

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.¹ Sedangkan istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu yaitu: rasional teoritik dan logis yang disusun oleh penciptanya, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.²

Ahli mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran serta setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (*sintaks*) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru.³ Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

¹Himawan P, dkk., *Model Pembelajaran: Sistem Perilaku*, (Yogyakarta: Himawan Putranta, 2018), hal. 3.

²Lefudin, *Belajar dan Pembelajaran dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), cet.2, hal. 172.

³Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), cet.1, hal. 43.

merupakan pola pembelajaran yang sistematis dan terencana dilengkapi dengan adanya tahap-tahap tertentu (*sintaks*) untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Lima ciri-ciri model pembelajaran yakni:

- a. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran.
- b. *Social sistem*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.
- c. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespons siswa.
- d. *Support System*, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.
- e. *Instructional* dan *nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*).⁴

B. Model Pembelajaran *Blended Learning*

1. Pengertian Model *Blended Learning*

Blended Learning merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended Learning* ini pada dasarnya

⁴Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), cet.1, hal. 116.

merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.⁵ *Blended Learning* merupakan kolaborasi antara pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran online, dapat melalui portal *e-learning*, website, dan jejaring sosial.⁶ *Blended Learning is the thoughtful fusion of face to face and online learning experiences* maksudnya pembelajaran *Blended Learning* adalah perpaduan yang tepat antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*.⁷ *Blended Learning* merupakan kombinasi dari pembelajaran tatap muka dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.⁸ Beberapa definisi dari *Blended Learning* diantaranya adalah integrasi pembelajaran tradisional dengan *web online*; perpaduan serta kombinasi sejumlah media dan kombinasi pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur teknologi dalam penerapannya.⁹

Jadi, model pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan *online* melalui *e-learning* menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

2. Karakteristik Model *Blended Learning*

Terdapat empat karakteristik *Blended Learning* sebagai berikut:

⁵Husamah, *Pembelajaran Bauran...*, hal. 11.

⁶Singgih Prihadi, *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2013), hal. 153.

⁷Iga Setia Utami, "Praktikalitas Model Blended Learning Pada Pembelajaran Jaringan Dasar di SMK", dalam *Jurnal Iptek Terapan*, vol.11(2017), hal. 235.

⁸Ida Safitri, Nathan Hindarto, dan Ellianawati, "Penerapan Blended Learning Pada Teori Heat Transfer untuk Meningkatkan Creative Thinking", dalam *Jurnal Pendidikan*, vol.1 (2012), hal. 9.

⁹Iga Setia Utami, "Penguujian Validitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik elektro*, vol.2 (2017), hal. 3.

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via *online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pengajar dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.¹⁰

3. Tujuan Model *Blended Learning*

Tujuan dari *Blended Learning* sebagai berikut:

- a. Membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibel bagi Siswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*.¹¹

¹⁰Husamah, *Pembelajaran Bauran ...*, hal. 16.

¹¹*Ibid.*, hal. 22.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana yang terdapat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1 Kelebihan dan Kekurangan Model *Blended Learning*

Kelebihan <i>Blended Learning</i>	Kekurangan <i>Blended Learning</i>
<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa tidak hanya belajar lebih banyak pada saat sesi <i>online</i> yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional, tetapi dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan siswa. b. Siswa dilengkapi dengan banyak pilihan sebagai tambahan pembelajaran di kelas, meningkatkan apa yang dipelajari, dan kesempatan untuk mengakses tingkat pembelajaran lebih lanjut. c. Penyajian data lebih cepat disampaikan siswa yang belajarnya menggunakan <i>e-learning</i>. d. Tidak hanya belajar satu arah yang berurutan, dengan <i>Blended Learning</i> siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan, serta pengaturan jadwal dan waktu yang fleksibel pada suatu mata pelajaran. e. Biaya yang lebih hemat bagi instansi maupun siswa.¹² 	<ul style="list-style-type: none"> a. Media sangat beragam sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa. c. Kurangnya sumber daya pembelajaran (pengajar, Siswa dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.¹³

5. Sintaks Model *Blended Learning*

Sintaks model *Blended Learning* terdiri atas 8 langkah, sebagaimana yang terdapat pada Tabel 2.2 yaitu:¹⁴

¹²Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku*, (Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018), cet.1, hal. 107.

