

## Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Guna Meningkatkan Literasi Digital Siswa

Wahyu Belah Hadi Rukmanah <sup>1)</sup>, Sukma Perdana Prasetya <sup>2)</sup>, Katon Galih Setyawan <sup>3)</sup>, Agung Stiawan <sup>4)</sup>

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas dari penggunaan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* terhadap kemampuan literasi digital pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Peterongan. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental Design* metode *one-group pretest-posttest design* dengan pendekatan kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini adalah variable bebas (X) berupa pembelajaran inkuiri sosial, dan variable terikat (Y) kemampuan literasi digital. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 2 Peterongan, dengan siswa kelas VIII-G sebagai subjek penelitian. Instrumen (alat) yang digunakan dalam penelitian adalah soal *pretest* dan *posttest* materi kemampuan literasi digital pada mata pelajaran IPS. Data dianalisis menggunakan uji *paired sample t test* dan uji *N-Gain Score*. Hasil penelitian menyatakan bahwa rerata nilai *pretest* kemampuan literasi digital siswa sebesar 45,38 dan rerarta nilai *posttest* sebesar 87, dengan *sig. (2.tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , dan rerata nilai *N-Gain* sebesar 0,76, yang berarti pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* pada mata pelajaran IPS efektif mencapai tujuan peningkatan kemampuan literasi digital dengan dibuktikan hasil tes yang signifikan.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*, pembelajaran IPS, Kemampuan literasi digital

### Abstract

Study this conducted for analyze effectiveness from the use of learning models inquiry social based on *blended learning* to ability digital literacy on student class VIII SMP Negeri 2 Peterongan . Type study this is study *Pre- Experimental Design* Method *one -group pretest-posttest design* with approach quantitative . Variable in study this is the independent variable (X) in the form of learning inquiry social , and dependent variable (Y) ability digital literacy . Population used in study this that is student class VIII SMPN 2 Peterongan , with student class VIII-G as subject research . Instruments ( tools ) used in study is question *pretest* and material *posttest* ability digital literacy on eye social studies lessons . Data analyzed use test *paired samples t test* and test *N-Gain Score*. Results study state that average score ability *pretest* student digital literacy of 45.38 and rerarta score *posttest* of 87, with *sig. (2.tailed)* is  $0.000 < 0.05$ , and average score *N-Gain* is 0.76, which means learning inquiry social based on *blended learning* on eye effective social studies lessons reach destination enhancement ability digital literacy with proved results significant test .

**Keywords:** *Learning model inquiry social studies based on blended learning, social studies learning , Ability digital literacy*

**How to Cite:** Rukmanah, W. B dkk (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Guna Meningkatkan Literasi Digital. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 2 (2): halaman 103 – 116

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu bidang dari teknologi informasi dan komunikasi yang secara substansial saling berkaitan. Kebutuhan suatu inovasi serta pendekatan baru guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam sebuah pendidikan yaitu dengan mengeksplorasi suatu metode atau teknik yang lebih efisien dengan mengoptimalkan teknologi yang ada (KÖSE and Utku 2010). Era digitalisasi yang ditandai dengan perkembangan media komunikasi baik aplikasi maupun alat komunikasi lainnya memaksa masyarakat untuk bisa lebih bijak dalam menerima dan menginformasikan sebuah pesan dari media elektronik. Pendidikan dalam proses pembelajarannya memuat pengetahuan – pengetahuan yang lebih luas bahkan juga teknologi pendidikan yang digunakan sebagai alat untuk proses penyampaian sebuah pembelajaran baik materi maupun media (Fitriarti and Anjar 2019).

Seiring berkembangnya zaman serta perkembangan teknologi menurut (Subandiyah, 2015), bahwa literasi adalah kemampuan yang memuat pencapaian tujuan, pemecahan masalah, kemampuan berhitung, pengembangan ilmu pengetahuan serta berpikir kritis literasi. Menurut Ferguson dalam (Anggraeni, Fauziah, & Fahyuni, 2019), literasi memuat 5 macam literasi yang harus berkembang dan terkandung dalam proses pendidikan diantaranya : (1) Literasi Dasar (Pokok), (2) Literasi Kearsipan, (3) Literasi Teknologi/Digital, (3) Literasi Media (alat komunikasi), dan (4) Literasi Visual. Perkembangan teknologi dalam pendidikan berkaitan dengan karakter peserta didik sesuai dengan kemampuan abad 21 yaitu literasi teknologi atau literasi digital. Dalam hal ini pembentukan karakter dalam literasi digital dapat melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat SMP adalah dengan menggunakan pembelajaran campuran atau *blended learning*. Dengan metode *blended learning*, suatu pembelajaran tidak sepenuhnya meninggalkan metode tradisional dan dapat mengkombinasikan pada keduanya (Rahmah and Amalia, *Digital literacy learning system for Indonesian citizen* 2015).

Kompetensi pada abad 21 dalam proses pembelajaran, antara lain kemampuan berpikir kritis, pemecahan permasalahan, bekerjasama, komunikasi secara efektif, menciptakan serta memperbaharui. Bentuk kreativitas yang dimiliki untuk menghasilkan terobosan yang inovatif dalam kehidupan sehari – hari. Belajar secara kontekstual untuk pengembangan diri sebagai bentuk kemandirian, dan dapat memahami serta menggunakan media informasi untuk menyampaikan gagasan dan aktivitas dengan berbagai pihak terkait (Wijaya, Sudjimat and Nyoto 2016). Perkembangan pada abad 21 disertai dengan permasalahan *pandemic covid-19* memaksa masyarakat dan pendidik serta peserta didik untuk siap terhadap perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya *pandemic covid-19* ini mengubah dinamika pembelajaran yang ada di Indonesia. Keterbatasan waktu dan akses internet yang tidak sama rata memberikan tekanan serta kecemasan untuk melanjutkan materi pada tingkat selanjutnya (Oktawirawan and Hardani 2020).

