



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN SEDATI GEDE II

Fanani Bagasworo^{1*}, Rarasaning Satianingsih, Cholifah Tur Rosidah

Program Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

Email : Fananibagas06@gmail.com

Abstract

Education is an influence on civilization, both economic and social, so that in the learning or educational process, interaction between students and teachers is needed. Based on observations made, it is known that the achievement of student learning outcomes has been relatively unstable due to the constraints of the Covid-19. This study aims to determine the effect of blended learning based on google classroom on the learning outcomes of fifth grade students at Sedati Gede State Elementary School II. This study is an experimental quantitative study using observation, documentation, and test methods. And the data analysis technique used is using the percentage formula, as well as prerequisite tests, namely normality test and homogeneity test, and t test in knowing student learning outcomes. With this research, researchers can determine the effect of blended learning based on google classroom on student learning outcomes in class V Sedati Gede State Elementary School II theme 4 sub-theme 2 learning 1. The results of this study are learning outcomes using a blended learning model based on google classroom rather than using a learning model online. Thus, the use of Google Classroom-based blended learning in the new normal is more effective for education to be more varied.

Keywords: Blended Learning Model, Science, Studying Result.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kehidupan, sebaliknya kehidupan adalah pendidikan, pendidikan akan mengatur kehidupan dan memiliki tatanan sosial yang sesuai dengan norma-norma kehidupan, dan bagi banyak orang pendidikan adalah jenius nasional atau generasi yang baik. Meskipun generasi manusia yang bersikeras bahwa ini bukan hanya tentang menjadi, pendidikan mempengaruhi peradaban baik secara ekonomi maupun sosial. Pendidikan adalah esensial dan fundamental bagi individu atau dunia. Karena semuanya berasal baik dari sekolah maupun pendidikan otodidak. Tentu saja, kemajuan teknologi telah menjadi perantara, dan kita berada di era yang sangat maju.

Menurut Sugiono (2011:1) pendidikan sudah ada sejak manusia ada. Dari kisah kenabian disebutkan bahwa nabi Adam diciptakan Tuhan didunia dalam kondisi tidak punya punya pengetahuan apapun. Tuhan mengutus malaikat untuk menyampaikan pengetahuan dan

ajaran-ajaran moral kepada nabi Adam. Dari hal tersebut sudah dijelaskan bahwa pendidikan merupakan pengaruh dan ada dari jaman kenabian yang tentunya sampai terjadi kemajuan atau perubahan disetiap masanya seperti halnya cara atau prosedur pendidikan, tempat bahkan hal yang diajarkan dalam pendidikan akan terjadi perubahan dan kemajuannya sendiri mengikuti kebutuhan dan pola pikir manusianya. Kalau kita talaah kembali bersama, pendidikan sekarang dan pendidikan jaman dahulu pasti berbeda, dan hal tersebut bisa kita rasakan atau kita bandingkan dimasa sekarang sebelum adanya *Virus corona* dan setelah hadirnya *virus corona*. Maka dengan kejadian-kejadian tersebut akan ada inovasi dari berbagai aktifitas pendidikan baru yang akan memeberikan jalan keluar atas permasalahan pendidikan yang terjadi. Hal ini menjadi pola pembelajaran yang mulanya tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau daring memaksa guru agar harus belajar dengan cepat.

Kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan agar individu mendapatkan ilmu pengetahuan. Sehingga dalam kegiatan belajar dapat terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Pada dasarnya belajar merupakan kegiatan yang dapat merubah individu menjadi lebih baik lagi secara sistematis. Belajar memiliki keterkaitan dengan pembelajaran, pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Muchith (2008:6) mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mampu memberikan atau menambah informasi atau pengetahuan baru bagi siswa. Sehingga pembelajaran yang tercipta akan lebih menyenangkan untuk dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah ditetapkan dalam SKL pun bisa tercapai.

Guru harus memiliki keterampilan dalam mendesain pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, sangat penting bagi pengelola pendidikan untuk menembus batasan antara manusia dan teknologi agar dapat mendukung ekosistem pembelajaran digital disekolah (Satianingsih,2022). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh pada dunia pendidikan, hal itu menuntut pendidik dan peserta didik untuk menguasai teknologi yang sangat berkembang dan maju. Berbagai model pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan prinsip *e-learning* dan kecanggihan *teknologi*. Dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam terciptanya proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik karena pembelajaran berlangsung sangat efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang sangat membantu dimasa pandemi ini adalah menggunakan model pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* bisa disebut model pembelajaran campuran karena menggunakan sistem pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Dalam menggunakan model pembelajaran *blended learning* perlu menggunakan media pembelajaran yang mendukung

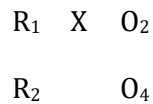
kegiatan pembelajaran agar dapat memudahkan dan bermakna. Salah satu media pembelajaran dimasa maju nya teknologi informasi adalah media pembelajaran berbasis *google classroom*. *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi ruang kelas terstruktur yang menggunakan internet dan dapat di *download* di *handphone android*.

Pengamatan selama kegiatan pendidikan di kampus Kelas 2 SDN Sedatigede II menunjukkan banyak siswa yang bosan dan tidak nyaman karena kegiatan pendidikan dan pembelajaran biasanya berlangsung sekitar 1 hingga 2 jam selama pandemi ini. Alih-alih mengamati, beberapa orang menghadiri kelas hanya sampai mereka hadir, tanpa benar-benar mendengarkan. Selain itu, jam kerja yang panjang mengharuskan siswa untuk melihat dan mengoperasikan perangkat elektronik yang digunakan. Hal ini berdampak pada kesehatan fisik dan mental anak. Jika seorang siswa menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan perangkat elektronik 12 jam, itu dapat menimbulkan risiko seperti ketegangan mata, stres, dan kebosanan. Namun tidak dapat dipungkiri waktu yang singkat, materi yang cepat terlupakan, dan siswa sudah bisa bermain di *handphone* dan menggunakan media sosial. Apa yang dilakukan pendidik untuk menarik siswa ke dalam pembelajaran, memperkuat pembelajaran mereka, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Di antaranya, Anda bisa menggunakan model *blended learning* *Google Classroom*. Menggunakan teknik pembelajaran campuran *Google Classroom* sangat bermanfaat bagi pendidik dan siswa. Pembelajar dapat dengan mudah belajar di mana saja dari waktu ke waktu. Pendidik pun sangat dibuat mudah dengan memberikan materi dan tugas untuk peserta didik. Hal ini menjadi alasan peneliti ingin meneliti *blended learning*. Pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (Widiara.2018) Husamah (2014) juga berpendapat bahwa penggabungan berbagai keunggulan pembelajaran berbasis internet, berbasis multimedia dan pemanfaatan teknologi mobile (*mobile learning*) dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) pada akhirnya diharapkan meningkatkan kreativitas peserta didik.. Dengan *blended learning* diharapkan pembelajaran bisa lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima, dipahami, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, penulis sangat tertarik dan akan menulis sebuah penelitian yang beri judul "Pengaruh *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Sedati Gede II.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*, dengan jenis *posttest-only control design* karena melakukan penelitian dalam dua kelompok, 1 kelas menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* dan kelas yang satunya menggunakan metode daring dengan *Microsoft teams*. Penentuan kelas yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan oleh penulis. Berikut gambaran desain penelitian *nonequivalent posttest-only control design* dapat dilihat pada gambar berikut:



Lokasi penelitian adalah SDN Sedati Gede II, dengan sampel penelitian kelas V, dimana kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes hasik belajar dengan empat jawaban alternatif (a, b, c dan d) setiap jawaban benar mendapat skor 5 dan salah mendapat skor 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini dapat diuraikan data serta hasil pembahasan .

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		75
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.36158937
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	.154
	Negative	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		1.330
Asymp. Sig. (2-tailed)		.058

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan table diatas, terlihat bahwa data Eksperimen dan kontrol posttest memiliki nilai sig >0,05 yaitu sebesar 0,058 maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.937	1	73	.091

Dari hasil perhitungan harga sig data posttest kelas eksperimen dan kelas Kontrol lebih besar dari 0,05 (sig>0,05) yaitu sebesar 0,091 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini memiliki varians yang homogen.

Uji hipotesis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* dan pembelajaran daring dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas V SDN Sedati Gede II. Analisis yang digunakan adalah uji t dengan bantuan SPSS versi 16. Analisis independen-sampel t-test terhadap posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan nilai posttest kelas eksperimen dan posttest kelas control. Penelitian dinyatakan signifikan jika sig>0,05. adapun ringkasan uji t posttest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol ditujukan pada table berikut:

Tabel 3 Group Statistics posttest eksperimen dan kontrol

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Posttest Kelasn eksperimen dan Eksperimen	34	92.21	3.732	.640

Kontrol	Post Test Kelas Kontrol	41	83.25	5.495	.869
---------	-------------------------	----	-------	-------	------

Tabel 4 Independent Samples Test posttest eksperimen dan kontrol

		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 Kelas Eksperimen	Equal variances assumed	2.915	.092	8.052	72	.000	8.956	1.112	6.739	11.173
	Equal variances not assumed			8.300	68.850	.000	8.956	1.079	6.803	11.109

Ringkasan uji t posttest kelas eksperimen diketahui memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 92,21 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 83,25, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen besar dari kelas Kontrol sebesar 8,96. Dengan didapatkannya sig >0,05 yaitu 0.092, serta dapat dikatakan bahwa terdapat sekor hasil belajar siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol.

Dari hasil analisis yang telah tersaji pada hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran daring dengan *Microsoft teams*. Hasil belajar antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* lebih tinggi daripada peserta didik yang menggunakan metode daring dengan *Microsoft teams*. Maka dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* berbasis *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran daring dengan biasa. Hal itu dapat dilihat dari perbedaan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana dapat perbedaan pada hasil perhitungan tersebut.

Secara toritis penelitian ini sejangan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Samler (2005) mengatakan bahwa, *Blended Learning* mengombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online, latihan di kelas, dan pengalaman *on-the-job* akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka. Sehingga model pembelajaran ini sangat cocok pada masa pandemi transisi newnormal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat di simpulkan berdasarkan dari hasil analisis data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Model *blended learning* berbasis Google Classroom untuk siswa kelas V SD Sedati Gede II memberikan dampak positif yang sangat besar. Analisis independen sampel uji-t post-test kelas kontrol dan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan sebesar 8,96. Selain itu, pengaruh model *blended learning* berbasis Google Classroom berpengaruh terhadap minat dan semangat belajar siswa. Hal ini tampaknya lebih dominan dalam menghadiri kelas dan memperhatikan presentasi guru dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran online yang digunakan. Hal ini berulang dan siswa-pasif karena keterbatasan akses ke model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*), Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Muchith, Saekhan. (2008). Pembelajaran Kontektual. Semarang: Raisal Media Group.
- Rosidah, C.T. (2021). Peningka tan kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam pengembangan bahan ajar daring di SDN Margorejo 1 Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. Kanigara. Vol. 1 No. 1 (2021).
- Samler, S. (2005). Use *Blended Learning* to Increase learning Engagemant and Reduce Traning Cost.
- Satianingsih, R. (2022). Pendidikan dan pelatihan pemanfaatan media digital unruk administrasi dan pembelajaran di sekolah. Locus Abdimas. Vol. 1, No. 1; hal 58-67.
- Sugiono. (2011). Pedagogik Terapan, Surabaya : University press Adi Buana Surabaya.
- Widira, I.K. (2018). *Blended Learning* Sebagai Alternatif embelajaran Di Era Digital. Vol. 2 No.2 (2018).