

APPLICATION OF GOOGLE CLASSROOM-BASED BLENDED LEARNING MODEL IN CREATIVE PRODUCT AND ENTREPRENEURSHIP LEARNING SUBJECTS IN SMK NEGERI 1 PALANGKA RAYA

PENERAPAN MODEL BLENDED LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 1 PALANGKA RAYA

Erin Kristina⁽¹⁾ Pantur Pandiangan⁽²⁾ Samuel Layang⁽³⁾

^{1), 2), 3)} Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya
Kampus UPR Tunjung Nyaho Jl. H. Timang, 73111A

e-mail:kristinaerin4@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine student learning outcomes and student responses using the Google classroom-based Blended Learning method. This research is a descriptive study with a quantitative approach. The research sample was 26 students of class XII KGSP SMK N 1 Palangka Raya academic year 2019/2020. The research instrument was a learning outcome test and a questionnaire. The learning outcome test is in the form of multiple-choice consisting of a pre-test and a post-test. The results showed that classical completeness at the pre-test was 3.85%, and after applying the Blended Learning Model (post-test), classical completeness was 100%. Student response to the use of Google Classroom was 76.27% which is categorized as a very strong response.

Keyword: learning outcomes, student responses, blended learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan respon siswa dengan menggunakan Metode Blended Learning berbasis google classroom. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian adalah siswa kelas XII KGSP SMK N 1 Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 26 orang. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket. Tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari tes awal (pre test) dan tes akhir (post test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada saat tes awal (pre test) sebesar 3,85%, dan setelah diterapkan Model Pembelajaran Blended Learning (post test), ketuntasan klasikal sebesar 100%. Respon siswa terhadap pemanfaatan Google Classroom sebesar 76,27% yang dikategorikan sebagai respon yang sangat kuat.

Kata Kunci : hasil belajar, respon siswa, *blended learning*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi berkembang sangat pesat dan memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Teknologi informasi memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik untuk menyampaikan materi dan juga kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses materi setiap saat. Boleh dikatakan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi informasi jarak dan waktu bukan lagi merupakan suatu hambatan. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan (Uno, H.B. & Lamatenggo, 2010). Teknologi pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih luas, tidak sekedar interaksi guru dan siswa di dalam ruang kelas dan waktu yang terbatas. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah tercapainya pendidikan yang efektif serta mencapai

nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Palangka Raya ditemukan hambatan dalam berlangsungnya kegiatan belajar yang mana siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, tidak ada komunikasi yang aktif antara guru dan siswa, kurangnya perhatian siswa, sebagian besar guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, karakteristik siswa yang pasif. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan adanya peserta didik di kelas XII (KGSP) yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan (65) yang mana hasil belajar siswa pada tahun sebelumnya hanya 30% yang dapat mencapai KKM. Salah satu upaya yang

dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Blended Learning* yang merupakan integrasi dan kolaborasi antara pembelajaran tatap muka di kelas (*face to face learning*) dan pembelajaran mandiri secara *online* (*e-learning*) untuk membantu pengalaman kelas dengan mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi (Sanjaya, 2010). *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning* (Wardani, Toenlio, & Wedi, 2018). *Blended learning* sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menggabungkan aspek *blended learning* seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional tatap muka (Khoiroh, Ni'matul. Minoto. Anifah., 2017).

Penelitian yang menggunakan Metode *Blended Learning* telah banyak dilakukan. Fadli Muhammad dalam penelitiannya menyatakan bahwa Metode *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di tahap proses pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan materi yang berbeda dengan peningkatan hasil belajar dalam kriteria tinggi di seluruh tahap pembelajaran, serta ketuntasan belajar mahasiswa mampu mencapai 100 % pada tahap proses pembelajaran (Muhammad, 2020). Aldian Hudaya dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kemampuan siswa mencari informasi sendiri, memahami isi teks, dan memahami konteks yang diberikan dalam ilustrasi (berpikir kritis), mencoba hal-hal baru, mencoba inovasi baru, dan membuat sesuatu yang baru (kreativitas), bekerja sama jarak jauh melalui media komunikasi (komunikasi dan kerja sama) siswa meningkat (Hudaya, 2019). Soni dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* meminimalisir penggunaan kertas dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta terciptanya media pembelajaran *google classroom* sebagai media pembelajaran online (Soni, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan respon siswa dengan menggunakan Metode *Blended Learning* berbasis *google classroom*.