Metode *inquiry* menjadi salah satu cara belajar secara menelaah, yang memiliki sifat memecahkan suatu permasalahan dengan kritis, analitis, serta secara ilmiah berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan menjadi suatu keputusan yang menyakinkan sebab disokong akibat peristiwa nyata. Pembelajaran *inkuiri* merupakan salah satu strategi yang menyerahkan suatu peluang bagi siswa untuk memiliki pemahaman konsep serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dengan turut andil berperan aktif dalam penemuan secara mandiri konsep pembelajaran yang diberikan (Anggareni, Ristiati, & Widiyanti, 2013). *Inquiry* sosial dengan objek permasalahan yang ada di masyarakat, dikaji dan dipahami secara sosial (Nirwan, Zakso and Rustiyarso 2017). Berpusat pada interaksi aktif yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik maupun interaksi antar

personal di lingkungan masyarakat. Dalam hal ini mempertimbangkan pemecahan penanganan berbagai informasi dalam bentuk pemikiran dan pemaknaan (Wardani, 2019). Pembelajaran inkuiri sosial bagi pendidikan IPS sebagai jembatan bagi siswa untuk mengamati dan memahami fenomena di masyarakat dengan adanya pertanyaan – pertanyaan disertai dengan bukti yang konkret di lingkungan masyarakat (Salam, 2017).

Metode *blended learning* yang diterapkan pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat SMP sebagai pemecah permasalahan yang ada di kehidupan sosial sehari – hari. Strategi dalam metode *blended learning* ini mengkombinasikan pembelajaran inkuiri sosial yang berfokus pada pengembangan proses cara berpikir yang semakin unggul serta kecakapan berpikir kritis melalui metode *blended learning* yang memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mencari informasi (Salam and Rudi 2017). Dalam *blended learning*, pembelajaran online bukan sebagai metode pengganti namun diatur dalam sistem yang terstruktur, sistematis, dan integratif. Dalam pengaplikasiannya, pembelajaran *blended learning* menggunakan sejumlah bentuk pembelajaran yang dibuat pada kondisi offline dan online (Idris and Husni 2011). *Blended learning* yang memiliki kombinasi proses belajar tatap muka dengan teknologi offline maupun online mengajarkan bahwa peran guru tidak dapat digantikan dan sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai subjek yang memberikan arah tujuan pembelajaran tersebut dilakukan (Hubackova and Semradova 2016).

Menurut (M.Sai 2017) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menjelaskan bahwa strategi pembelajaran IPS harus mampu mengenalkan siswa pada pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk proses belajar dalam menemukan informasi – informasi yang real-time sebagai bahan belajar mata pelajaran IPS serta menumbuhkan kecakapan dalam mencari, membaca, dan melihat kumpulan materi – materi di internet yang umumnya dikenal dengan kecakapan literasi digital. Dengan adanya literasi digital juga mampu mengajarkan siswa untuk lebih kritis terhadap informasi – informasi yang diterimanya merupakan informasi fakta atau hoax sebagai bahan belajar dalam mata pelajaran IPS yang mana lebih banyak melakukan penyelidikan terhadap permasalahan sosial yang hadir di rakyat setempat (Rahmah and Amalia 2015).

Urgensi pengembangan kemampuan literasi digital dilakukan yaitu berkaitan dengan kemampuan siswa menyaring informasi – informasi yang tersebar baik di laman – laman web maupun media sosial yang semakin marak di masyarakat. Kemampuan tersebut sebagai modal untuk memahami serta menemukan informasi – informasi yang benar guna menunjang proses belajar yang baik dan benar.

Adapun rumusan permasalahan yang semestinya menuntun pada penelitian ini yakni apakah pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* efektif diaplikasikan pada mata pelajaran IPS SMP guna meningkatkan kemampuan literasi digital?. Dengan tujuan menganalisis efektivitas pembelajaran inkuiri berbasis *blended learning* pada mata pembelajaran IPS SMP untuk meningkatkan literasi digital.

Dalam penelitian ini memanfaatkan teori pendukung yang berkaitan terhadap gejala dengan proses pembelajaran yang akan ditemui dalam penelitian yaitu teori konstruktivisme dengan pendekatan pembelajaran *student centered*.

Perihal manfaat yang bisa diambil sepanjang penelitian ini dilakukan adalah (1) manfaat teoritis yaitu bagi pengembang teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat mampu menambah kajian atau kontribusi gagasan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan khususnya tentang strategi pembelajaran IPS SMP untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. (2) manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, praktisi pendidikan maupun peneliti selanjutnya.

## METODE PENELITIAN

Dasar pelaksanaan penelitian mempergunakan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan desain *one group pretest-posttest* kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMPN 2 Peterongan. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII-G dengan kemampuan literasi digital yang homogen yakni belum mampu memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat belajar penunjang pembelajaran di sekolah. Penelitian dilakukan dengan 5 kali kunjungan ke sekolah yaitu (1) Observasi dan Wawancara terhadap guru untuk penentuan kelas subjek penelitian (2) *Pretest* (Tes Awal) sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*), (3) Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* pada mata pelajaran IPS, (4) Perlakuan melakukan presentasi hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*, (5) *Posttest* (Tes Akhir) setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar tes yang berisi tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap dasar – dasar literasi digital yang dikombinasikan pada materi pembelajaran IPS, RPP yang menjabarkan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yang digunakan sebagai proses *treatment*/perlakuan, dan bahan ajar yang berisi materi pembelajaran yang disampaikan yaitu pada KD 4.3 4.4, Bab V: Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan dengan sub materi Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia. Lembar tes yang diberikan berupa lembar *pretest* dan *posttest*. RPP sebagai pedoman dalam memberikan perlakuan kepada siswa, dan bahan ajar sebagai materi yang akan dibahas selama memberikan perlakuan kepada siswa. Lembar tes, RPP, dan bahan ajar melalui tahap validasi sebelum diberikan pada siswa. Validasi instrument baik RPP, bahan ajar, maupun lembar soal tes kemampuan literasi digital dinilai dari data hasil telaah dan validasi. Proses telaah soal dilakukan dengan cara memberikan saran dan komentar oleh para ahli atas soal yang dikembangkan oleh peneliti. Data hasil validasi berasal dari dosen Pendidikan IPS dan guru IPS yang dianalisis secara kuantitatif dan berisi indikator penilaian. Penilaian ini didasarkan pada perhitungan validitas instrumen menurut Aiken dalam (Hendryadi 2017) digambarkan sebagai berikut:

$$V = \sum S/[n(c - 1)]$$

Gambar 1. Rumus Validasi Instrumen

Hasil perhitungan validitas instrument kemudian diinterpretasikan dalam kategori nilai validitas menurut Aiken sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Validitas Instrumen

No	Skor	Kategori
1	< 0,4	Tidak Valid
2	0,4 ≥ V ≤ 0,8	Valid
3	≥ 0,8	Sangat Valid

Lembar soal tes yang telah tervalidasi selanjutnya dapat diujikan pada siswa sebagai *pretest* dan *posttest*. Uji coba *Pretest* dilakukan daripada pelaksanaan pembelajaran memanfaatkan model inkuiri sosial berbasis *blended learning*. Lembar *posttest* diujikan sesudah diterapkannya pembelajaran menggunakan model inkuiri sosial berbasis *blended learning*.

Teknik analisis data diberlakukan pada aspek pengetahuan kognitif terhadap literasi digital siswa yakni menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi (*2.tailed*) < 0,05 untuk menemukan perbedaan rerata nilai *pretest-posttest* atau pengaruh model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* terhadap kemampuan literasi digital, dan Uji *N-Gain Score* untuk membuktikan efektivitas peningkatan yang terjadi antara *pretest-posttest* setelah dilakukan treatment untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Aspek peningkatan kecakapan siswa dianalisis menggunakan perhitungan berikut:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Gambar 2. Rumus *N-Gain Score*

Kemudian nilai peningkatan kemampuan siswa diinterpretasikan kedalam kategori *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Nilai *N-Gain Score*

Besarnya <i>N – Gain</i>	Interpretasi
$\langle g \rangle \geq 0.7$	Tinggi
$0.7 > \langle g \rangle \geq 0.3$	Sedang
$\langle g \rangle < 0.3$	Rendah

Berdasarkan interpretasi peningkatan nilai *N-Gain*, tafsiran efektivitas model pembelajaran dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Tafsiran *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai peningkatan keaktifan dan kapabilitas literasi digital siswa. Proses pembelajaran dengan pengelompokkan siswa dalam rumpun kecil lebih giat dan lebih percaya diri untuk mengekspresikan pendapatnya. Menurut (Rivalina & Siahaan, 2020), bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan selalu bersifat dinamis dan kontekstual dengan perkembangan siswa di kelas, karena dengan pemahaman digital yang baik dapat membantu siswa untuk bisa mengeksklore pengetahuan di bidang IPS yang lebih luas. Adapun perolehan nilai pengetahuan siswa termuat dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Kemampuan Literasi Digital.

No.	Data <i>Pretest</i>	Data <i>Posttest</i>	<i>N-Gain Score</i>	Kriteria
1	32	92	0.88	Tinggi
2	32	88	0.82	Tinggi
3	44	92	0.86	Tinggi

