

Efektivitas Penerapan Model *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Trigonometri Kelas XI IPA-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya

¹Fadhilah Nur Aini, ²Endrayana Putut Laksminto Emanuel, ³Amalia Chamidah

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya,
Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia

Email: ¹fdhlhaini7599@gmail.com, ²endrayana_fbs@uwks.ac.id,
³amaliachamidah_fbs@uwks.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima pada Januari 2021
Disetujui pada Maret 2021
Dipublikasikan pada Mei 2021
Hal. 303-308

Kata Kunci:

Blended Learning; *Google Classroom*; Motivasi belajar; Hasil belajar; efektifitas

DOI:

<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i4.629>

siswa sedangkan tes tersebut berupa butir-butir soal terkait hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan trigonometri.

Abstrak: Model pembelajaran yang konvensional dan monoton akan menyebabkan siswa menjadi bosan dalam proses belajar mengajar. Maka diperlukanlah suatu model pembelajaran baru yang membuat siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematikanya. Perkembangan teknologi membawa dampak pada pembelajaran sehingga saat ini kegiatan belajar mengajar tidak dipengaruhi oleh tempat dan waktu. Pembelajaran yang menarik perlu dimiliki oleh guru apalagi dengan hadirnya teknologi yang dapat dimanfaatkan. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis *Google Classroom* menunjang pembelajaran yang efektif ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar materi persamaan trigonometri kelas XI IPA-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan *pre-experimental* kuantitatif desain one grup *pre-test post-test*. Instrumen yang digunakan ialah pengumpulan data angket dan tes. Angket tersebut berupa butir-butir pernyataan terkait motivasi belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan, khususnya Matematika, erat kaitannya dengan kemajuan teknologi. Matematika berfokus pada pemecahan masalah dan penguasaan konsep matematis, yang memunculkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, cermat, efektif, dan efisien (L.E., 2018). Matematika memerlukan langkah-langkah di dalam penyelesaiannya dan arahan guru diperlukan dalam hal ini (Sudarsana,dkk., 2019). Model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pembelajaran satu arah membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan, dikhawatirkan akan mempengaruhi motivasi siswa untuk mempelajari materi, untuk itu dimodifikasi menjadi *blended learning*. Model ini menggabungkan pembelajaran *offline* dan *online*, bersifat *student centered* yakni siswa harus aktif dalam memahami materi, efisien waktu,

tenaga, dan tempat karena bisa dilakukan dimana saja (Sudarsana,dkk., 2019). Di era revolusi industri 4.0, berkembang *platform* yang mendukung dalam pembelajaran daring, misalnya *Google Classroom*.

Platform ini gratis dan dikembangkan oleh *google* untuk sekolah, untuk menyederhanakan proses penilaian pembelajaran. Di dalam pelaksanaannya dapat juga digunakan *smartphone*, sehingga dapat diikuti dimana saja pengguna berada dan kapan saja. Diharapkan dengan adanya *Google Classroom* siswa akan lebih antusias dalam memahami materi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meningkatkan kembali motivasi belajar dan hasil belajar yang di harapkan model *Blended Learning*. Dengan model ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh (Gilang, 2014). Model ini tentunya perlu sarana pendukung yang memadai, kualitas peralatan dan ketersediaan jaringan internet(Hima, 2017).

Aplikasi *ini* meliputi *email*, dokumen dan penyimpanan yang tersedia secara cuma-cuma. Dengan *Google Classroom* guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (El Fauziah, 2019). Motivasi berkaitan dengan suatu tujuan, sehingga keberadaan motivasi dapat mendorong sebagai penggerak, menentukan arah yang hendak dicapai, dan seleksi perbuatan (Uno, 2017). Perbuatan yang tidak bermanfaat akan diabaikan (Sardiman, 2014) . Hasil belajar adalah hasil pencapaian siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang diukur melalui tes belajar atau evaluasi (Damayanti & Chamidah, 2018). Menurut Gagne, hasil belajar dapat berupa informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap terhadap suatu objek (Nurdiansah, 2017). Pembelajaran dikatakan efektif (Susanto, 2016) apabila siswa mampu menerapkan pengetahuannya dalam memecahkan masalah, mengomunikasikan, memahami hubungan antar pengetahuan baik lama dan baru, menemukan dan mengontruksi pengetahuannya sendiri, serta konsisten dalam waktu yang lama.

METODE

Metode yang digunakan adalah *pre-experimental* kuantitatif dengan desain penelitian *one grup pre-test and post-test* (Sugiyono, 2019). Peneliti menggunakan satu kelas berisi 40 siswa di SMA Hang Tuah 4 Surabaya, yaitu XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen. Kelas diberi perlakuan dengan model *blended learning* berbasis *google classroom*. Penelitian pada kelas diawali dengan *pre-test* dan setelah itu diadakan pemberian perlakuan untuk pengukuran ulang dengan *post-test*

Tabel 1. Desain penelitian Eksperimen

O1	×	O2
----	---	----

Keterangann :

O1 : nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (*treatment*) yang diberikan

O2 : nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Dari gambaran di atas dapat diberikan penjelasan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. O1 adalah motivasi dan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*treatment*), sedangkan O2

adalah motivasi dan hasil belajar setelah diberi perlakuan (*treatment*). Pengumpulan data yang di pilih adalah angket dan tes. Ada dua kali proses yang dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*. Angket tersebut berupa butir pertanyaan terkait motivasi belajar siswa. Sedangkan tes tersebut berupa soal uraian yang sudah di susun berdasarkan indikator. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah angket dan tes.

Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Angket dan tes tersebut terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Angket ini berupa 15 pertanyaan yang terkait dengan motivasi belajar. Kemudian untuk tes berupa uraian yang berjumlah masing-masing 5 soal untuk *pre-test* dan *post-test*. Lembar *pre-test* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan model *blended learning berbasis google classroom* sedangkan lembar *post-test* di berikan setelah pembelajaran menggunakan model *blended learning berbasis google classroom*.

Teknik analisa data angket dan tes yang dilakukan agar dapat memperoleh hasil, kemudian hasilnya yang sudah dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan :

$$N_m = \frac{S_p}{S_t} \times 100$$

Keterangan :

S_p : Skor yang diperoleh

S_t : Skor total

N_m : Nilai motivasi

$$N_{te} = \frac{S_p}{S_m} \times 100$$

Keterangan :

S_p : Skor yang diperoleh

S_m : Skor maksimal

N_{te} : Nilai tes Google Classroom

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Skor

Rentang Skor	Kategori
49-60	Sangat Baik
40-48	Baik
30-39	Cukup Baik
15-30	Kurang Baik

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Skor

Rentang Skor	Kategori
≥ 75	Lulus
< 75	Tidak Lulus

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan tes sebelum dan sesudah belajar agar dapat mengetahui perubahan nilai motivasi belajar dan hasil belajar siswa tersebut. *Pre-test* yang dilakukan di kelas sebelum siswa mendapatkan perlakuan dan *post-test* dilakukan setelah siswa sudah mendapatkan perlakuan.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Siswa

Kategori	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
	Jumlah	%	Jumlah	%
Cukup Baik	2	8,33	0	0
Baik	17	70,83	11	45,83
Sangat Baik	5	20,84	13	54,17

Tabel 5. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa

Kategori	<i>Pre-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
	Jumlah	%	Jumlah	%
Lulus	2	8,33	23	95,83
Tidak Lulus	22	91,67	1	4,17

Data-data yang telah didapat kemudian dikalkulasi dengan menggunakan komputer dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Analisis Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

		Descriptives	
		Statistic	Std. Error
Pre Motivasi Belajar	Mean	44,17	,890
	Minimum	37	
	Maximum	55	
	Range	18	
Post Motivasi Belajar	Mean	48,71	,852
	Minimum	40	
	Maximum	58	
	Range	18	

Tabel 7. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

		Descriptives	
		Statistic	Std. Error
Pre test Hasil Belajar	Mean	65,42	1,309
	Minimum	55	
	Maximum	80	
	Range	25	
Post test Hasil Belajar	Mean	83,79	1,707
	Minimum	70	
	Maximum	100	
	Range	30	

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Pengambilan keputusan hasil uji hipotesis dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Hasil perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar Siswa
Paired Sample test

	Mean	Sig. (2-tailed)
Paired Sample 1 Pre Motivasi Belajar - Post Motivasi Belajar	4,542	,000

PEMBAHASAN

Dari hasil uji hipotesis, didapatkan signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Karena hasil perhitungan nilai *Sig.(2-tailed) < 0,05*, maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor pada penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom* ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa *Paired Sample test*

	Mean	Sig. (2-tailed)
Paired Sample 1 Pre test Hasil Belajar - Post test Hasil Belajar	18,375	,000

Didapatkan signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Karena hasil perhitungan nilai *Sig.(2-tailed) < 0,05*, maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor pada penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom*. ditinjau dari hasil belajar siswa.

Dari nilai angket dan tes keseluruhan dapat dilihat jika ada peningkatan skor siswa yang dapat dilihat dengan menerapkan model *blended learning* berbasis *google classroom*. Selisih perolehan nilai dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* dan *post-test*, karena dalam pembelajaran di kelas siswa mendapat banyak kesempatan untuk bisa belajar memecahkan masalah baik secara individu maupun bersama. Kemudian mencari informasi terkait trigonometri dari berbagai sumber, lalu peneliti juga menyediakan video-video pembelajaran menarik terkait trigonometri pada *google classroom*. Siswa juga bisa mengakses materi dimana saja dan kapan saja tanpa terhalang ruang dan waktu.

KESIMPULAN

Penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom* ditinjau dari motivasi belajar pada pokok bahasan persamaan trigonometri siswa kelas XI IPA 1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya efektif untuk digunakan karena terdapat peningkatan skor motivasi belajar dari sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) yang memiliki rata-rata 44,17 ke setelah diberi perlakuan (*post-test*) yang memiliki

rata-rata 48,71. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom* ditinjau dari hasil belajar siswa pada pokok bahasan persamaan trigonometri kelas XI IPA 1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya efektif digunakan karena terdapat peningkatan skor hasil belajar dari sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) yang memiliki rata-rata 65,42 menjadi setelah diberi perlakuan (*post-test*) yang memiliki rata-rata-rata 83,79.

SARAN

Penerapan *blended learning* berbasis *Google Classroom* ditinjau dari motivasi belajar dan hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi matematika khususnya persamaan trigonometri. Penerapan model ini memberikan hasil yang positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan persamaan trigonometri kelas XI, hal ini memberi kesempatan untuk penelitian lebih lanjut dengan variabel berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, R., & Chamidah, A. (2018). Pengaruh Metode Membaca PQRS Terhadap Hasil Belajar Menyelesaikan Soal Cerita Mahasiswa PGSD UWKS. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 3(1), 37–48. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v3i1.43>
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- Gilang, N. (2014). Blended Learning.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>
- L.E., E. P. (2018). Cooperative learning dengan model tgt (teams games tournament) materi bilangan bulat bagi siswa kelas iv sekolah dasar. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.7.2.:1048.85-88
- Nurdiansah, N. (2017). *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 04 No 01 Mei 2017*. 04(01), 59–69.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., Sapta, A., Haimah, Satria, E., Saddhono, K., ... Mursalin, M. (2019). Technology Application in Education and Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2nd ed.; Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (4th ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Uno, H. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (15th ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.