¹³Ibid., h.35.

¹⁴Ibid., h.108.

Tabel 2. 2 Sintaks Model *Blended Learning*

No.	Sintaks <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran
1	<i>Prepare me</i> (persiapan)	a. Memperkenalkan tujuan pembelajaran kepada siswa, bagaimana belajar melalui program <i>online</i> . b. Mempersiapkan portal <i>e-learning</i> . c. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen.
2	<i>Tell me</i> (presentasi)	a. Menjelaskan pola pembelajaran sinkronus dan asinkronus. b. Menjelaskan langkah-langkah menggunakan portal <i>e-learning</i> untuk aktivitas pembelajaran <i>online</i> .
3	<i>Show me</i> (demonstrasi)	a. Membimbing siswa untuk dapat menggunakan portal <i>e-learning</i> yang telah dibuat. b. Membimbing siswa untuk mengakses materi dalam portal <i>e-learning</i> tersebut.
4	<i>Let me</i> (latihan/praktek)	a. Memberikan kesempatan kepada siswa mempraktekkan menggunakan portal <i>e-learning</i> pada pembelajaran <i>online</i> . b. Membimbing siswa mengakses berbagai sumber belajar <i>offline</i> dan <i>online</i> untuk menyajikannya dalam bentuk presentasi di kelas secara <i>face to face</i> (sinkronus). c. Membimbing kelompok presentasi melakukan presentasi, kelompok diskusi melakukan diskusi pada sesi tanya- jawab dan mengerjakan LKS.
5	<i>Check me</i> (evaluasi)	a. Menilai hasil ringkasan materi pembelajaran yang dipresentasikan di kelas berdasarkan hasil pencarian dari sumber belajar <i>online</i> maupun <i>offline</i> . b. Membimbing siswa dalam memperoleh pemahaman yang benar dari materi yang dipresentasikan di kelas <i>face to face</i> (sinkronus).
6	<i>Support me</i> (dukungan/bantuan)	a. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi presentasi. b. Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam sesi diskusi antar kelompok.
7	<i>Coach me</i> (saling melatih)	Melatih siswa yang sudah memahami materi pembelajaran untuk mengajari temannya yang berada dalam satu kelompok diskusi (pembelajaran tutor sebaya).
8	<i>Connect me</i> (kolaborasi/bergabung dalam kelompok)	a. Membimbing siswa mengerjakan lembar kerja Siswa secara berkelompok. b. Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok presentasi.

6. Komponen dalam Model *Blended Learning*

Untuk melaksanakan model *Blended Learning*, guru harus memperhatikan tiga komponen penunjang dalam pembelajaran *Blended Learning*, yakni:

- a. *Face to face* (tatap muka), kegiatan pembelajaran berupa proses interaksi langsung antara siswa dan pendidik.
- b. *E-learning*, kegiatan pembelajaran berbasis teknologi internet dalam proses interaksi antara siswa dan pendidik.
- c. *M-Learning*, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, handphone, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran.¹⁵

7. Pelaksanaan Model *Blended Learning*

Model *Blended Learning* yang telah dilaksanakan pada pendidikan dasar dan menengah di Amerika menjadi empat kategori. Berikut ini adalah definisi setiap model dan sub model yang mengikutinya:¹⁶

- a. *Rotation Model*, sebuah program dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh guru di antara beberapa modalitas belajar.
 - 1) *Station Rotation*, sebuah model rotation dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh guru di antara modalitas belajar berbasis kelas. Rotasi

¹⁵Husamah, *Pembelajaran Bauran ...*, hal. 37.

¹⁶Wasis D. Dwiyoogo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), cet.1, hal. 65.

ini mencakup setidaknya satu stasiun untuk pembelajaran daring, sementara stasiun lainnya bisa dalam pembelajaran grup kecil atau grup satu kelas, proyek kelompok, tutoring individu, dan tugas/ujian tertulis.

