was generally in the sufficient category and the learning outcomes of students in the control class with an average of 83.69. While the learning skills using Google Meet in social science learning after the implementation of the blended learning model changed to the less category and the learning outcomes of the experimental class with an average value of 72.60. the results of descriptive analysis testing with the help of SPSS 27.0 for Windows 2011. The normality test of the control and experimental class data has been normally distributed with a sig value of $0.18 > \alpha = 0.05$ and the results of the hypothesis test using the t-test and obtaining a p value (sig. (2-tailed)) is $0.248 < 0.05$, so that H_0 is accepted and H_1 is rejected, which means that there is no change in social studies learning outcomes in learning skills using google meet in class IV UPT SDN No. 3 Kepulauan Selayar. With these results, researchers can conclude that the blended learning model is not effective for use in learning learning skills using google meet for students in class IV UPT SDN No. 3 Kepulauan Selayar

Keywords: E Learning, Google meet, learning outcomes

ABSTRAK

Google meet merupakan sebuah aplikasi video conference yang salah satunya dapat digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi google meet terhadap hasil belajar siswa di kelas IV kepulauan selayar. Penelitian

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pretest* (kelas kontrol) dan *posttest* (kelas eksperimen) *design*. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperiment* atau eksperimen semu. Sampel pada penelitian ini sebanyak 23 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, tes hasil menulis dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan Uji *T-test*. Hasil penelitian ini menunjuk bahwa sebelum pelaksanaan model *blended learning* umumnya berada pada kategori cukup dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dengan rata-rata 83,69. Sedangkan keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial setelah pelaksanaan model *blended learning* mengalami perubahan menjadi kategori kurang dan hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 72,60. hasil pengujian analisis deskriptif dengan berbantuan *SPSS 27.0 for windows 2011*. Pengujian normalitas data kelas kontrol dan eksperimen telah terdistribusi normal dengan nilai $\text{sig } 0,18 > \alpha = 0,05$ dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-tes* dan memperoleh nilai $p \text{ (sig.(2-tailed))}$ adalah $0,248 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya tidak terjadi perubahan hasil belajar IPS pada Keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* di kelas IV UPT SDN No.3 Kepulauan Selayar. Dengan hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *blended learning* tidak efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* peserta didik di kelas IV UPT SDN No.3 Kepulauan Selayar

Kata Kunci: Elearning, Google meet, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan Pokok yang wajib didapatkan oleh oleh setiap manusia baik anak- anak maupun dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. untuk itu pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem Pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Dunia Pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu – satunya sumber ilmu dikelas menjadi fasilitator

peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan berpikir kritis peserta didik misalnya dengan membimbing peserta didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan peserta didik serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep IPS. (Islam et al., 2024).

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Pemanfaatan teknologi secara tepat dan bijak sebagai objek kajian dan alat bantu untuk menghasilkan solusi efisien dan optimal dari persoalan yang dihadapi

Masyarakat dengan menerapkan rekayasa dan prinsip keilmuan Informatika. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Informatika mengintegrasikan kemampuan berpikir komputasional, keterampilan menerapkan

pengetahuan Informatika.

Membosankan, tidak menarik, dan sulit merupakan hal yang dipikirkan peserta didik mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga banyak yang tidak menyukai pelajaran tersebut. Kurangnya buku ajar dan tidak menggunakan media pembelajaran memperparah pendidik dalam mengajar yang terlalu monoton dan teoritis. Pendidik mengakui bahwa sekolah tidak pernah menggunakan media yang dilengkapi teknologi. Ini disebabkan karena ketergantungan waktu yang dimiliki pendidik untuk mendesain media pembelajaran. Sumantri memaparkan bahwa disiplin belajar ialah ketaatan peserta didik yang secara sadar melaksanakan komitmen belajarnya sehingga tercapai perubahan dengan sendirinya, baik berupa pengetahuan, perilaku, maupun sikap yang baik. Disiplin belajar sangat krusial dalam proses belajar karena bertujuan untuk mencegah peserta didik melakukan hal yang bisa menggelisahkan proses belajar. Disiplin mewujudkan peserta didik taat dan patuh kepada pendidik dan ketertiban dalam belajar yang berjalan di kelas, karena disiplin

memungkinkan mereka untuk melatih, membentuk kebiasaan melakukan perbuatan baik, dan mengendalikan semua perilaku yang benar (Handayan i and Subakti,2020).

