

PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGUNAKAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Raden Achmad Djauhari^{1*}

¹Raden Achmad Djauhari (SMP Negeri 1 Jember)

Abstract: *This research is a qualitative descriptive study aimed to describe the upgrading student learning outcomes on the subject of pythagoras class VIII E SMPN 1 Jember. The learning is done by applying blended learning with google classroom application. This study is a Classroom Action Research, which consists of 2 cycles and 4 learnings. Each cycle consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Student learning outcomes obtained based on the value of the test conducted at the end of each cycle. Based on tests carried out, of the 32 students of class VIII E, there are 19 students who otherwise has been thoroughly studied in cycle 1 with a percentage of 59,75% . Better results are obtained in cycle 2 with completeness percentage of 87,5%. Thus, it can be conclude that done by applying blended learning with google classroom application can improve student learning outcomes*

keyword: *blended learning, google classroom, action research, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran harus berkembang dan dapat bersaing secara global, akan tetapi dunia pendidikan di sisi lain tidak dapat dengan mudah mengikuti perkembangan teknologi yang terjadi di masyarakat. Dalam proses pengembangan pembelajaran diperlukan suatu perubahan paradigma pendidikan sebagai upaya antisipasi masa depan. Perubahan paradigma lama sangatlah penting, dimana paradigma lama terlihat dalam sistem pendidikan yang lebih cenderung pada sentralistik, kebijakan lebih bersifat *top down*, dan orientasi pengembangan pendidikan lebih bersifat parsial. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk perubahan adalah dengan melakukan inovasi dalam masyarakat atau institusi tersebut.

Di awal tahun 2020 dihebohkan oleh munculnya suatu virus yang dikenal dengan Covid-19 (Corona Virus Disease 2019). Virus ini hanya dalam waktu beberapa bulan telah menular dengan sangat cepat serta menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia. Virus ini menyebabkan gangguan pada system pernapasan, infeksi

¹ E-mail: r.ach.djauhari@gmail.com

P-ISSN: 1411-5433

E-ISSN: 2502-2768

© 2021 Saintifika; Jurusan PMIPA, FKIP, Universitas Jember

<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

paru-paru yang berat, hingga kematian. Penularan lewat kontak manusia sulit diprediksi karena aktivitas kegiatan masyarakat, sehingga pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar.

Dampak dari Covid 19 menyerang semua lini termasuk dunia pendidikan. Demi tetap menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung Pemerintah dalam mendukung Psysical distanting ditengah Pandemi Covid 19 sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam hal ini poin 2 yang menyatakan, proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid 19;
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah;
- d. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Maria Van Kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 juga menambahkan "dalam kondisi saat ini, dengan penggunaa teknologi yang maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik," dengan demikian proses pembelajara tetap bisa dilaksanaka dengan pemanfaatan tehnologi informasi yang ada.

Dengan kebijakan ini, tidak ada lagi kegiatan pembelajaran luring atau tatap muka antara guru dengan peserta didik, sebagaimana yang biasanya dilakukan didalam kelas ataupun luar kelas dalam sekolah, sekarang harus dilakukan dengan jarak jauh menggunakan sistem dalam jaringan/online. Dalam kondisi saat ini, agar pembelajaran tetap bisa berlangsung dengan maksimal, guru dengan dukungan pihak terkait dituntut untuk berupaya memaksimalkan pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem dalam jaringan, media pembelajaran dengan memanfaatkan akses internet, disamping itu guru

juga merubah model/strategi pembelajaran yang biasanya diterapkan secara klasikal menjadi digital. Pemanfaatan berbagai aplikasi guru bisa berinteraksi dan berkomunikasi untuk memberikan informasi dan melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan tepat sasaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk mencapai keinginan yang diharapkan.

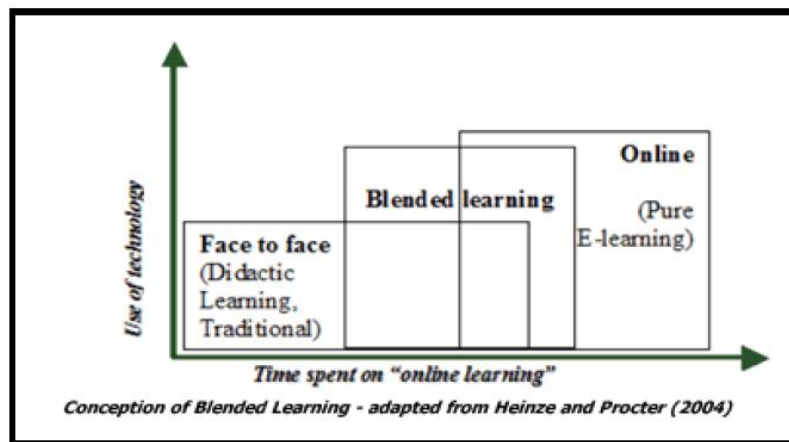
Kemdikbud memberikan kebijakan penggunaan *blended learning* untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terkendala oleh jarak dan tempat. Karena ketika pembelajaran tatap muka dimana guru dan siswa berada di sekolah tidak bisa dilaksanakan, maka interaksi antara guru dan siswa akan terkendala tempat. Karenanya diperlukan adanya sebuah platform yang mampu memfasilitasi pembelajaran dalam jaringan. Melalui platform ini guru dan siswa mampu bertatap muka atau berinteraksi. Guru juga bisa memberikan materi dengan bentuk file elektronik, visual, audio, maupun audio visual melalui platform tersebut. Sehingga pembelajaran tetap bisa berjalan meskipun tidak berada di sekolah.

Pembelajaran *blended learning* disini merupakan perpaduan antara pembelajaran langsung dan pembelajaran berbasis internet yang berbantuan teknologi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik di padukan dalam *blended learning*. Pembelajaran pada pembelajaran *Blended learning* bertujuan menghadirkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Blended Learning merupakan pembelajaran berbasis dalam jaringan yang dikombinasikan dengan pembelajaran di kelas. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan diwaktu yang sama dan tempat berbeda. Pembelajaran ini memperkuat pembelajaran didalam kelas dengan memanfaatkan pembelajaran teknologi masa kini. Siswa harus mencari gaya belajar yang aktif sesuai dengan dirinya. Pembelajaran tersebut menggunakan pengembangan teknologi pendidikan ini akan memperkuat proses pembelajaran langsung.

Blended Learning dijelaskan oleh Heinze dan Procter (2004) terjadi jika semakin tinggi teknologi yang digunakan, maka semakin panjang waktu yang digunakan secara *online learning* yang. Pada awalnya pembelajaran tradisional tatap muka, kemudian makin tinggi teknologi maka semakin lama waktu pembelajaran beralih menggunakan elektronik murni (*pure e-learning*) dalam bentuk *online*. Tetapi terjadi kombinasi metode

pembelajaran tradisional dengan *online* (*pure e-learning*) Penjelasan mereka tentang konsep *Blended Learning* dijelaskan pada gambar berikut ini.



Gambar 1 Konsep Blended learning

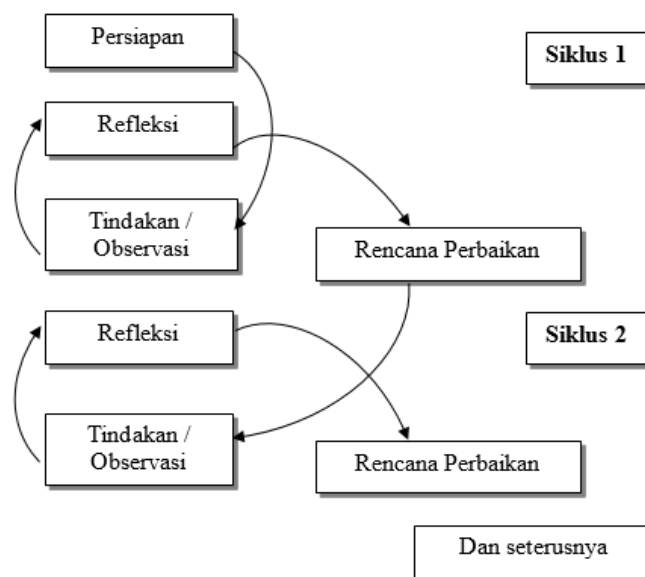
Platform yang digunakan yang digunakan untuk blended learning dalam penelitian adalah google classroom, karena aplikasi ini dilengkapi dengan fasilitas pengiriman materi, audio, visual, audio visual dan tugas serta tatap muka virtual adalah aplikasi google meet.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar selama pembelajaran blended learning menggunakan aplikasi google classroom belajar Materi pythagoras siswa kelas VIII E SMPN 1 Jember Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian diskripsi kualitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sengaja diterapkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian dilakukan di kelas VIII E SMPN 1 Jember pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021, Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi google classroom. Materi yang digunakan adalah Phytagoras. Hasil belajar siswa didapat berdasarkan nilai tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Ketuntasan hasil belajar secara perorangan tercapai apabila terdapat minimal 75 dan ketuntasan klasikal sebesar 85% sesuai KKM pada KTSP SMPN 1 Jember.

Adapun alur penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut:

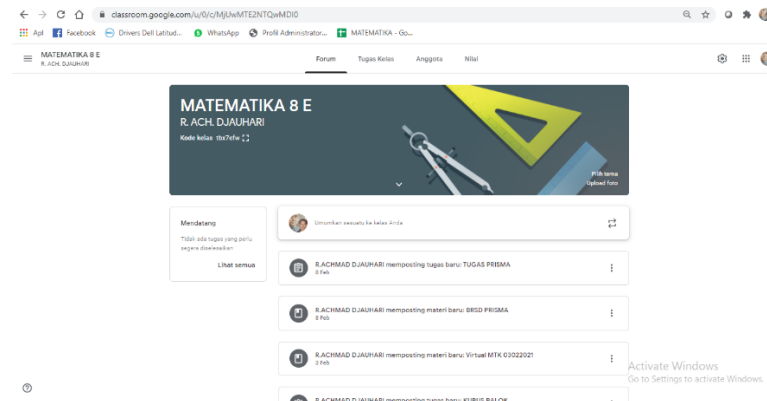


Gambar 2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan siklus yang mencakup empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara ringkas, prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 2. Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang mencakup empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini diawali dengan membuat perencanaan dan mempersiapkan hal-hal yang akan dibutuhkan dalam penelitian. Kemudian melakukan tindakan dengan membuat rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran. Tahap observasi atau pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Tahap akhir dari penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi, tahapan ini untuk mengevaluasi secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