2) *Lab Rotation*, sebuah model rotation dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal yang telah ditetapkan oleh guru di dalam rotasi yang terbatas oleh dinding-dinding sekolah. Setidaknya salah satu diantara ruangan yang digunakan adalah laboratorium belajar yang memanfaatkan pembelajaran daring, sedang ruang kelas lainnya berfungsi sebagai modalitas belajar lainnya.

3) *Flipped Classroom*, sebuah model rotation dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam suatu jadwal tetap antara praktik (atau proyek) belajar tatap muka bersama guru di sekolah selama jam belajar standar dan penyampaian isi dan materi belajar secara daring atas mata pelajaran yang sama dari suatu lokasi yang jauh (biasanya rumah) di luar jam sekolah.

4) *Individual Rotation*, sebuah model rotation dalam suatu mata pelajaran yang meminta siswa untuk berotasi dalam sebuah jadwal tetap yang disusun untuk masing-masing siswa di antara modalitas belajar, setidaknya salah satunya adalah pembelajaran daring.

b. *Flex Model*, sebuah program yang memanfaatkan internet sebagai media penyampai isi dan instruksi, sedangkan siswa bergerak menurut jadwal

dinamis yang disusun oleh masing-masing individu di antara modalitas belajar, dan guru bersiap sedia di lokasi yang sama dengan siswa.

- c. *Self-Blend Model*, model ini merujuk pada sebuah skenario yang membebaskan siswa untuk memilih satu kelas atau lebih yang diadakan secara daring sepenuhnya sebagai pelengkap kelas-kelas tradisional mereka dengan guru jaga yakni guru daring.
- d. *Enriched-Virtual Model*, model ini merujuk pada pengalaman belajar di sekolah seutuhnya yang membolehkan siswa dalam suatu mata pelajaran untuk membagi waktunya antara mengikuti pembelajaran di sekolah dan belajar mandiri di suatu tempat terpisah dengan penyampaian isi dan materi secara daring.

Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah *Blended Learning* model *Station Rotation* dengan sub model *Flipped Classroom*.

C. *Google Classroom*

1. Sejarah *Google Classroom*

Pada tahap awal *Google Classroom* telah diperkenalkan sebagai bagian dari *google apps for education* (GAFE) sejak 12 agustus 2014.¹⁷ Pada rentang tahun 2014-2016 pengembangan *Google Classroom* tidak diperuntukkan untuk semua orang hanya sekolah yang bekerjasama dengan *google*. Pada

¹⁷Fransiskus Ivan Gunawan, "Pengembangan Kelas virtual dengan Google Classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) topik vektor pada siswa SMK untuk mendukung pembelajaran", (*Seminar Nasional, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*), no.1 (2018), hal. 342.

bulan maret 2017 *Google Classroom* dapat diakses oleh semua orang dengan menggunakan akun *google* pribadi.¹⁸ *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*.¹⁹ *Google Classroom* dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui website dan aplikasi. Untuk website dapat diakses menggunakan browser apapun seperti *Chrome*, *FireFox*, *Internet Explorer* ataupun Safari. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk Android dan *App Store* untuk iOS.²⁰

2. Implikasi *Google Classroom* untuk pembelajaran

Fungsi yang ditawarkan bagi tenaga pengajar layaknya kelas konvensional dari proses mengajar (*post*), memberikan pertanyaan (*create question*), memberikan tugas (*create assignment*), serta membuat pengumuman (*make announcement*) tidak terbatas itu saja. Bahkan *Google Classroom* juga menyediakan layanan multimedia (*video streaming*) sebagai contoh dalam membantu pemahaman pelajar.²¹ Beberapa Fitur yang dimiliki *Google Classroom* dalam menunjang pembelajaran diantaranya:²²

¹⁸Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti, “Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar”, (*Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*), (2017), hal. 516.

¹⁹Abdul Bahir Hakim, “Efektifitas Penggunaan...”, hal. 2.

²⁰Wahyuni Eka Apriani, *Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Akuntansi*, (Yogyakarta : Skripsi Pada Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia, 2018), hal. 13.

²¹Wahyu Hidayat dan Nugroho Arif Sudibyo, “Implementasi Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas Semu dengan Google Classroom Berbasis Framework”, dalam *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, vol.1, no.2 (2018), hal. 18.