Pengguna ponsel pintar Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah Lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat keenam dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Data tersebut dilansir oleh analisis

Kawakan Horace. H.Dediu melalui blognya *asymco.com* Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk dibangku Menengah Pertama (SMP).

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia. Upaya peningkatan kualitas pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa dan negara. Oleh karena itu, peningkatan dan pembaharuan bidang pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kemajuan suatu bangsa dapat dicapai salah satunya dengan

penataan pendidikan yang semakin baik.

Kegiatan pembelajaran memiliki komponen beberapa pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, selain kedua komponen tersebut ada juga salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi atau pesan dari guru kepada siswa maupun dari siswa kepada guru

Berdasarkan UU RI no. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 media merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar, dalam media pembelajaran mempunyai kedudukan sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Nunuk Suryani mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani (Marasmita, 2019:2).

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Hal ini diketahui bahwa terkadang siswa merasa bosan jika sistem digunakan dengan metode ceramah. Jika diterapkan maka antara guru dengan siswa tidak ada interaksi. Sekarang ini tidak hanya siswa yang dituntut untuk mengetahui teknologi, guru juga harus bisa mengembangkan teknologi tersebut seperti media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Adanya media pembelajaran menuntut guru untuk mempersiapkan materi dengan matang. "Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya". Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Mekanisme belajar dituntut untuk berubah seiring dengan kemajuan internet dengan keluasaan jangkauannya. Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dengan memanfaatkan internet merupakan salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Internet telah mengubah cara belajar dan mengajar, yaitu menjadi

semakin interaktif, luas, dan tidak terpola hanya dalam ruang kelas.

Masriati Lingga (2016:2) *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. *E-learning* adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Lalu menurut pendapat lain menyatakan bahwa *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

Pranoto, dkk (2009:309) menyimpulkan manfaat *E-learning* adalah sebagai berikut: Penggunaan *E-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa, dan meningkatkan kualitas materi pendidik dan

pelatihan dan meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dimana dengan perangkat biasa sulit dilakukan. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pengaruh media secara efektif digunakan guru dan siswa untuk saling memotivasi agar pembelajaran mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dapat memenuhi target kelulusan. Siswa dan guru juga dapat mengetahui dan menguasai pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) serta meningkatkan mutu pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan yang ada pada diri peserta didik baik tingkah laku ataupun lainnya yang muncul akibat dari adanya proses pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar diantaranya faktor jasmani dan psikologis yang terdapat pada diri individu peserta didik, faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor lingkungan. Sebagai seorang guru haruslah dapat memahami tingkah laku dan karakteristik dari setiap individu siswanya agar dapat mencapai suatu pembelajaran yang

berkualitas dan mendapatkan hasil belajar baik. Dengan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang bagus maka tujuan dari pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan pun akan tercapai. Dari adanya penjelasan diatas penulis terdorong untuk mengangkat suatu judul tentang pengaruh media pembelajaran elearning terhadap hasil belajar siswa, yang dimana seorang tenaga pendidik dituntut untuk menciptakan suatu inovasi dan kreatifitas yang unik serta bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan mereka akan merasa tertarik dengan adanya sesuatu yang baru akhirnya munculnya suatu motivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan juga tujuan dalam pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya akan tercapai.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru selama

periode tertentu. Tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis merancang sebuah penelitian yang akan dilakukan pada SMP Negeri 1 Siompu Barat untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS melalui *E Learning*. Adapun judul yang diangkat adalah **“Pengaruh Penggunaan *E Learning* berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV di SDN Negeri 3 Padang Kabupaten Kepulauan Selayar”**.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, dimana jenis penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh sebelum diterapkannya media pembelajaran *E-learning* dan setelah diterapkannya media pembelajaran *E-learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Negeri 03 Kepulauan

Selayar. Penelitian ini di rencanakan pada bulan Oktober sampai dengan November tahun 2024 di SDN Negeri No.3 Padang yang beralamat di Jl. Poros Bandara H. Aroppala Kecamatan Bontoharu Kabupaten Kepulauan Selayar. Penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *E-learning* dan pada kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen jadi dalam mengumpulkan data dapat dilakukan dengan cara Tes dan pengamatan atau observasi dan didukung dengan dokumentasi. Uji Normalitas Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian dilakukan pada nilai pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Homogenitas Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah dua. atau lebih kelompok data dari populasi adalah homogen atau tidak homogen, yaitu dengan cara membandingkan variansnya. Pengujian data dalam

penelitian ini diuji dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji T.

C.Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di UPT SDN No.3 kepulauan selayar dengan mengambil data mulai bulan November sampai dengan Desember. Menggunakan satu kelas, yaitu kelas IV sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari *pretest* dan *posttest* dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 13 orang perempuan dan 10 orang laki-laki. Kelas tersebut akan melakukan eksperimen berupa pengaplikasian Pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet* dalam materi gaya Sebelum melakukan perlakuan pengaplikasian pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet* peneliti akan melakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan keterampilan pembelajaran IPS Pada tanggal 19 November 2024 dilakukan penelitian berupa *pretest* yang diawali dengan kegiatan apresepsi yaitu melakukan tanya jawab. Inti dari pembelajaran pada pertemuan pertama untuk mengetahui

pengetahuan siswa tentang materi gaya. Siswa selanjutnya diberikan penjelasan mengenai materi gaya dengan baik dan benar, selanjutnya siswa bertanya tentang materi gaya yang belum dimengerti.

Pada tanggal 20 November 2024 , kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan salam, menanyakan kabar, berdoa, mengulas kembali materi yang telah dijelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengambil lembar LKPD masing-masing. yang tujuannya agar pada saat pengerjaan tugas pada materi gaya pada saat pembelajaran berlangsung.

Masing-masing peserta didik menerima LKPD yang telah disediakan oleh peneliti, siswa diarahkan untuk mengerjakan tugas Setelah mengerjakan tugas LKPD tersebut, masing- masing siswa diarahkan untuk maju ke depan untuk membacakan hasil diskusi mereka selama mengerjakannya, tujuannya agar pada saat presentase siswa diajarkan untuk tampil percaya diri dan bertanggung jawab dengan hasil pekerjaannya.

Pada tanggal 23 November 2024 dengan diawali kegiatan berdoa sebelum pembelajaran berlangsung, melakukan tanya jawab, serta merefleksi dari pembelajaran sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan *posttest* dengan menerapkan model *Blended learning* Dimana siswa dapat mengakses Sebagian materi pembelajaran secara mandiri melalui *google meet* sisanya disampaikan langsung antara guru dan siswa di kelas Peneliti mengarahkan siswa untuk mengaktifkan kamera Ketika pembelajaran berlangsung Peneliti menjelaskan materi gaya Tujuan dari penerapan model ini agar membentuk peserta didik yang mandiri dan melatih peserta didik untuk interaktif di kelas dan aktif di rumah.

Pada pertemuan akhir siswa diarahkan untuk mengisi angket yang berisikan tentang kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, serta perasaan yang dirasakan selama penerapan model *Bladded learning* diterapkan. Tujuannya agar hasil dari angket tersebut dapat diketahui. bahwa penerapan model *Blanded learning* efektif diterapkan atau tidak di dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, data yang didapatkan melalui tes keterampilan Pembelajaran menggunakan *google meet* adapun hasil analisis deskriptif pada pembelajaran menggunakan *google meet* dari skor pada kelas IV U P T S D N No.3 Kepulauan Sel a y a r dengan memberikan melakukan *pretest* dan *posttes* menggunakan model *Blanded learning* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang diperoleh dari olah data SPSS versi 27.0 dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

1. Desain nilai data

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KELAS KONTROL	23	70,00	100,00	83,6957	8,81855
KELAS EKSPERIMEN	23	60,00	90,00	72,6087	10,43046
Valid N (listwise)	23				

Sumber : Hasil data Output SPSS 27.0

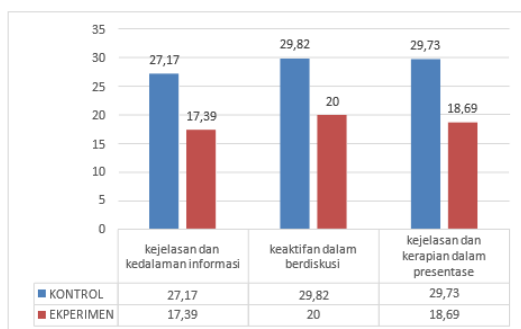
Sumber : Hasil data Output SPSS 27.0

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa nilai maksimum pada percobaan kontrol sebesar 100 sedangkan pada perlakuan eksperimen sebesar 90. Selisih nilai maksimum antara perlakuan *kontrol* dan *eksperimen* sebesar 10. Nilai minumum pada percobaan *kontrol* sebesar 70, sedangkan pada percobaan eksperimen sebesar 60. Selisih nilai minimum antara percobaan kontrol dan eksperimen

sebesar 10. Rata-rata pada percobaan *kontrol* sebesar 83,69, sedangkan eksperimen sebesar 72,60. Selisih mean antara *kontrol* dan *eksperimen* sebesar 11,09. Standar deviasi pada percobaan kontrol sebesar 8,818 sedangkan pada percobaan eksperimen sebesar 10,430. Selisih antara percobaan kontrol dengan eksperimen sebesar 1,61.

Tabel 2.2 Indikator Penilaian Keterampilan pembelajaran IPS

	Indikator Penilaian pembelajaran IPS	Rata-Rata Skor		Selisih
		<i>kontrol</i>	<i>eksperimen</i>	
1	Kejelasan dan kedalaman informasi	27,17	17,39	9,79
2	Keaktifan dalam berdiskusi	29,82	20	9,82
3	Kejelasan dan kerapian dalam presentasi	29,73	18,69	11,04



Sumber : Hasil data Output Microsoft Excel 2010

Grafik 2.1 Persentase hasil belajar penilaian keterampilan pembelajaran I

Sumber : Hasil data Output Microsoft Excel 2010

Berdasarkan tabel 2.2 dan grafik 2.1 menunjukkan bahwa, rata-rata hasil setelah dilakukannya eksperimen mengalami tidak adanya perubahan pada setiap indikator pembelajaran IPS. Pada Indikator pertama yaitu kejelasan dan

kedalaman informasi pada nilai kontrol sebesar 27,17 dan mengalami tidak adanya perubahan. rata-rata pada eksperimen sebesar 17,39 Selisih skor rata-rata antara kontrol dengan eksperimen sebesar 9,79. Pada indikator kedua yaitu keaktifan dalam berdiskusi pada nilai kontrol sebesar 29,82 dan tidak mengalami adanya perubahan rata-rata pada eksperimen sebesar 20 Selisih rata-rata skor perubahan antara kontrol dan eksperiment sebesar 9,82. Indikator yang ketiga yaitu kejelasan dan kerapian dalam presentasi, nilai rata-rata pada kontrol menunjukkan sebesar 29,73 dan tidak mengalami perubahan skor rata-rata pada eksperimen sebesar 11,04. Selisih skor nilai rata-rata antara kontrol dan eksperimen sebesar 11,04

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi secara normal atau tidak. Dan untuk menentukan langkah pengujian statistik selanjutnya, pengujian kenormalitasan data menggunakan uji Independent Sample t-test melalui perhitungan pada program SPSS 27,0 dengan taraf signifikasi $\alpha = 0,05$. Adapun kriteria pengujiannya adalah:

a) Jika signifikansi $\geq \alpha$ (0,05), data

dinyatakan berdistribusi normal;

b) signifikansi $< \alpha$ (0,05), data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil perolehan uji normalitas dari tes

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
HASIL BELAJAR IPS	Equal variances assumed	1,373	,248	3,893	44	<,001	11,08696	2,84804	5,34710 16,82681
	Equal variances not assumed			3,893	42,816	<,001	11,08696	2,84804	5,34261 16,83130

keterampilan menulis puisi peserta didik pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.4 Uji Normalitas Hasil Keterampilan pembelajaran IPS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KELAS KONTROL	,180	23	,051	,920	23	,067
KELAS EKSPERIMEN	,191	23	,029	,892	23	,018

Sumber : Hasil data Output SPSS 27.0

Berdasarkan tabel 2.4 diatas hasil dari perolehan uji normalitas keterampilan menulis puisi pada peserta didik bahwa nilai perolehan pada kelas kontrol sebesar 0,067 dan pada perlakuan kelas eksperimen diperoleh dengan nilai sebesar 0,018 sehingga data dua percobaan tersebut menunjukkan berdistribusi normal karena nilai signifikansi $>0,05$.

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KONTROL EKSPERIMEN	Based on Mean	1,373	1	44	,248
	Based on Median	1,057	1	44	,310
	Based on Median and with adjusted df	1,057	1	43,374	,310
	Based on trimmed mean	1,343	1	44	,253

Sumber : Hasil data Output SPSS 27.0

Berdasarkan tabel 2.5 data dapat dikatakan bahwa kedua ragam data bersifat

homogen. Homogennya kedua ragam data tersebut disebabkan oleh besarnya nilai signifikansi yang ditunjukkan pada tabel *Based on Mean* yaitu 0,248 di mana perolehan data ini lebih besar dari nilai signifikansi yaitu 0,05 sebagaimana yang dipersyaratkan dalam pengujian

3. Uji Hipotesis

Tabel 2.6 Uji Hipotesis

Berdasarkan perolehan data pada tabel 2.6 diatas uji hipotesis dengan analisis independent t-test keterampilan belajar siswa pada peserta didik di UPT SDN No.3 kepulauan selayar diperoleh signifikansi $0,248 < 0,05$, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan Model *blanded Learning* Tidak efektif digunakan dalam keterampilan pembelajaran daring pada peserta didik. Maka hipotesis H_0 diterima, dan H_1 ditolak, karena tidak terdapat perubahan keterampilan menulis puisi peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Namun yang menjadi catatan yaitu meskipun ada pengaruh, namun korelasinya dalam kategori rendah. hal ini bisa disebabkan pembelajaran e-learning yang dilakukan kurang maksimal/optimal sehingga tidak terlalu berpengaruh dalam menaikkan minat belajar IPS peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa

penelitian ini menyatakan penggunaan *google meet* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa tentang IPS di Kelas IV UPT SDN 3 Kepulauan Selayar sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sebelum pelaksanaan model *blended learning* umumnya berada pada kategori cukup dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dengan rata-rata 83,69.

Sedangkan keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial setelah pelaksanaan model *blended learning* mengalami perubahan menjadi kategori kurang dan hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 72,60.

Hasil pengujian analisis deskriptif dan inferensial berbantuan SPSS 27.0 for windows . Pengujian normalitas data kelas kontrol dan eksperimen telah terdistribusi normal dengan nilai $\text{sig } 0,18 > \alpha = 0,05$ dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* dan memperoleh nilai p (*sig. (2-tailed)*) adalah $0,248 < 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang artinya tidak terjadi perubahan hasil belajar IPS pada Keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* di kelas IV UPT SDN No.3 Kepulauan Selayar. Dengan hasil tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *blended learning* tidak efektif digunakan

pada pembelajaran keterampilan pembelajaran menggunakan *google meet* peserta didik di kelas IV UPT SDN No.3 Kepulauan Selayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Lingga, Masriati. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Matematika Smp Negeri 4 Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Marasmita. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 1 Nogosari*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pranoto Mason, Robin and Frank Rennie, 2009. *E-Learning Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internal Terjemah dari E-Learning* Yogyakarta: Pustaka Bac
- Pranoto, Alvini. dkk. 2009. *Sains dan Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Surjono, Herman D. 2010. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Pres