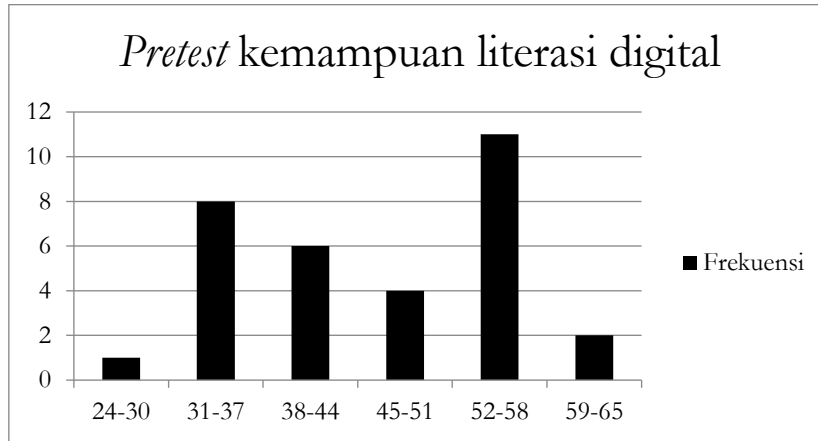
4	40	80	0.67	Sedang
5	36	88	0.81	Tinggi
6	44	92	0.86	Tinggi
7	36	80	0.69	Sedang
8	40	84	0.73	Tinggi
9	52	88	0.75	Tinggi
10	52	80	0.58	Sedang
11	56	84	0.64	Sedang
12	36	88	0.81	Tinggi
13	32	84	0.76	Tinggi
14	52	88	0.75	Tinggi
15	52	84	0.67	Sedang
16	64	88	0.67	Sedang
17	48	92	0.85	Tinggi
18	44	84	0.71	Tinggi
19	56	96	0.91	Tinggi
20	44	84	0.71	Tinggi
21	56	76	0.45	Sedang
22	52	88	0.75	Tinggi
23	48	84	0.69	Sedang
24	32	88	0.82	Tinggi
25	56	96	0.91	Tinggi
26	52	92	0.83	Tinggi
27	24	88	0.84	Tinggi
28	48	84	0.69	Sedang
29	48	76	0.54	Sedang
30	32	88	0.82	Tinggi
31	60	96	0.90	Tinggi
32	52	92	0.83	Tinggi

Berdasarkan penilaian tes kemampuan literasi digital siswa, maka hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada pembelajaran IPS dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dan digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut:

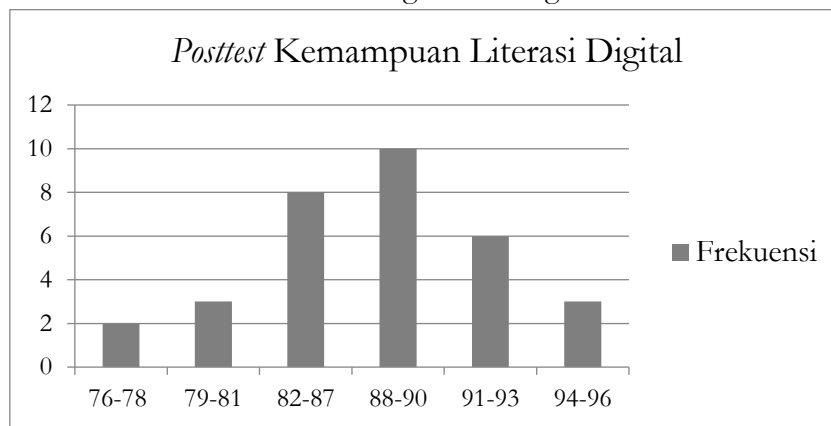
Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Pretest-Posttest*

No	Interval		Frekuensi		%	
	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	<i>Pre</i>	<i>Post</i>	<i>Pre</i>	<i>Post</i>
1	24-30	76-78	1	2	3%	6%
2	31-37	79-81	8	3	25%	9%
3	38-44	82-87	6	8	19%	25%
4	45-51	88-90	4	10	13%	31%
5	52-58	91-93	11	6	34%	19%
6	59-65	94-96	2	3	6%	9%
	JUMLAH		32	32	100%	100%

Berdasarkan tabel 5, nilai *pretest* paling rendah di interval 24-30 yaitu sejumlah 1 siswa atau 3%. Sedangkan untuk nilai *posttest* terendah pada interval 76-78 yaitu sebanyak 2 siswa atau 6%. Serta nilai paling tinggi pada *pretest* berada di interval 59-65 yaitu sejumlah 2 siswa atau 6%, sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* terletak pada interval 94-96 yaitu sejumlah 3 siswa atau serupa 9%. Distribusi frekuensi perolehan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada pembelajaran IPS kelas sampel disajikan pada gambar 3 & 4.



Gambar 3. Diagram Batang Pretest



Gambar 4. Diagram Batang Posttest

### Analisis Deskriptif

Ukuran pemusatan dengan menggunakan perhitungan rerata (*mean*), sering muncul (*modus*), nilai tengah (*median*), dan simpangan baku (*standar deviation*) setiap kelompok data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Perhitungan ukuran sentral

Kel. Data	$X_{max}$	$X_{min}$	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Variansi Kelompok	
			$\bar{x}$	$M_o$	$M_e$	R	$Sd$
<i>Pretest</i>	64	24	45,38	52	48	40	9,882
<i>Posttest</i>	96	76	87	88	88	20	5,279

Berdasarkan perhitungan ukuran pusat (*sentral*), dapat dikemukakan nilai perolehan *posttest* kemampuan literasi digital diperoleh nilai minimal 76, nilai maksimal 96, nilai rata – rata (*mean*) sejumlah 87, nilai tengah (*median*) sejumlah 88, nilai sering muncul (*modus*) sebesar 88 dan simpangan baku (*std. Deviation*) sejumlah 5,279. Sementara untuk nilai perolehan *pretest* kemampuan literasi digital diperoleh nilai minimal 24, nilai maksimal 64, nilai rerata (*mean*) sejumlah 45,38, nilai

tengah (*median*) sejumlah 48, nilai sering muncul (*modus*) sejumlah 52 serta simpangan baku (*std. Deviation*) sebanyak 9,882.