²²Deden Sutrisna, “Meningkatkan kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom”, dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol.13, no.2 (2018), hal. 73-75.

- a. *Assignments* (tugas), penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa.
- b. *Grading* (pengukuran), *Google Classroom* mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas, dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual.
- c. *Communication* (komunikasi), memungkinkan untuk membuat pengumuman yang dapat diposkan oleh guru ke arus kelas dan dapat dikomentari oleh siswa. Beberapa jenis media dari produk *google* seperti file video youtube dan *google drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka *google* kelas.
- d. *Time-Cost* (hemat waktu), guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

- e. *Archive Course* (arsip program), kelas yang telah dibuat memungkinkan pengajar untuk mengarsipkan pada akhir masa jabatan atau tahun.
 - f. *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam), aplikasi seluler *Google Classroom* diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android.
 - g. *Privacy* (privasi), *Google Classroom* tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.
3. Kelebihan dan kekurangan *Google Classroom*

Google Classroom mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagaimana yang terdapat pada tabel 2.3 berikut:

Tabel 2. 3 Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> a. Berbagi sumber daya yang cepat. b. Penyimpanan data terpusat. c. Penggunaan <i>Google Classroom</i> tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Pengajar dan pelajar bisa menggunakan <i>Google Classroom</i> dengan akun email <i>google</i> masing- masing. d. <i>Google Classroom</i> adalah layanan berbasis internet, sehingga tidak memerlukan hosting di server sendiri. e. <i>Google Classroom</i> gratis untuk siapa saja dilengkapi dengan teknologi keamanan terbaik tanpa biaya tambahan dan iklan. f. Pengajar dan siswa dapat bekerja di mana saja, kapan saja, dan di perangkat apa saja. g. pengajar dapat membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (<i>realtime</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru untuk mendapat umpan balik. b. Sulit melakukan manajemen akun karena satu akun dapat digunakan untuk semua layanan yang diberikan <i>google</i>. c. File yang dibagikan dapat diedit oleh penerima. d. Penyimpanan file masih terbatas. e. Sistem tidak dapat melakukan update secara otomatis dan tidak ada pemberitahuan sehingga

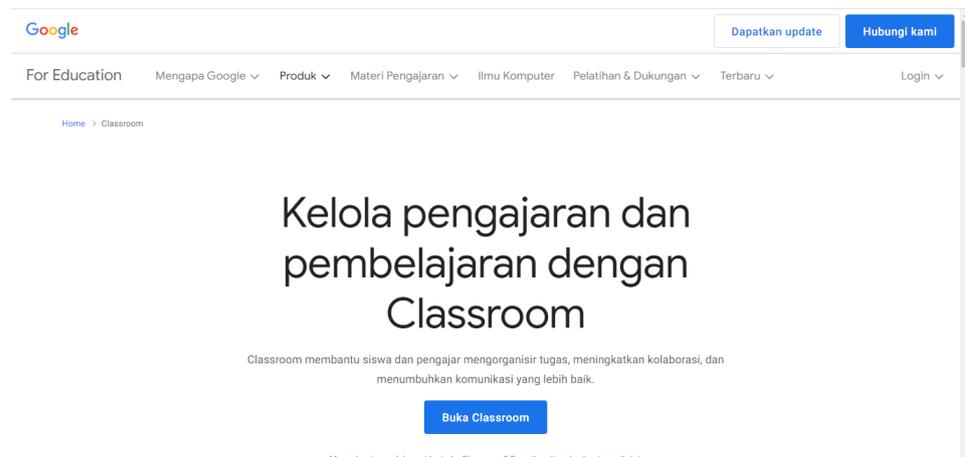
<p>h. siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung.</p> <p>i. Pengajar dapat menginformasikan kepada wali mengenai email terkait tugas siswa. Ringkasan ini meliputi informasi tentang tugas yang tidak dikerjakan, tugas selanjutnya dan aktivitas kelas. Namun wali tidak bisa login ke kelas secara langsung. Wali menerima ringkasan email melalui akun lain.²³</p>	<p>siswa harus rajin melakukan pemutakhiran manual.²⁴</p>
---	--