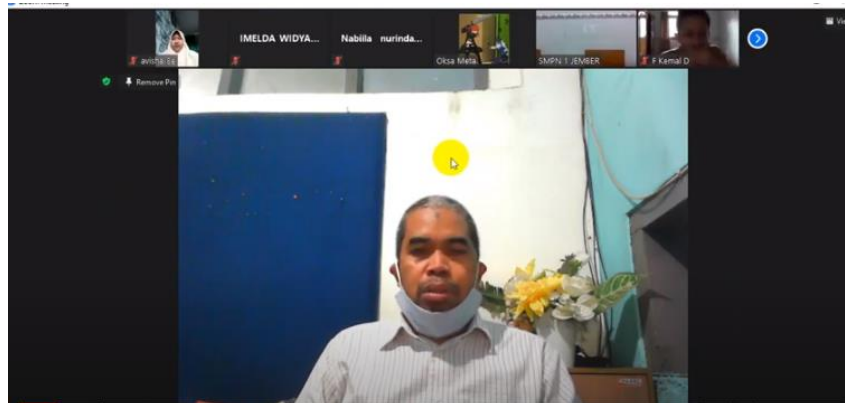
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pendahuluan melakukan guru selaku peneliti membuat kelas maya menggunakan google classroom dan kemudian mengirimkan link classroom ke siswa untuk bergabung di kelas maya.



Gambar 3. Classroom VIII E

Pada siklus I membuat perencanaan, materi dan quis dan disematkan pada kelas maya yang telah dibuat. Kemudian dilaksanakan pembelajaran virtual menggunakan google meet yang merupakan aplikasi bawaan dari google classroom.

Gambar 4. Kegiatan virtual menggunakan *google meet*

Subyek penelitian adalah siswa kelas 8 VIII E dengan jumlah siswa sebanyak 32 anak. Pada siklus 1 diperoleh data siswa yang terlibat pada kegiatan virtual sebanyak 18 anak atau 56,26 % dan hasil belajar yang mencapai KKM lebih dari 75 sebanyak 19 anak. atau 59.375%. Data yang diperoleh dilakukan observasi dan refleksi sebagai acuan perbaikan untuk siklus 2. Perbaikan untuk siklus 2 selain menyematkan materi dan quis diantaranya: 1) merekam kegiatan virtual dan disematkan pada kelas maya dan 2) tidak membatasi waktu siswa untuk mengerjakan quiz yang telah dibuat. 3) melibatkan wali kelas untuk ikut memberi motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus 2 diperoleh data siswa yang terlibat pada kegiatan virtual sebanyak 23 anak atau 71,875 % dan yang tuntas hasil belajarnya sebanyak 28 atau 87,5 % Dan secara klasikal telah memenuhi ketuntasan klasikal

Data keaktifan dan ketuntasan hasil belajar diatas dapat disajikan pada tabel berikut

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Siklus	Prosentase Kehadiran	Prosentase Ketuntasan Hasil belajar
Siklus 1	56,250 %	59,375 %
Siklus 2	71,875 %	87.500 %

Data ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2. Keaktifan siswa ditinjau dari keikutsertaan dalam kegiatan virtual sebesar 56,25% serta adanya peningkatan hasil belajar ditinjau dari ketuntasan minimal anak sebesar 28,125%. Peningkatan ini dikarenakan pada aplikasi google classroom guru selaku peneliti dapat menyematkan materi secara permanen. Sehingga siswa dapat mengakses sesuai keinginannya secara mandiri dan dapat mengulang untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Pada google classroom guru juga dapat mengatur waktu tugas/quiz yang disematkan, sehingga siswa dapat mengakses secara fleksibel dalam mengerjakannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan pembelajaran blended learning menggunakan aplikasi *google classroom* belajar Materi pythagoras siswa kelas VIII E SMPN 1 Jember Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan aktivitas siswa dan ketuntasan hasil belajar.

SARAN

Berdasarkan temuan pada penelitian pemanfaatan platform google classroom, pastikan domain yang digunakan oleh guru sama dengan yang digunakan oleh siswa. Peneliti awalnya menggunakan domain *belajar.id* pada saat membuat kelas maya pada aplikasi *google classroom* sementara siswa menggunakan domain @gmail, dan siswa tidak bisa bergabung secara mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (1988). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara.

- Hamalik, O. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Heinze, A., Procter, C. (2006). *Online Communication and Information Technology Education*. *Journal of Information Technology Education* vol 5, pp, 236- 250
- Hobri. (2007). *Penilaian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Sunardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember : FKIP Universitas Jember.
- Widodo, W, dkk. (2020). *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran jarak Jauh Jenjang SMP – Dalam Masa Pandemi Covid 19*, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI Dir. PSMP