Salah satu metode pembelajaran daring yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah *google classroom*, aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi. Penggunaan *google classrom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif terlebih guru dan siswa bisa setiap saat bertatap muka melalui kelas *online google classroom*. Siswa dapat belajar, menyimak, membaca, mengirim

tugas, dari jarak jauh. Dengan *Classroom*, pengajar dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Aplikasi ini sangat mudah dioperasikan dan murah dan dapat menjadi solusi bagi guru untuk menerapkan pembelajaran online yang selama ini terhalang oleh biaya dan peralatan mahal (Kurniawan & Purnomo, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia (Sukmadinata, 2009). Penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri baik satu variabel atau lebih (*independen*) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2014). Menurut Sugiyono penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif (statistik), dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2007). Populasi dalam penelitian ini berjumlah 26 maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel yang mana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2014). Sampel penelitian adalah semua siswa kelas XII Bisnis Konstruksi dan Properti (BKP) di SMK N 1 Palangka Raya yang berjumlah 26 orang.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dan angket. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Tes diberikan pada awal (*pre test*) dan akhir (*post test*) pembelajaran. Pemberian tes awal (*pre test*) bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran *blended learning*. Sedangkan tes akhir (*post test*) dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Blended Learning*. Angket berisi pernyataan dengan 4 pilihan jawaban dengan menggunakan Skala Likert. Angket divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator dengan menggunakan lembar validasi angket untuk mengetahui penilaian ahli terhadap angket yang dibuat. Validasi angket yang digunakan adalah validitas

konstruksi (*Constructvalidity*) yang meliputi aspek isi dan bahasa.

Keberhasilan dari proses belajar mengajar dapat diketahui dari ketuntasan klasikal yang mana merupakan persentase kelulusan siswa yang mencapai

nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam satu kelas sebesar 85%. Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung menggunakan persamaan berikut (Purwanto, 2010):

$$\% \text{ ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \tag{1}$$

Untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar siswa setelah melakukan penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dapat dihitung dengan persamaan berikut:

$$TK (\%) = \frac{M}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \tag{2}$$

$$M = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \tag{3}$$

dengan

TK : tingkat ketercapaian

M : skor rata-rata

Respon siswa dihitung menurut persamaan:

$$\% \text{ NRS} = \frac{\sum_{i=1}^n \text{NRS}}{\text{NRS maksimal}} \times 100\% \tag{4}$$

dengan

% NRS : persentase nilai respon siswa (NRS)

$\sum_{i=1}^n \text{NRS}$: total nilai respon siswa pada setiap item pertanyaan

NRS maksimum : $n \times$ skor pilihan terbaik ($n \times 4$, dengan n adalah banyaknya seluruh responden)

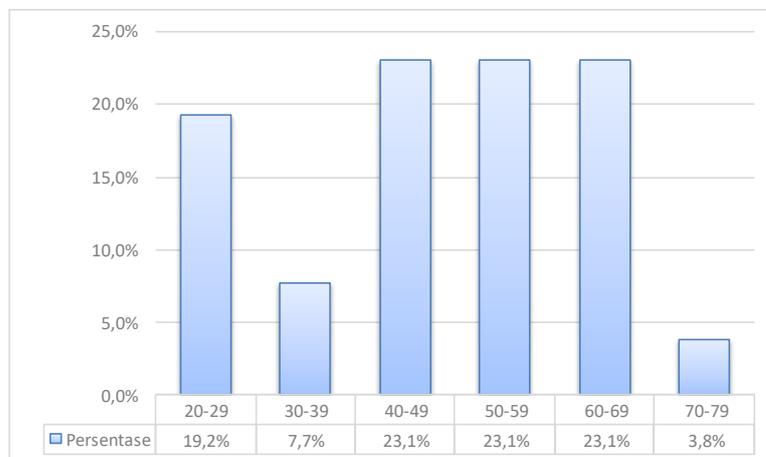
Tabel 1. Kategori Persentase Respon Siswa

% NRS	Kategori
$0\% \leq \% \text{ NRS} < 25\%$	Sangat Lemah
$25\% \leq \% \text{ NRS} < 50\%$	Lemah
$50\% \leq \% \text{ NRS} < 75\%$	Kuat
$75\% \leq \% \text{ NRS} \leq 100\%$	Sangat Kuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

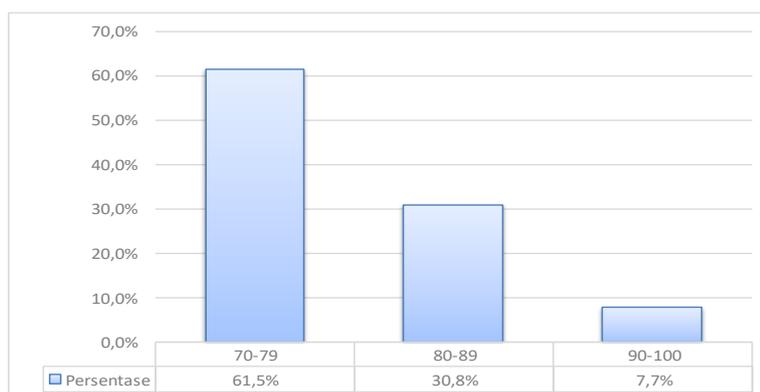
Tes awal (*pre test*) dilakukan pada pertemuan pertama yang diikuti oleh 26 orang siswa dengan soal berbentuk pilihan ganda yang dilengkapi dengan lima pilihan alternatif jawaban sejumlah 30 soal yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Berdasarkan hasil

pre test terdapat 1 orang siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 45,64 dan ketuntasan klasikal sebesar 3,85%. Hal ini menunjukkan sangat rendah perolehan nilai yang didapat oleh siswa sehingga dapat dikatakan siswa masih belum memahami dan menguasai materi yang akan diajarkan.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Awal (*Pre test*)

Berdasarkan gambar 1, hanya 1 orang siswa yang mendapat nilai berada pada interval 70-76 yang berarti bahwa siswa yang mendapat nilai tinggi hanya satu orang (3,8%). Siswa yang berada di interval nilai 60-69 ada 6 orang (23,1%), siswa yang berada di interval nilai 50-59 ada 6 orang (23,1%), siswa yang berada di interval nilai 40-49 ada 6 orang (23,1%), siswa yang berada di interval nilai 30-39 ada 2 orang (7,7%), siswa yang berada di interval nilai 20-29 ada 5 orang (19,2%).



Gambar 2. Diagram Hasil Tes Akhir (*Post test*)

Berdasarkan gambar 2, terdapat 2 orang siswa yang mendapat nilai berada di interval 90-100 (7,7%), siswa yang berada di interval nilai 80-89 ada 8 orang (30,8%), siswa yang berada di interval nilai 70-79 ada 16 orang (61,5%). Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dinyatakan tuntas (tercapai). Penelitian ini menunjukkan kecenderungan hasil yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Manggabarani dkk, yang mana kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* memberikan ketuntasan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (Manggabarani, Sugiarti, & Masri, 2016). Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Jayanti (Ningsih., Yunika, 2017) serta penelitian yang dilakukan oleh Bibi dan Jati yang mendapatkan hasil belajar dengan Metode *Blended Learning* lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. (Bibi & Jati, 2015).

Berdasarkan analisa terhadap angket respon siswa yang berjumlah 26 orang diperoleh hasil skor rata-rata sebesar 76,27% dan masuk dalam kategori sangat kuat. Hasil ini dapat dikatakan cukup baik. Respon siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada proses belajar mengajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII KGSP SMK N 1 Palangka Raya dikategorikan respon sangat kuat dengan. Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan berhasil.

Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dinyatakan belum tercapai.

Tes akhir (*post test*) dilakukan pada pertemuan terakhir yang mana nilai hasil tes akhir (*pos test*) mengalami kenaikan secara signifikan, seluruh siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 65 dengan perolehan nilai rata-rata 77,82 dan ketuntasan klasikal sebesar 100%.

KESIMPULAN

1. Pelaksanaan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas XII (KGSP) SMK Negeri 1 Palangka Raya. Ketuntasan belajar siswa mampu mencapai 100% pada tahap proses pembelajaran.
2. Proses pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Hasil respon siswa dikategorikan sangat kuat. Keunggulan pemanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran adalah mudah dipakai dan dipahami karena tampilannya simple dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bibi, S., & Jati, H. (2015). Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i1.6074>
- Hudaya, A. (2019). *Penerapan Blended Learning Melalui Google Classroom Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Menanamkan Keterampilan 4c*.
- Khoiroh, Ni'matul. Minoto. Anifah., L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97–110. Retrieved from <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Kurniawan, B., & Purnomo, A. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online, 4(1), 1–9.
- Manggabarani, A. F., Sugiarti, & Masri, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab.Wajo (Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur). *Jurnal Chemica*, 17(2), 83–93.
- Muhammad, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dengan Piranti Google Classroom Pada Kompetensi Engine Sepeda Motor. Bandung: Universitas pendidikan Indonesia.
- Ningsih., Yunika, L. (2017). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 2(1), 1–11.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soni. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 2(1).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. . (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Uno, H.B. & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, D. N., Toenlloe, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.