4. Langkah-langkah Membuat Akun *Google Classroom* untuk Guru

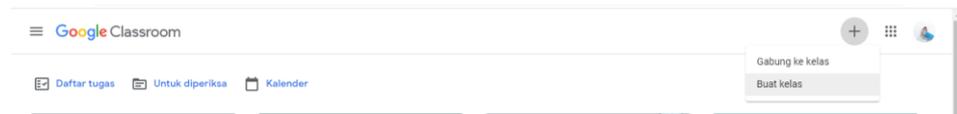
- a. Pertama, buka aplikasi *Google Classroom* dengan cara mengakses *classroom.google.com* melalui browser (*Mozilla / Chrome*), atau mengunduh aplikasi *Google Classroom* melalui *Playstore* untuk Android dan *App Store* untuk iOS maka secara otomatis akan terbentuk folder *classroom* pada *google drive*. Berikut merupakan tampilan dari menu utama (*home*) dari *Google Classroom*, untuk dapat membuat kelas atau bergabung dengan kelas yang sudah ada dengan menekan tombol plus (+) yang terletak di kanan atas.

²³Dhia Ghina Ramadhani, "Communication Effectiveness Of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching And Learning Process At Civil Engineering University Of Riau", dalam *JOM FISIP*, vo.4, no.1 (2017), hal. 7.

²⁴Yahfizham., dkk., "Pembelajaran Awan Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Suatu Layanan Analisis Deskriptif", dalam *Jurnal Teknologi*, vol.17, no.3 (2018), hal. 262-263.

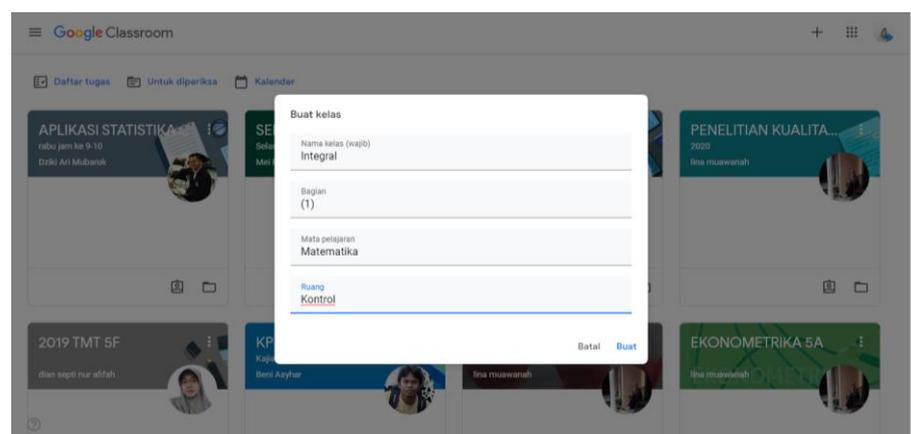


Gambar 2. 1 Tampilan Awal Google Classroom



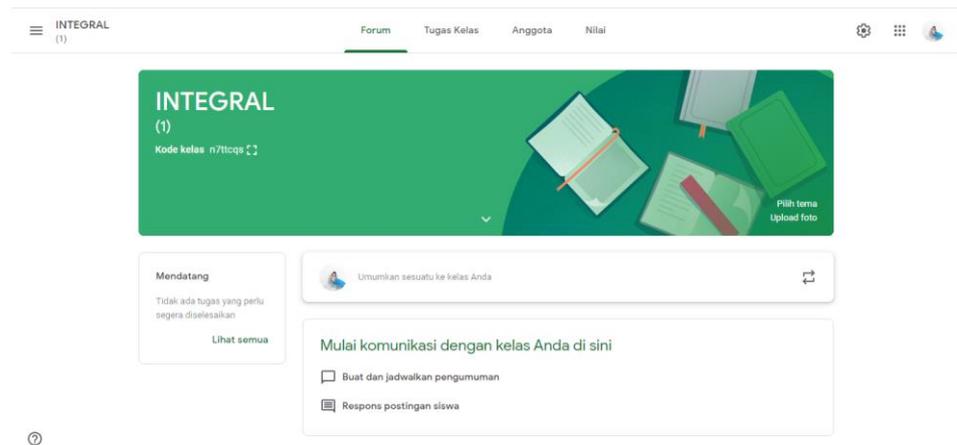
Gambar 2. 2 Membuat kelas baru

- b. Membuat Kelas Baru Setelah memilih buat kelas (*create a class*): akan muncul tampilan *pop-up*, dimana anda dapat memberi nama kelas yang akan dibuat. Pada gambar berikut digunakan nama INTEGRAL sebagai contoh.