### Pengujian Prasyarat

Uji normalitas dimaksudkan sebagai pemberitahuan dan memastikan apakah variable – variable pada penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. kalkulasi uji normalitas ini menggunakan uji *statistic Shapiro Wilk* atasa berbantuan program *SPSS for Windows Versi 21*. Penggunaan uji statistik *Shapiro Wilk* didasari oleh sampel data yang berukuran kecil sehingga uji ini digunakan untuk mengetahui nilai signifikansi. Dan didapatkan kalau nilai statistik data perolehan *pretest-posttest* siswa menggunakan model inkuiri sosial berbasis *blended learning* adalah 0,167 untuk *pretest* dan 0,074 untuk *posttest* dengan probabilitas 0,05. Sehingga nilai *pretest* dan *posttest* > 0,05 atau lebih tinggi daripada  $\alpha$ , oleh karenanya  $H_0$  diterima, yang berarti data nilai *pretest* dan *posttest* bersumber dari populasi yang berdistribusi normal seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Data	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	.952	32	.167
<i>Posttest</i>	.940	32	.074

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian memanfaatkan uji statistic parametric dengan Uji *Paired Sample T-Test*. Pengambilan keputusan didasari oleh uji hipotesis yang telah dilakukan dengan hasil apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan nilai yang diperoleh dan parameter signifikansinya.

Hipotesis pertama

Perolehan analisa uji-t (t-test) nilai tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) ditemukan bahwa nilai t hitung sejumlah 22,111 dan t tabel 2,042 didasari oleh signifikansi 0,05. Nilai signifikan yang memperlihatkan bahwa  $22,111 > 0,05 < 2,042$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebagaimana didukung menurut nilai *mean* perolehan *posttest* sejumlah 87,00 lebih tinggi daripada perolehan *pretest* sejumlah 45,38. Serta nampak dari signifikansi *pretest-posttest* dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Penjelasan hasil uji tersebut dapat diamati pada tabel dibawah.

Tabel 8. Hasil uji hipotesis

Data	Varians	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	<i>Sig.</i> (2. tailed)	Keputusan
<i>Pretest</i>	97,661	22,111	2,042	0,000	$H_1$ Diterima
<i>Posttest</i>	27,51				

Demikian bisa disampaikan kesimpulan bahwa adanya selisih beda rerata terhadap dua data yang saling berpasangan atau berhubunga akibat dari penggunaan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* terhadap kemampuan literasi digital yang di aplikasikan pada mata pelajaran IPS.

Data peningkatan kemampuan literasi digital siswa menggunakan model inkuiris sosial berbasis *blended learning* pada Pembelajaran IPS terangkum seperti tabel di bawah ini:

Tabel 9. Deskripsi Data Hasil N-Gain

Data	$X_{max}$	$X_{min}$	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Variansi Kelompok	
			$\bar{x}$	$Mo$	$Me$	R	$Sd$
<i>N-Gain</i>	0,91	0,45	0,76	0,82	0,76	0,45	0,10



Berdasarkan perolehan hasil data yang tampak bahwa *N-Gain score* dengan nilai tertinggi 0,91, dan nilai terendah 0,45. Ukuran data cenderung memusat yang meliputi rerata (*mean*) sejumlah 0,76, sementara nilai *modus* sejumlah 0,82, dan nilai tengah sejumlah 0,76. Ukuran perbedaan kelompok yang meliputi ketercapaian atau rentang yaitu 0,45 serta untuk standar deviasi yaitu 0,10.

Data peningkatan kemampuan literasi digital siswa pada kelas sampel bisa diamati pada tabel sebagai berikut :

Tabel 10. Deskripsi Hasil *N-Gain*

		<i>N-Gain</i>		
		Interpretasi	Frekuensi	Persentase
Dapat kita dari sejumlah 32 sampel yang peningkatan		Tinggi	22	69%
		Sedang	10	31%
		Rendah	0	0%
		Jumlah	32	100%
		Rata - Rata	0,76	

perhatikan bahwa siswa di kelas mempunyai kemampuan literasi digital

ketegori tinggi sejumlah 22 siswa, (69%), kategori sedang sebanyak 10 siswa (31%), dan tidak ada siswa pada kategori rendah atau 0 (0%). Peningkatan kemampuan literasi digital memiliki rerata *n-gain* sebesar 0,76 dengan interpretasi tinggi.

Dari perolehan hasil pengujian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* dan terdapat peningkatan terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VIII-G SMPN 2 Peterongan tahun pelajaran 2021/2022.

Analisis deskriptif tentang kemampuan literasi digital siswa berdasarkan pandangan pendekatan pembelajaran yang digunakan menunjukkan bahwa rerata skor perolehan hasil tes siswa setelah turut andil dalam pendekatan pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yang diaplikasikan pada mata pelajaran IPS adalah 41,62 lebih tinggi daripada siswa sebelum ikut serta dalam pendekatan pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital siswa yang mendapatkan kesempatan belajar dengan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* lebih baik daripada sebelum dilaksanakannya pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*. Berkaitan dengan perihal tersebut maka hipotesis nol ( $H_0$ ) tertolak dan menerima hipotesis penelitian yang memberikan hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan dilakukannya pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas VIII-G SMPN 2 Peterongan tahun ajaran 2021/2022.

### **Efektivitas Inkuiri Sosial Berbasis *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Digital**

Pendidikan merupakan langkah awal untuk bentuk masa depan yang cerah sesuai dengan kemajuan dan perkembangan zaman. Berbagai set alat teknologi modern tersambung dengan jaringan internet dapat menciptakan kabar atau berita dalam beraneka macam bidang kehidupan. Optimalisasi bidang pendidikan terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bertujuan untuk peningkatan kualitas pendidikan yang lebih baik. Selama masa pandemic covid-19, pembelajaran berpindah menjadi tatap muka khayal atau daring dengan memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi. Yang secara tidak langsung meminta dan menuntut masyarakat khususnya pendidik dan peserta didik agar dapat menggunakan dan memahami manfaat teknologi digital. Literasi digital penting untuk menetapkan kemampuan individu dalam bertahan di kehidupan modern yang menggunakan beraneka macam teknologi. Kemampuan literasi digital

digunakan untuk mengolah informasi secara tepat, yang berarti keterampilan mengoperasikan perangkat digital didukung oleh keterampilan kognitif, sosiologis, motorik, dan emosional dalam kesatuan yang utuh.

Keterampilan literasi digital dapat dimulai dengan kemampuan individu dalam membaca konten informasi, sehingga pemanfaatan literasi digital untuk memperoleh informasi pembelajaran akan lebih bermakna. Keragaman konten yang ada di internet dapat memberikan kemudahan dalam proses belajar, di sisi lain juga dapat memberikan dampak negative bagi penggunanya. Untuk menjadi lebih produktif dan kreatif dalam media, siswa harus menyadari untuk memilih, mengidentifikasi, dan menanggapi informasi secara luas. Dalam hal ini kemampuan terhadap keterampilan literasi digital dimanfaatkan. Penentuan materi organisasi pergerakan nasional indonesia sebagai bahan ajar dalam perlakuan yang diterapkan pada model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* ini memiliki sisi manfaat yaitu menumbuhkan rasa nasionalisme dan rasa keingintahuan yang lebih besar dalam belajar IPS secara mandiri dengan proses belajar secara digital. Dengan begitu perlakuan dapat memberikan manfaat secara nyata yaitu memanfaatkan internet menjadi salah satu alat dalam proses pembelajaran kepada siswa terhadap keterampilan baru yang mereka pelajari dengan menggunakan teknologi.

Gambaran analisa tentang hasil kemampuan literasi digital tersebut yang ditinjau dari pendekatan pembelajaran yang dipakai menunjukkan bahwa rerata skor tes kemampuan literasi digital siswa sesudah mengikuti pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* adalah 87 lebih besar dari sebelum mengikuti pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yaitu 45,38. Oleh sebab itu menyimpulkan bahwa kecakapan literasi digital siswa sesudah ikut serta saat pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* lebih baik dibanding sebelum mengikuti pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yang diaplikasikan pada mata pelajaran IPS.

Hasil analisis menunjukkan kesesuaian dengan pendapat (Rivalina & Siahaan, 2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan selalu bersifat dinamis dan kontekstual dengan perkembangan siswa di kelas, karena dengan pemahaman digital yang baik dapat membantu siswa untuk bisa mengeksklore pengetahuan di bidang IPS yang lebih luas. Sejalan dengan penelitian Harjono dalam (Manubey, Koroh, Dethan, & Banamtuan, 2022) bahwa aktivitas pembelajaran yang lebih baik adalah adanya kemampuan untuk meningkatkan kecakapan pengetahuan secara kognitif, afektif, dan psikomotor, hal ini didukung dengan penguasaan literasi digital yang memungkinkan siswa untuk belajar lebih cepat, mudah, dan menyenangkan.

Peningkatan kecakapan literasi digital siswa melalui pengaplikasian model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* pada mata pelajaran IPS sejajar dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh M.Sai (2017), dengan kesimpulan penelitian bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi digital dengan menggunakan model pembelajaran berbasis internet dan menunjukkan efektivitas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis internet yang ditunjukkan dari hasil tes akhir (*Posttest*) dan nilai *N-Gain Score* yang diperoleh dari tes kemampuan literasi digital.

Sebagaimana dijelaskan oleh Maulana dalam (Manubey, Koroh, Dethan, & Banamtuan, 2022) bahwa beberapa kelebihan dari peningkatan kemampuan literasi digital yang dapat diperoleh siswa yaitu dapat belajar lebih cepat sehingga menghemat waktu, mendapatkan informasi terbaru dengan lebih aman, mampu terkoneksi dengan yang lain dan membuat keputusan secara optimal, serta melengkapi keterampilan dalam bekerja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yang diterapkan pada pembelajaran IPS

membawa pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan siswa, karena pada prosesnya siswa belajar secara efektif dalam pembelajaran jarak jauh sehingga dapat menyaring informasi dengan baik terhadap berita palsu atau hoaks yang ditemukan pada media sosial maupun aplikasi percakapan.

### **Penerapan teori konstruktivisme**

Penerapan teori konstruktivisme pada hal ini yaitu upaya dalam membangun suatu alur kehidupan yang berbudaya modern. Dengan begitu teori konstruktivisme memberikan sifat membangun yang mana dari segi pemahaman dan kemampuan dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan proses belajar yang aktif guna meningkatkan kecerdasan siswa. Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Shymansky dalam (Suparlan, 2019) bahwa konstruktivisme merupakan aktivitas siswa yang dilakukan secara aktif untuk membina siswa terhadap pengetahuannya sendiri, mencari arti dari apa yang dipelajari dalam proses menyelesaikan ide – ide baru serta konsep dengan menggunakan kerangka berpikir yang telah dimiliki. Dalam hal ini menunjukkan bahwa konstruktivisme memberikan ruang secara luas bagi siswa untuk mengambil peran aktif dalam mempelajari dan memahami konsep – konsep yang diketahui dan yang ditemukan serta mempraktikkan secara nyata pada kehidupan keseharian.

Berkaitan menurut konstruktivisme yang telah dikembangkan oleh Vygotsky dalam (Utami, Wardani, & Segara, 2021) bahwa konsep konstruktivisme menekankan aspek eksternal dan internal terhadap lingkungan sosial pada proses belajar. Yang berarti memuat aspek (1) Orientasi, guru yang memberikan motivasi kepada terhadap observasi yang dilakukan dalam pembelajaran, (2) Elastisitas, guru memberikan keleluasaan siswa mengungkapkan gagasan dan kreativitas dalam menunjang pembelajaran, (3) Menata kembali ide gagasan dengan evaluasi mandiri maupun dengan orang lain, (4) Praktik ide terhadap berbagai situasi kehidupan sehari – hari, dan (5) Meninjau kembali pengetahuan yang telah dipraktikkan untuk kesesuaian dan pembaharuan yang lebih baik.

Penerapan teori konstruktivisme ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Segara, Suprijono, & Setyawan, 2021) bahwa pembelajaran secara konstruktif melalui proses e-learning dapat memberikan dampak secara mandiri secara berarti, sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme memberikan siswa kebebasan dalam berfikir dan mendorong siswa agar bisa menerapkan konsepsi serta teori yang sudah diketahui dan dipraktikkan pada kehidupan nyata. Menurut pembahasan teori yang sudah dijabarkan, maka dapat diuraikan hasil yang didapatkan dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut.

### **Konsep *Student Center***

Perolehan hasil penelitian yang memuat tentang kecakapan literasi digital siswa memperlihatkan bahwa secara penuh kegiatan siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dinyatakan efektif. Hal ini memperlihatkan bahwa metode pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* yang diaplikasikan pada mata pelajaran IPS membuat siswa aktif dalam berinteraksi dan berkomunikasi serta belajar lebih dalam. Lain daripada itu dapat mengurangi proses belajar yang didominasi oleh guru, sehingga belajar dapat berpusat pada siswa (*student centered*). Oleh karena menurunnya dominasi guru sehingga siswa dapat memiliki banyak peluang dan kesempatan untuk dapat menyelesaikan tugas, memberikan argumentasi, memberikan jawaban serta berbalas pertanyaan.

Hal ini sesuai dengan pernyataan (Prasetya, 2014) bahwa suatu pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan atau informasi yang berasal dari guru ke siswa, namun membangkitkan keinginan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam hal bertanya maupun menemukan. Dengan diberinya suatu penugasan untuk proses belajar mandiri maka siswa secara tidak langsung mengambil tanggung jawab dan arah belajar secara mandiri. Hal ini menuntun siswa untuk

memperoleh pengalaman secara konstruktif baik secara individu sekalipun kelompok agar mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Pandangan konstruktivisme memberikan kebebasan terhadap keikutsertaan siswa ke dalam aktivitas pengetahuan dan proses belajar yang memerlukan pertimbangan logis, penemuan, pengumpulan data, pemecahan masalah, penggunaan aplikasi serta pengkomunikasian gagasan.

Konsep *student centered* karena proses belajar mengajar yang memberikan kebebasan serta kesempatan dan fasilitas pada siswa yang diperuntukkan supaya membangun secara mandiri gagasan yang menuntun siswa untuk memperoleh pemahaman secara mendalam guna peningkatan kualitas mutu siswa. Model inkuiri sosial berbasis *blended learning* dengan konsep *student centered* membentuk peran guru sebagai fasilitator yang memberikan sarana serta pendampingan dalam proses belajar. Hal ini berarti guru memfasilitasi ruang kepada siswa agar menciptakan rasa nyaman sepanjang proses pembelajaran sehingga muncul rasa berani untuk mengungkapkan serta mendiskusikan apa yang telah menjadi keyakinan mereka untuk diungkapkan.

Penerapan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* dengan pendekatan *student centered* menuntun siswa untuk aktif, mandiri, bertanggung jawab serta memiliki inisiatif untuk mengetahui kebutuhan belajarnya. Hal ini berkaitan dengan penemuan akar informasi yang dipergunakan dalam bertanggung jawab atas pertanyaan – pertanyaan yang diberikan, serta kemampuan untuk mempresentasikan pengetahuannya terhadap informasi yang sudah ditemukan sebagai hasil pertanggung jawaban dalam proses belajar secara nyata.

Sehingga sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Panggabean, 2021) bahwa konsep *student centered* memiliki tiga prinsip utama dalam pelaksanaannya yaitu: (1) Pembelajaran secara aktif, yakni pembelajaran yang menuntun siswa secara aktif dalam mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan, menguji hipotesis terhadap informasi yang ditemukan, mengamati fenomena – fenomena yang terjadi secara nyata, berkolaborasi untuk mengungkap kebenaran sesuai dengan apa yang ditemukan, dan memecahkan persoalan yang sebagai titik utama sebuah pertanyaan. (2) Otonomi siswa, yakni siswa dapat menentukan tujuan dalam proses belajar mereka serta evaluasi terhadap apa yang sudah dikerjakan dengan pendampingan oleh guru. (3) Motivasi intrinsik, dimana pemilihan proses belajar yang dilaksanakan bagi siswa secara mandiri mampu memberikan semangat secara otomatis dalam diri agar tidak terjadi rasa bosan terhadap suatu pekerjaan atau proses belajar.

## **KESIMPULAN**

Diketahui bahwa perolehan hasil kemampuan literasi digital dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* pada mata pelajaran IPS lebih tinggi dibandingkan sebelum dilakukan perlakuan. Hal ini diperkuat dengan tingginya hasil pemaparan dari penelitian ini dibuktikan dengan uji paired sample t test yaitu diperoleh hasil nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $22.111 > t_{tabel}$  sejumlah 2.042 dengan signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi menunjukkan  $0,00 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal itu terbukti dalam tabel pada bab sebelumnya. Disamping itu, diketahui bahwa nilai rata – rata (mean) *posttest* 87 lebih besar dari pada rata – rata (mean) *pretest* yaitu sebesar 45,38. Sehingga kesimpulan yang dapat dibuat yaitu adanya pengaruh model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning* pada mata pelajaran IPS guna meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Sedangkan dari uji *N-Gain Score* diketahui bahwa rata – rata nilai *N-Gain Score* pada kelas sampel sebesar 0,76 dengan kategori interpretasi tinggi atau 76,2% termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai *N-Gain Score* minimal 45,5% dan maksimal 90,9%. Dengan demikian dapat diketahui

berdasarkan uji *N-Gain Score* nilai rata – rata kelompok sampel yang sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada nilai rata – rata sebelum diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa treatment atau perlakuan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, khususnya kelas yang mendapatkan perlakuan yakni siswa kelas VIII G SMPN 2 Peterongan.

Melihat hasil temuan dalam penelitian ini, untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang terkandung dalam kurikulum maka dapat diserahkan beberapa saran untuk meningkatkan keterampilan siswa di era modernisasi yaitu dengan pemberian akses layanan belajar digital lainnya yang berhubungan dengan kemajuan peningkatan kemampuan digital siswa yang dianggap sangat penting dan masih dikembangkan ke arah yang lebih baik agar di kemudian hari bisa lebih baik lagi serta maksimal. Maka dari itu, peneliti mempunyai saran untuk beberapa pihak yaitu: (1) Diharapkan dapat memberikan gambaran dan tambahan pengetahuan yang sudah ada dengan pengembangan model pembelajaran inkuiri sosial berbasis *blended learning*, serta alternative untuk mengembangkan kemampuan literasi digital siswa. (2) Mengharapkan pihak sekolah secara penuh dapat memberikan jangkauan belajar digital yang lebih baik untuk siswa guna pengembangan keilmuannya serta bisa digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap program maupun layanan yang terhubung secara langsung dengan literasi digital. (3) Dengan dilakukannya penelitian ini, mengharapkan peneliti selanjutnya bisa lebih memperluas pengembangan dan pemanfaatan yang sudah dilakukan berdasarkan referensi yang relevan sebagai bahan pembaharuan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggareni, Ristiati, & Widiyanti. (2013). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1).
- Anggraeni, H., Fauziyah, Y., & Fahyuni, E. F. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 190-203.
- Fitriarti, & Anjar, E. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 219-231.
- Hendryadi. (2017, Juni). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, 2(2), 169-178.
- Hubackova, S., & Semradova, I. (2016). Evaluation of Blended Learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 217, 551-557.
- Idris, & Husni. (2011). Pembelajaran model blended learning. *Jurnal Iqra'*, 5(1).
- KÖSE, & Utku. (2010). A blended learning model supported with Web 2.0 technologies. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 2794-2802.
- M.Sai. (2017). Pengaruh model pembelajaran group investigation berbasis internet terhadap hasil belajar dan kemampuan digital literasi siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1), 37-54.
- M.Sai. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1), 35-54.
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar mahasiswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4288-4294.

- Nirwan, Zakso, A., & Rustiyarso. (2017). Pelaksanaan Model Inquiry Sosial mata pelajaran sosiologi dalam memotivasi belajar siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(1).
- Oktawirawan, & Hardani, D. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541-544.
- Panggabean, S. (2021). *Konsep Student Center Learning dan Teacher Learning*. Media Sains Indonesia .
- Prasetya, S. P. (2014, Juni). Memfasilitasi Pembelajaran Berpusat Pada Siswa. *Jurnal Geografi*, 12(1), 1-12.
- Rahmah, & Amalia. (2015). Digital literacy learning system for indonesia citizen. *Procedia Computer Science*, 72, 94-101.
- Rahmah, & Amalia. (2015). Digital literacy learning system for indonesian citizen. *Procedia Computer Science*, 72, 94-101.
- Rivalina, R., & Siahaan, S. (2020). Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran: Kearah pembelajaran berpusat pada peserta didik. *TEKNODIK*, 24(1), 71-85.
- salam, & rudi. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Harmony*, 2(1), 7-12.
- Segara, N. B., Suprijono, A., & Setyawan, K. G. (2021). Pengaruh E-Learning Terhadap Keterampilan Heutagogi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(2), 286-296.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Suparlan. (2019, July). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88.
- Utami, F. W., Wardani, L. S., & Segara, N. B. (2021, Desember). Desain Model Monate: Movie Analysis and Debate untuk Pembelajaran Literasi Sosial. *JPIPS : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 1-12.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. 1*, pp. 263-278. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.