

Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fino Makaruku^{a, 1*}, Ariantjie Lesnussa^{a, 2}, Ode Abdurachman^{a, 3}

^a Universitas Pattimura, Indonesia

¹ aryonhukunalahukunala@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 17 Maret 2022;

Revised: 28 Maret 2022;

Accepted: 12 April 2022.

Kata-kata kunci:

Bleanded learning;

Hasil Belajar;

Ruang Kelas.

: ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kairatu tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipan dan tes tertulis. Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan model *blended learning* berbantuan aplikasi *classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan data penelitian yaitu peningkatan persentase ketuntasan tes tertulis yang dilakukan pada pertemuan kedua di setiap siklusnya. Pada saat pra siklus, ketuntasan siswa hanya 20%, setelah dilaksanakan siklus I dengan model *blended learning* persentase ketuntasan kemampuan belajar siswa sebesar 86% kemudian pada tindakan siklus II, ketuntasan kemampuan belajar mencapai 100%. Minat belajar siswa terdiri dari tekun, ulet dan disiplin. Pada siklus I minat belajar siswa memperoleh skor akhir 86%, artinya minat belajar siswa berada pada kriteria baik. Pada siklus II skor akhir minat belajar siswa mencapai 100% sehingga berada pada kriteria sangat baik.

ABSTRACT

Keywords:

Blended Learning;

Classroom;

Result Study.

Use of Blended Learning Model Assisted Classroom Applications In Improving Student Learning Outcomes. This research is a Classroom Action Research which aims to improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 1 Kairatu in the 2021/2022 academic year. This research was conducted in a collaborative and participatory manner which was carried out in two cycles. Data collection techniques use participant observation and written tests. The results of the study found that the use of *blended learning* models assisted classroom applications can improve students' learning outcomes. This is supported by research data, namely an increase in the percentage completion of written tests conducted at the second meeting in each cycle. At the time of pre-cycle, the completion of students is only 20%, after the implementation of cycle I with the *blended learning* model the percentage of completion of student learning ability by 86% then in the action of cycle II, the completion of learning ability reaches 100%. Students' learning interests consist of diligent, tenacious and disciplined. In cycle I the student's learning interests get a final score of 86%, meaning that the student's learning interest is on good criteria. In cycle II the final score of the student's learning interest reaches 100% so it is on the criteria very well.

Copyright © 2022 (Fino Makaruku dkk). All Right Reserved

How to Cite : Makaruku, F., Lesnussa, A., & Abdurachman, O. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 33–37. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v2i1.483>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun secara berkelompok dengan tujuan untuk mendewasakan manusia (Sugihartono, 2012). Implementasi berbagai model pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh para pendidik untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal (Sudjana, 2010; Ali, 2004).

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, hal ini sejalan dengan yang dinyatakan (Ritiauw et al., 2021) Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Mulyasa (2006) menyatakan bahwa proses dan hasil belajar peserta didik bergantung pada kompetensi guru dan ketrampilan mengajarnya. Oleh karena itu, guru harus mampu mengaktualisasikan pembelajaran dalam hal ini guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (Gultom, 2011). Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil Belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut (Salamor & Ritiauw, 2021), guru perlu menciptakan suasana lingkungan kelas yang menyenangkan (comfortable) dan menunjang (supportive), sehingga membangkitkan motivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang positif. Proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah pembelajaran yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital didalam proses pembelajaran. Upaya menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga dari konvensional menuju modern.

Untuk menghadapi tantangan tersebut diperlukannya sebuah pembelajaran dengan model terbaru yang dapat merubah pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang modern. Salah satunya dengan mengadopsi pembelajaran inovatif. Salah satu pembelajaran yang dapat menghadapi tantangan di era revolusi 4.0 ialah dengan menerapkan blended learning. Allen dkk (2007), blended Learning merupakan proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan Conventional akan dibantu dengan pembelajaran secara e-learning yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimana pun, Blended learning bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada di antara kedua belah pihak namun dengan adanya blended learning maka pembelajaran bukan semata bertumpu pada teknologi sebab pembelajaran pada hakikatnya lebih pada proses interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar Model pembelajaran blended yang menggabungkan metode face to face learning dengan e-learning secara integratif dan sistematis akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Thorne dalam Husamah (2014) Blended learning juga merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD Room, video streaming, kelas virtual, voicemail, e-mail dan telekonferens, dan animasi teks online. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan perorangan. Dalam hal ini, blended learning merupakan suatu solusi yang tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran namun juga gaya belajar peserta didik.

Husamah (2014:22) Pembelajaran blended learning memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut: (1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. (2) Menyediakan peluang yang praktisrealistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. (3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran online.

Corbyn (2019:13) Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Sedangkan menurut Herman dalam Hammi(2017:26) Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, googleclassroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Dengan demikian Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan google classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Tujuan dari pengenalan google classroom adalah agar siswa paham cara penggunaan google classroom. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa bukan hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media google classroom yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara paperless (Dicicco, 2016).

Metode

Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu PTK atau penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kairatu yang berjumlah 15 orang siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 5 perempuan. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes hasil belajar, dan lembar observasi untuk peserta didik serta guru selama berlangsungnya proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi bagi guru dan siswa. Teknik analisis data menggunakan rumus N-gain untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Temuan penelitian menjelaskan tabel dari hasil tes pra siklus.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	persentase
Tuntas	3	20%
Belum tuntas	12	80%
Jumlah	15	

Tabel 1 Menunjukkan besarnya rata-rata kemampuan belajar yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 1 Kairatu adalah 20%. Dari 15 siswa hanya 3 siswa yang mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Nilai ini menunjukkan perlu adanya peningkatan nilai kemampuan belajar dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode yang berbeda, yaitu dengan penggunaan metode pembelajaran *Blended Learning* berbantuan aplikasi *classroom*.

Hasil Penelitian Siklus I sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran dan nilai yang diperoleh siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kondisi awal yang sangat rendah, maka peneliti melakukan proses pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan aplikasi *classroom*. Sesuai dengan jadwal yang ditentukan, proses pembelajaran siklus I dilakukan pada hari Selasa, 23 juli 2021. Siklus I pada penelitian ini melalui empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaa, observasi, refleksi.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

Keterangan	Jumlah Siswa	persentase
Tuntas	13	86,66%
Belum tuntas	2	13,33%
Jumlah	15	

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan belajar yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 1 Kairatu. persentase ketuntasannya sebesar 86,66%. Dari 15 siswa terdapat 13 siswa yang telah mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan kemampuan belajar siswa sudah termasuk kedalam kriteria baik, namun nilai yang diperoleh belum mencapai nilai KKM dan persentase ketuntasan yang telah ditentukan.

Hasil siklus 2 dijelaskan dalam bentuk tabel di bawah ini

Tabel 3. Hasil Tes Siklus 2

Keterangan	Jumlah Siswa	persentase
Tuntas	15	100%
Belum tuntas	-	0%
Jumlah	15	

Kegiatan pembelajaran pada siklus II sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2021. Berdasarkan tabel diatas Kemampuan belajar yang diperoleh siswa pada siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *bleanded learning* menggunakan aplikasi *classroom* mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan 100%. Terdapat 15siswa dari 15 siswa yang sudah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sudah ada pada kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil Penelitian pada siklus II pelaksanaan pembelajaran telah dilakukan dengan memperhatikan kekurangan – kekurangan pada siklus I. Kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dapat diprbaiki pada siklus II yaitu guru lebih efektif membimbing siswa. Sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa dapat bekerja sama lebih berani untuk menyampaikan pendapat atau jawaban pertanyaan hasil tes dengan baik. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan siklus II mengalami evaluasi keseluruhan siswa yaitu dari 15 siswa kelas V atau 100% siswa kelas V mencapai ketuntasan. Ini berarti peneliti telah berhasil dan tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *classroom* pada mata pelajaran IPS materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian hasil peneliti tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam memperbaiki proses belajar mengajar mata pelajaran IPS sekolah dasar.

Rekapitulasi hasil belajar siklus I dan Siklus II

Tes	Nilai rata-rata	Presentasi siswa yang mencapai KKM (%)
Tes Awal	4,933	20%
Siklus I	1,230	86,66%
Siklus II	9,266	100%

Simpulan

Hasil penelitian menemukan bahwa penggunaan model *blended learning* berbantuan aplikasi *classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan data penelitian yaitu peningkatan persentase ketuntasan tes tertulis yang dilakukan pada pertemuan kedua di setiap siklusnya. Pada saat pra siklus, ketuntasan siswa hanya 20%, setelah dilaksanakan siklus I dengan model *blended learning* persentase ketuntasan kemampuan belajar siswa sebesar 86% kemudian pada tindakan siklus II, ketuntasan kemampuan belajar mencapai 100%. Minat belajar siswa terdiri dari tekun, ulet dan disiplin. Pada siklus I minat belajar siswa memperoleh skor akhir 86%, artinya minat belajar siswa berada pada kriteria baik. Pada siklus II skor akhir minat belajar siswa mencapai 100% sehingga berada pada kriteria sangat baik.

Referensi

- Ali, M. (2004). Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. Sinar baru Albensindo. Bandung Arikunto,S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik. Jakarta R. Cipta
- Borba, dkk. (2016). Blended Learning, E-Learning and Mobile Learning in Mathematics Education. The International Journal on Mathematics Education. 48(5):22
- Cahyo, N.A. (2013). Paduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar. Yogyakarta. Diva Press
- Danim. (2012). Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok. Edisi 2. Jkarta: PT Rineka Cipta utama.
- Gultom, A. F. (2011). Guru Bukan Buruh. Malang: Servaminora.
- Hakim, A.B. (2016). Efektifitas Penggunaan E- Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. Jurnal I-Statement Vol. 02 No 1. , hlm. 2
- Hamalik. (2011). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran Blended Learning Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, Elearning Offline- Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mulyasa. (2006). Kurikulum yang di Sempurnakan. Bandung: PT Remaja Roda karya.
- Nasution, S. (1982). Asas-Asas Kurikulum. Bandung: Jemars.
- Nursid. (2008). Metode dan model-model mengajar ilmu pengetahuan sosial. Bandung: Alfabeta.
- Ritiauw, S. P., Mahanangingtyas, E., & Ode, T. (2021). Penggunaan Model Inkuiri Sosial untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Siswa Kelas V. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 30(1), 32. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p032>
- Sadirman. (2003). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT.Raja Grafindo Persada Jkt.
- Salamor, L., & Ritiauw, S. P. (2021). Analisis Keberadaan Hidden Curriculum dalam Pengembangan Delapan Belas Karakter Bangsa pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 6(1), 34–43.
- Sapriya, dkk. (2006). Konsep dasar IPS. UPI Press, Bandung.
- Sardijjiyo. (2007) Pendidikan IPS di SD. Jakarta : Universitas terbuka.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Asli Mahasetya
- Sudjana. (2010). Penilaian Hasil proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Roda karya.
- Sugihartono. (2012). Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Surikno, dkk (2007) Strategi Belajar Mengajar. Bandung: PT Refika Aditama
- Suryosubroto. (1996). Proses Belajar Mengajar di sekolah. Jakarta: PT.Rineska Cipta.
- Sutikno,S (2014). Metode dan Model-model Pembelajaran. Lombok : Holistika.
- Wahyuningsih, D. (2013). Implementasi Blended Learning. Jurnal Pendidikan.
- Wardani. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas terbuka.
-