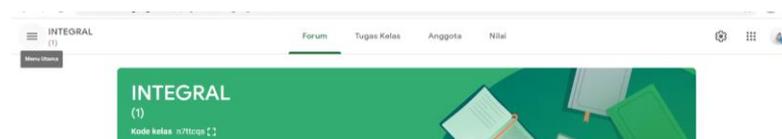
Gambar 2. 3 Tampilan Pop-up membuat kelas baru

- c. Setelah kelas selesai dibuat, anda akan langsung menuju tampilan utama dari sebuah kelas. Area ini berfungsi sama seperti *timeline* pada *facebook*, dimana anda dapat membuat pengumuman (*Announcement*) atau membagikan tugas (*Assignment*).



Gambar 2. 4 Tampilan utama sebuah kelas

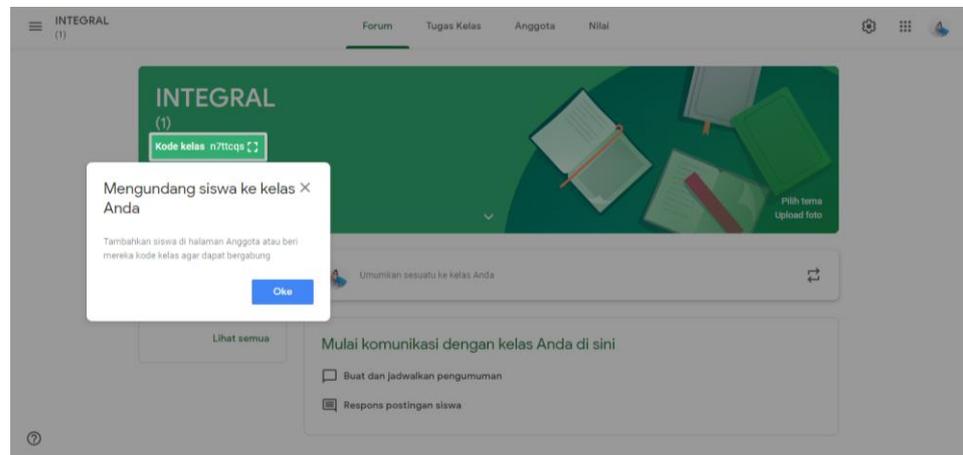
- d. Untuk kembali ke *home* atau memilih kelas lain, dapat melalui tombol di sebelah kiri atas.



Gambar 2. 5 Tampilan menuju *home*(menu utama) dari *Google Classroom*

5. Langkah-langkah Membuat Akun *Google Classroom* untuk Siswa
- a. Setelah pengajar membuat kelas baru di *Google Classroom*, kemudian pengajar dapat mengundang pelajar untuk bergabung dengan menyebarkan kode yang didapatkan ketika membuat kelas baru. Karena

terintegrasi dengan akun email *google*, penyebaran kode dapat dilakukan dengan mudah, baik secara *online* maupun *offline*.



Gambar 2. 6 Mengundang siswa

- b. Siswa yang sudah mengetahui kode kelas dapat masuk ke dalam akun *Google Classroom* masing-masing, setelah berada di menu utama (*home*) mereka dapat menekan tombol plus (+) yang terletak di kanan atas untuk menampilkan pilihan untuk gabung ke kelas (*Join a Class*). Siswa kemudian dapat bergabung pada suatu kelas dengan menggunakan kode kelas tersebut.



