



(Suryadi *et al.*, 2018). Tingkat kemampuan pemecahan masalah dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ialah kurangnya variasi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik (Yusrina *et al.*, 2019; Utomo *et al.*, 2021). Rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga mungkin disebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas kelas yang sering dilakukan hanyalah mendengarkan ceramah, mencatat atau menyalin.

Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah. Hasil ulangan semester tahun ajaran 2018/2019 siswa kelas IV di SDN 3 Sendangkulon Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal diperoleh persentase yang masih rendah yakni hanya 15% siswa pada indikator materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi gaya yang tuntas KKM dibandingkan dengan indikator materi yang lainnya. Dari hasil observasi peneliti diperoleh bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, terlihat siswa tidak berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengarnya sehingga rasa ingin tahunya kurang.

Menurut Harlen (1996 dalam Rafhy, 2014) "indikator sikap ilmiah pada dimensi rasa ingin tahu memiliki indikator: (1) Antusias mencari jawaban, (2) Perhatian pada objek yang diamati, (3) Antusias pada proses sains, (4) Menanyakan setiap langkah-langkah kegiatan." Pada pembelajaran IPA, rasa ingin tahu merupakan salah satu kompetensi dari sikap ilmiah yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh peserta didik.

Rasa ingin tahu siswa akan muncul jika diberikan situasi yang menimbulkan tantangan bagi mereka. Biasanya rasa ingin tahu akan

berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling menarik. Hebe-philicia dalam menunjang pengembangan aspek menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, pemahaman kritis, dan keterampilan pemecahan masalah, perlu adanya model pembelajaran yang inovatif (Kurniawan, 2019; Suryadi, 2012). Model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menyampaikan materi IPA menggunakan model *blended learning*. Harapannya siswa akan aktif dalam penemuan, banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dalam pemecahan masalah. *Prezi* sebagai aplikasi berbasis web dianggap dapat memberikan efek visual yang dapat menarik minat peserta didik. Dengan penggunaan media *Prezi* minat siswa untuk tahu dalam pembelajaran dapat meningkat sehingga memberikan kesan yang mendalam bagi siswa (*Prezi, Inc*, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan tindakan dengan menerapkan model *Blended Learning* menggunakan *Prezi* untuk membantu memperbaiki masalah yang ada di sekolah eksperimen. Tujuan penelitian ini merupakan menganalisis bagaimana model *Blended Learning* menggunakan *Prezi* dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada muatan ajaran IPA materi gaya.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah metode *mixed methods*. Menurut Creswell (2010: 5), penelitian campuran atau *mixed methods* merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 Februari 2021 - 20 Februari

2021 di SDN 3 Sendangkulon Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal sebagai kelas eksperimen dan SDN 1 Sendangkulon Kecamatan Kangkung Kabupaten Kendal sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini menggunakan desain strategi campuran sekuensial/bertahap (*sequential mixed methods*) terutama strategi eksploratoris sekuensial. Penelitian ini pada tahap pertama mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif dalam menjawab rumusan masalah pertama, kedua, ketiga dan keempat. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis terdapatnya peningkatan rasa ingin tahu dan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah diterapkannya model *Blended Learning* menggunakan *Prezi* pada materi gaya. Kemudian tahap kedua mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dalam hal ini menjawab rumusan masalah kelima. Penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisis terdapatnya pengaruh kenaikan pada setiap indikator rasa ingin tahu dan pemecahan masalah pada siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan model *Blended Learning* menggunakan *Prezi*.

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Zoom dan grup WhatsApp sebagai penghubung peneliti dan subjek yang diteliti dalam melakukan pembelajaran. Sampel merupakan sebagian dari suatu populasi berdasarkan jumlah dan karakteristik sampel tersebut (Sugiyono, 2013). Adapun sampel dan populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Sendangkulon dan SDN 1 Sendangkulon yaitu 27 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Pengambilan subjek penelitian menggunakan metode purposive sampling. Metode purposive sampling merupa-

kan tata cara penetapan subjek penelitian dengan memakai pertimbangan individu sesuai data penelitian, bersumber pada suatu kebutuhan, dan subjek sudah dianggap representative (Satori dan Komariah, 2014:47-8). Subjek penelitian ditentukan berdasarkan nilai pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dan subjek penelitian dipilih 2 siswa dengan nilai terendah, 2 siswa nilai rata-rata, dan 2 siswa dengan nilai tertinggi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Lembar observasi soal 30 butir pilihan ganda untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah siswa, sedangkan untuk menganalisis rasa ingin tahu siswa dengan 10 butir soal menggunakan skala likert 1-4. (2) Pedoman wawancara guna mengetahui penyebab rendahnya rasa ingin tahu siswa dan kemampuan pemecahan masalah siswa. (3) Dokumentasi yang menjadi catatan peristiwa berupa tulisan dan gambar selama penelitian. Gunawan (2013) dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Hasil penelitian kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis 1 menggunakan uji One sample T-test untuk mengetahui rata-rata ketuntasan siswa. Uji hipotesis 2 menggunakan uji paired t-test dan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Uji hipotesis 3 menggunakan uji paired sample t-test untuk menguji pengaruh model pembelajaran terhadap rasa ingin tahu siswa kelas IV. Pada uji hipotesis 4 menggunakan uji regresi untuk

menganalisis tingkat rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah setelah penerapan model *Blended Learning* menggunakan *Prezi*.

Setelah dilakukan analisis kuantitatif, kemudian dilakukan analisis kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, pengecekan keabsahan dan penarikan kesimpulan. Reduksi data menghasilkan subjek penelitian, dengan ketentuan subjek penelitian dipilih 2 siswa dengan nilai terendah, 2 siswa nilai rata-rata, dan 2 siswa dengan nilai tertinggi. Selanjutnya data disajikan menggunakan tabel kemampuan pemecahan masalah dan dilakukan pengecekan keabsahan data hasil pekerjaan subjek dengan dilakukannya wawancara serta penarikan kesimpulan. Indikator rasa ingin tahu pada subjek juga dianalisis dengan membandingkan peningkatannya di setiap pertemuan yakni pra pertemuan, pertemuan 1 dan pertemuan 2. Hasil data yang diperoleh dari respon siswa, sajian data yang didapat peneliti, triangulasi dan simpulan merupakan konfigurasi yang utuh dan selanjutnya dicari makna dari hasil penelitian..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas eksperimen pada tanggal 9 Februari 2021 dan 11 Februari 2021 sedangkan di kelas kontrol pada tanggal 15 Februari 2021 dan 18 Februari 2021. Penelitian ini dilakukan dengan diawali memberikan tes materi gaya dan tes rasa ingin tahu pada siswa. Proses selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak 2 (dua) kali pertemuan menggunakan model *Blended Learning* secara daring untuk kelas eksperimen dan 2 (dua) kali pertemuan menggunakan model konvensional. Setelah

materi gaya telah selesai diberikan, sebanyak 27 siswa dalam kelas mengerjakan tes akhir dari pembelajaran.

Hasil hipotesis 1 adalah berdasarkan perhitungan menggunakan uji proporsi dengan taraf nyata 5% diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel} \leftrightarrow 2,59 > 1,706$ , sedang perhitungan SPSS mendapatkan Nilai Sig. (2-tailed) =  $0,015 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya siswa kelas IV dengan model *blended learning* menggunakan *Prezi* melebihi KKM. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil data tes siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa dari 27 siswa, artinya presentase dari kelas eksperimen sekitar 81% tuntas KKM.

Hasil hipotesis 2 bahwa uji dilakukan dengan bantuan SPSS yakni untuk Uji paired sample t-test dan uji N-Gain, dan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil uji paired sample t test Nilai Sig. (2-tailed) =  $0,000 < 0,05$ , maka ada perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah siswa saat pretest dan posttest pada materi gaya kelas IV. Sehingga terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah sesudah dilakukan pembelajaran. Selanjutnya dari hasil perhitungan uji N-gain, diperoleh skor gain sebesar 46,23. Skor ini menunjukkan  $30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPA materi gaya sebesar 46,23 atau peningkatan sedang.

Hasil dari hipotesis 3 pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05, Pada hasil output Anova diperoleh nilai Sig.= $0,00 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara rasa ingin tahu siswa terhadap kemampuan peme-

cahan masalah pada pelajaran IPA materi gaya dengan model *Blended Learning* menggunakan *Prezi*. Setelah itu dilakukan uji koefisien regresi diperoleh nilai Sig. (constant) =  $0,030 < 0,05$  dan Sig. (Rasa Ingin Tahu) =  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Jadi, koefisien regresi signifikan. Oleh karena asumsi kelinieran model dan signifikansi koefisien regresi terpenuhi maka persamaan regresi linier yang diperoleh dapat digunakan. Berdasarkan output Model Summary diketahui bahwa nilai korelasi / hubungan (R) sebesar 0,713 yang menunjukkan hubungan yang kuat dan positif diantara keduanya. Dari output tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R square) sebesar 0,509. Yang mengandung arti bahwa pengaruh variabel rasa ingin tahu dan variabel kemampuan pemecahan masalah IPA materi gaya siswa sebesar 50,9% siswa disebabkan oleh faktor lainnya.

Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Prezi* secara online membuat hasil belajar IPA pada siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar IPA yang digunakan pada penelitian ini berupa hasil kemampuan pemecahan masalah materi gaya. Berdasarkan hasil penelitian yang diikuti oleh 27 siswa kelas IV SDN 3 Sendangkulon diperoleh rata-rata nilai pretest 54,81% dan nilai posttest 75,70% pada kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan rata-rata nilai pretest rasa ingin tahu 40,89% dan nilai rata-rata posttest sebesar 76,39%.

Pada penelitian ini diperoleh perbedaan kemampuan pemecahan masalah IPA materi gaya dan rasa ingin tahu siswa pada subjek kategori tinggi, rata-rata dan rendah. Langkah pemecahan masalah yang digunakan adalah memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai dan

melakukan pengecekan kembali. Berdasarkan kemampuan pemecahan masalah pada subjek dengan kategori tinggi bahwa siswa sudah mampu memenuhi keempat indikator yang ada. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, subjek dengan kategori tinggi mampu memenuhi semua indikator pada keempat langkah pemecahan masalah IPA materi gaya yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan melakukan pengecekan kembali. Hasil analisis kualitatif juga menunjukkan informasi bahwa subjek S-20 dan subjek S-11 mampu menekankan indikator kinerja memprediksi hasil (*predicting outcome*), mengevaluasi hasil pekerjaannya (*evaluating work*), memilih strategi (*selecting strategies*), menggunakan pemikiran terarah dan selektif (*using directed or selective thinking*) untuk menemukan solusi, dapat mengkritik (*critiquing*) serta merevisi (*revising*) kekeliruan hasil pekerjaannya sehingga subjek dapat menilai diri sendiri (*self-assessing*) dan mempertanyakan diri sendiri (*self questioning*) dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa subjek dengan kategori sedang mampu memenuhi indikator pada ketiga langkah pemecahan masalah IPA yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, dan menyelesaikan masalah sesuai rencana, namun belum memenuhi indikator pada langkah melakukan pengecekan kembali. Hasil analisis kualitatif juga menunjukkan informasi bahwa subjek S-15 dan subjek S-19 dapat menekankan indikator kinerja pada saat memecahkan masalah yang meliputi memprediksi hasil (*predicting outcome*), memilih strategi (*selecting strategies*), menggunakan pemikiran terarah dan selektif (*using direct or selective*

*thinking*) untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan. Akan tetapi, subjek belum dapat menekankan indikator mengevaluasi pekerjaan (*evaluating work*), mengkritik (*critiquing*), merevisi (*revising*) sehingga belum mampu menilai diri sendiri (*self-assessing*) dan mempertanyakan diri sendiri (*self-questioning*) dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada tingkat kategori rendah hanya mampu memenuhi indikator pada satu langkah pemecahan masalah matematika yaitu memahami masalah. Selain itu, didapatkan informasi bahwa subjek S-03 dan subjek S-05 masih kurang dapat menekankan semua indikator kinerja memprediksi hasil (*predicting outcome*), memilih strategi (*selecting strategies*), menggunakan pemikiran terarah dan selektif (*using direct or selective thinking*) untuk menemukan solusi permasalahan yang diberikan. Subjek juga kurang dapat mengevaluasi pekerjaan (*evaluating work*), mengkritik (*critiquing*), merevisi (*revising*) sehingga kurang dapat menilai diri sendiri (*self-assessing*) dan mempertanyakan diri sendiri (*self-questioning*).

Pada model pembelajaran *blended learning* menggunakan *Prezi* siswa aktif dalam menjawab pertanyaan maupun bertanya hal yang tidak dimengerti, siswa saling bekerjasama dengan teman kelompok masing-masing, antar kelompok saling berkompetisi dalam menyelesaikan soal dan mempresentasikan jawaban. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa antusias selama pembelajaran *blended learning* menggunakan *Prezi*. Selain itu suasana belajar menjadi menyenangkan, siswa bersemangat, dan mampu menyelesaikan soal-soal pada materi gaya.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan (1) Rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV pada materi gaya dengan model *blended learning* menggunakan *Prezi* lebih dari KKM. (2) Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah kelas IV pada mata pelajaran IPA materi gaya setelah penerapan model *blended learning* menggunakan *Prezi* sebesar 46,23. (3) Terdapat pengaruh rasa ingin tahu siswa terhadap pemecahan masalah mata pelajaran IPA materi gaya dengan model *blended learning* menggunakan *Prezi*. (4) Rasa ingin tahu siswa sangat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah. Ketika rasa ingin tahunya meningkat maka kemampuan pemecahan masalahnya juga meningkat. Beberapa faktor penyebabnya kemampuan pemecahan masalah IPA siswa SDN 3 Sendangkulon masih rendah yaitu masih kurangnya minat baca dan mencari informasi menggunakan media cetak maupun internet. Siswa kurang terbiasa dalam mengerjakan soal pemecahan masalah dan soal yang lebih menantang. Pada penelitian ini, siswa juga terbiasa untuk tidak mengecek jawaban kembali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. (2010). *Research design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kurniawan, G. F. (2019). Pembelajaran sejarah di kelas XI SMA semesta bilingual boarding school semarang. *Historia Pedagogia*, 8(1), 68-75.
- Prezi*, inc. (2020). *Media Prezi*. Diakses 22 Januari 2022, dari situs web: <https://Prezi.com>
- Rafhy. (2014). *Penilaian Pembelajaran*.

- penilaianpembelajaran.blogspot.co.id/2014/03/p  
enilaian-sikap.html?m=1. Diakses pada 22  
Januari 2022).
- Satori, D., dan Aan Komariah. (2014). *Metodologi  
Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*.  
Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A. (2012). Pembelajaran Sejarah dan  
Problematikanya. *Jurnal Historia  
Pedagogia*, 1(1), 74-84.
- Suryadi, A., Sholeh, M., & Wulandari, A. O. (2018).  
Meningkatkan Budaya Literasi Sekolah Dengan  
Aplikasi Menemubaling (Menulis Dengan Mulut  
Membaca dengan Telinga). *SNKPPM*, 1(1), 320-  
324.
- Utomo, C. B., Kurniawan, G. F., & Ria, T. N. (2021,  
September). History Teacher Initiative Improves  
the Quality of Digital-Based Learning in the  
Covid-19 Pandemic. In *Proceedings of the 6th  
International Conference on Education & Social  
Sciences (ICESSE 2021)* (Vol. 578, pp. 56-60).
- Yusrina, F., Bain, B., & Suryadi, A. (2019).  
Hambatan Guru Dalam Menerapkan Model  
Pembelajaran Inovatif Pada Mata Pelajaran  
Sejarah di SMP Negeri 3 Magelang. *Historia  
Pedagogia*, 8(1), 51-57.