Gambar 2. 7 Bergabung ke kelas baru

D. Model Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google*

Classroom

Secara umum pembelajaran matematika dengan metode konvensional di sekolah, tidak menekankan pada keterlibatan siswa sepenuhnya saat proses pembelajaran. Pada metode konvensional sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, dikarenakan metode tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa sama dan tidak bersifat pribadi, sehingga proses pembelajaran cenderung satu arah (*teacher center*).²⁵

Hal ini tidak sejalan dengan Kurikulum 2013 yang mengupayakan strategi belajar *individual personal*.²⁶ Siswa diposisikan sebagai subjek dan objek dalam belajar untuk melaksanakan pembelajaran partisipatif, sehingga diharapkan menunjang siswa mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya.²⁷ Lebih lanjut berdasarkan Permendikbud No.103 tahun 2014 tentang implementasi Kurikulum 2013, diantaranya kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, siswa diberikan

²⁵Winastwan Gora dan Sunarto, *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2010), hal. 8.

²⁶Ulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rodaskarya, 2017), cet. 9, hal. 73.

²⁷Ulyasa, *Pengembangan dan ...*, hal. 124.

fasilitas, yaitu untuk mencari tahu serta siswa dapat belajar dari berbagai sumber belajar.²⁸

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak inovasi penggunaan teknologi diberbagai bidang, inovasi yang ada dalam bidang pendidikan disebut dengan istilah *e-learning* dan salah satu modelnya adalah model pembelajaran *Blended Learning*. *Blended Learning* dapat menjadi solusi tepat dalam mensinergikan teknologi untuk membentuk proses belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, *Blended Learning* juga dapat menunjang fleksibilitas belajar, keaktifan dan partisipasi siswa tidak sebatas di ruang kelas.²⁹ Oleh karenanya, *Blended Learning* merupakan perpaduan terbaik dari kemajuan inovatif pendidikan dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi terbaik dari pembelajaran konvensional.³⁰ Lebih lanjut, *Blended Learning* memfasilitasi siswa melakukan proses aktif dalam menyerap informasi, punya inisiatif, kepercayaan terhadap diri sendiri, dan bertanggung jawab terhadap pengalaman belajarnya.³¹ Sehingga, keterlibatan siswa secara individual personal dapat dioptimalkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar terhadap materi matematika yang diberikan.

²⁸Ricki Bagus Pranajaya dan Agus Budi Santosa, "Pengembangan E-book sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran perekayasaan sistem antena kelas XI TAV SMKN 1 Mojokerto", dalam *Jurnal Pendidikan Teknik elektro*, vol.7 (2018), hal. 378.

²⁹ Rahman fauzan dan Fitria, "Digital Distruption In Student Behavioral Learning; Towards Industrial Revolution 4.0", *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur*, vol.4, no.2, 2018, h.13.

³⁰ Ganis Astriyanti, "Model Blended Learning Berbasis Task dengan Menggunakan Penilaian Jurnal dan Hasil Belajar terkait pencapaian Kompetensi Dasar Kelas X" Skripsi pada program Strata satu Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2016, h.3, tidak dipublikasikan

³¹ Wahyudi, *Resource Sharing Blended Project Based Learning (RS-BPBL ©): Sistem Operasi Android, Linux, dan Mac OS*, (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2017), cet.1, h.8.

Penerapan *Blended Learning* tidak terlepas dari pembelajaran *online*, untuk itu memerlukan portal *e-learning* yang memadai sebagai kelas virtual, dalam hal ini *Google Classroom* bisa dijadikan rujukan yang tepat. *Google Classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google Apps for Education* (GAPE) yang terintegrasi dengan beberapa layanan lainnya, seperti *google mail*, *google calendar*, *google drive*, dan *google docs*.³² Hal ini menjadikan *Google Classroom* sesuai dan memadai dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis *Blended Learning* yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika khususnya materi kaidah pencacahan.

E. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³³ Dalam teori belajar kognitif, seseorang hanya dapat dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam (*insightful*). Hasil belajar adalah terbentuknya konsep. Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi lima kategori yaitu, Informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.³⁴ Lain halnya dalam sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan

³² Diemas Bagas Panca Pradana, “pengaruh penerapan tools Google Classroom pada model pembelajaran project basic learning terhadap hasil belajar siswa”, Jurnal IT-edu, vo.2, 2017, h.60.

³³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal. 22.

³⁴Amos Neolaka dan Grace Amialia, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), cet. 1, hal. 291.

instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari *Benyamin Bloom* yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:³⁵

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat ketercapaian dari sebuah proses pembelajaran. Dengan hasil belajar maka akan diketahui tingkat pencapaian siswa selama proses pembelajaran yang ditinjau dari tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

F. Penelitian Relevan

Hasil peneliti lain sebelum penulis memutuskan untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google*

³⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses ...*, hal. 22-23.

Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Kaidah Pencacahan Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Badegan Ponorogo” dapat dilihat pada tabel :

Tabel 2. 4 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
Pengaruh <i>Blended Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK ³⁶	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> • Meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa • Subjeknya penelitian siswa SMK 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu tidak menggunakan <i>Google Classroom</i> • Meneliti hasil belajar dan juga motivasi belajar
Penerapan <i>Blended Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya ³⁷	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> • Meneliti pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa • Subjeknya penelitian siswa SMK 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu tidak menggunakan <i>Google Classroom</i> • Materi ilmu bangunan
Pengaruh Pembelajaran Bauran (<i>Blended Learning</i>) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi ³⁸	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu tidak menggunakan <i>Google Classroom</i> • Meneliti terhadap motivasi belajar
Pengaruh Penerapan Model <i>Blended Learning</i> Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa ³⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu tidak menggunakan <i>Google Classroom</i>

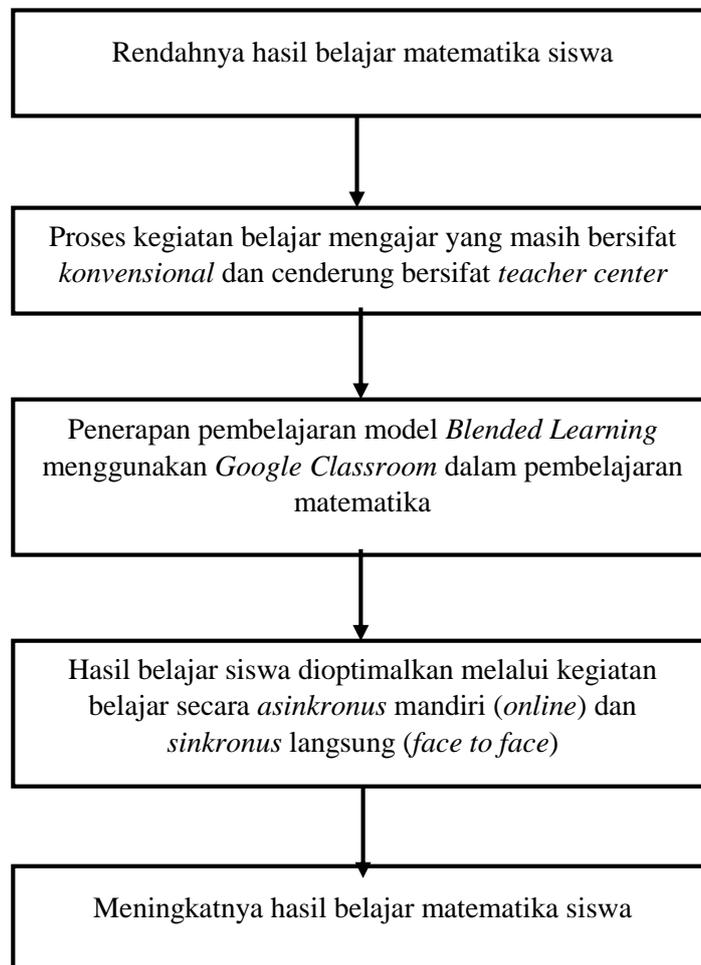
³⁶Sulihin B. Sjukur, ” Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK”, dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, No. 3 (2012).

³⁷Apriliya Rizkiyah, “Penerapan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya”, dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol.1, No.1 (2015):40-49.

³⁸Lina Rihatul Hima, “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi”, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol.2, No.1 (2016).

³⁹Arif Permana Putra, ” Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa”, dalam *Jurnal Candrasangkala*, Vol.1, No.1 (2015)

G. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir