

PENERAPAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK YATPI GODONG

Moh Abdul Wahid^{1*}, R. Irlanto Sudomo², Afis Pratama³
SMK Yatpi Godong¹, Universitas Ivet², Universitas Ivet³
[*abdoelmohammed89@gmail.com](mailto:abdoelmohammed89@gmail.com)

Diterima: Mei 2021 Disetujui: Juni 2021 Dipublikasikan: Juni 2021

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan blended learning menggunakan google classroom pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Yatpi Godong. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMK Yatpi Godong. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk menguji keabsahan data digunakan teknik triangulasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menentukan kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini adalah (1) penerapan blended learning menggunakan google classroom pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Yatpi Godong sudah berlangsung cukup baik; (2) kendala yang dialami oleh guru dan siswa ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan google classroom, dapat teratasi dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka; (3) penerapan blended learning menggunakan google classroom pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Yatpi Godong secara keseluruhan bisa dibilang lebih dari cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: blended learning, google classroom, simulasi dan komunikasi digital, hasil belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the application of blended learning using google classroom in simulation and digital communication subjects in an effort to improve student learning outcomes at SMK Yatpi Godong. This research is a qualitative descriptive research. The research was conducted at SMK Yatpi Godong. Sources of research data consist of primary data and secondary data. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. To test the validity of the data, the triangulation technique was used. Data analysis was carried out descriptively to determine the final conclusions of the research that had been carried out. The results of this study are (1) the application of blended learning using google classroom on simulation and digital communication subjects at SMK Yatpi Godong has been going well; (2) the obstacles experienced by teachers and students when implementing distance learning using google classroom can be overcome by combining face-to-face learning; (3) the application of blended learning using google classroom on simulation and digital communication subjects at Yatpi Godong Vocational High School as a whole is arguably more than sufficient in improving student learning outcomes

Keywords: blended learning, google classroom, simulation and digital communication, learning outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Hammi, 2017). Pembelajaran saat ini lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut (Nirfayanti, 2019).

Simulasi dan komunikasi digital merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang teknologi, dengan menekankan pada kemampuan dan pemahaman teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi (Subiyantoro, 2013). Secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara-cara pengoperasian berbagai aplikasi di era digital saat ini. Adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh guru mengalami sedikit kesulitan dalam penyampaian materi praktik kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, SMK YATPI Godong merupakan sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *e-learning* dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Namun dalam pelaksanaannya ternyata masih dijumpai permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh tersebut.

Blended Learning merupakan solusi pembelajaran di era digital masa pandemi *Covid-19* yang merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka langsung dan pembelajaran berbasis internet menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Husamah, 2014). Model pembelajaran ini dapat digabungkan dengan penerapan suatu *Learning Management System* dalam pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah dengan menggunakan *Google Classroom*.

Dari permasalahan yang ada dapat diambil rumusan masalah Bagaimanakah penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa SMK YATPI Godong.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SMK YATPI Godong.

Manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti, guru, siswa dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif yaitu jenis penelitian yang pengumpulan data-datanya tidak didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata, chikuadrat dan perhitungan statistik lainnya. Akan tetapi data-datanya berupa kata-kata yang diperoleh melalui metode wawancara, metode observasi, metode dokumentasi, dan metode penelusuran data online (Nugrahani, 2014). Dalam penelitian ini peneliti berusaha memahami makna suatu peristiwa atau kondisi tingkah laku subjek menurut penafsiran peneliti yang didapatkan di lapangan.

Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang menerapkan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom*, dan Siswa kelas X TKJ 1. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu bersumber dari dokumen-dokumen yang telah ada di SMK YATPI Godong.

Teknik Sampling

Dalam penelitian ini tidak ada sampel acak, tetapi menggunakan sampel bertujuan (*Purposive Sampling*). Peneliti menggunakan sampel ini dengan tujuan yaitu unit sampel yang dihubungi mempunyai karakteristik tertentu yang berhubungan dengan fokus penelitian, dalam penelitian ini penulis mengambil beberapa informan yaitu, Kepala Sekolah, Guru Simulasi dan Komunikasi Digital yang menerapkan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom*, dan perwakilan beberapa siswa dari kelas X TKJ 1 yang diajar guru tersebut di SMK YATPI Godong.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan menggunakan metode partisipasi pasif yang menekankan fokus dari permasalahan yaitu mendengarkan informasi dari guru siswa dan guru terkait, kemudian melakukan pengamatan terhadap *Blended Learning* pada pembelajaran jarak jauh serta mengamati keadaan suasana peserta didik dalam kelas pada saat pembelajaran tatap muka. Wawancara dilakukan secara langsung kepada informan untuk menanyakan bagaimana mekanisme penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa dan Apa saja kendala dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dokumentasi dilakukan dengan cara

mengumpulkan data melalui pencatatan data tertulis mengenai keadaan SMK YATPI Godong yang berkaitan dengan penelitian ini.

Keabsahan Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi dalam pemeriksaan data. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi teknik. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara dengan beberapa informan, serta dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak, sehingga dari beberapa cara tersebut mendapatkan data yang sama.

Teknik Analisis Data

Data yang didapat dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan. Analisa data dilakukan selama pengumpulan data, setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis dengan mendeskripsikan data terlebih dahulu (Amrizal, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran dengan metode *Blended Learning* di SMK YATPI Godong sudah berlangsung cukup baik, karena guru yang bersangkutan paham mengenai sistem pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Dengan menggunakan pembelajaran ini peneliti melihat bahwa siswa sangat menikmati pembelajaran saat jam pelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini peneliti rasa memang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dilihat dari nilai akhir siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sudah cukup baik.

Berdasarkan data hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa pada penerapan *Blended Learning*, siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan diberikan materi pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya sehingga siswa tertarik untuk belajar. Pada konsep *Blended Learning*, disini pembelajaran dilakukan dengan cara

menggabungkan antara pembelajaran jarak jauh secara *online* dengan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pada pembelajaran jarak jauh, materi disampaikan dengan bantuan media elektronik menggunakan media *Google Classroom*. Materi yang disampaikan lewat *Google Classroom* dapat diakses kapan saja sehingga memberikan waktu belajar siswa lebih banyak. Dengan waktu pembelajaran lebih banyak, siswa mempunyai kesempatan lebih banyak untuk mengulang dalam mempelajari materi pembelajaran tersebut. Sedangkan jika ada materi yang masih belum dihami dan mengalami kesulitan dalam belajar jarak jauh, pemantapan materi yang sebelumnya sudah diberikan akan dibahas lebih mendalam pada saat pembelajaran tatap muka di sekolah.

Pembelajaran tatap muka memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan guru. Siswa dapat langsung memperhatikan penjelasan materi dari guru, bertanya dengan guru di dalam kelas mengenai materi yang sebelumnya sudah disampaikan lewat *Google Classroom*. Siswa juga dapat menyelesaikan tugas yang belum dikerjakan pada saat pembelajaran jarak jauh secara *online*. Penerapan *Blended Learning* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Komponen pada pembelajaran *Blended Learning* dapat mengurangi kendala siswa yang kesulitan dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh dan meningkatkan kinerja siswa ketika dilaksanakan pembelajaran tatap muka. Selain itu metode *Blended Learning* dengan *Google Classroom* juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa mempunyai waktu yang relatif lebih lama untuk mempelajari suatu materi yang sudah diberikan. Siswa selain dapat mengakses dan berkomunikasi dengan teman sekelas serta gurunya melalui *Google*

Classroom, juga mendapatkan pemantapan materi dari guru pada saat pembelajaran tatap muka.

Sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan di SMK YATPI Godong motivasi siswa dalam belajar menggunakan model pembelajaran *blended* pasti berbeda dengan pembelajaran tatap muka saja atau hanya *e-learning*, hasil ini sama dengan peneliti temukan di SMK YATPI Godong bahwa mereka lebih senang pembelajaran secara *blended* dibandingkan hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional saja maupun secara *online* saja. Pembelajaran *Blended Learning* berpeluang menggeser paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat ke pengajar ke arah paradigma baru yang terpusat ke siswa. Hasil penelitian yang tercatat dalam Husamah (2014) yang diperoleh bahwa penelitiannya tersebut dapat meningkatkan keaktifan, sikap kemandirian belajar, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini serupa dengan hasil penelitian ini, yaitu berdasarkan wawancara peneliti terhadap guru bahwa pembelajaran secara *blended* ini juga meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan dari wawancara terhadap informan dan observasi secara langsung memang mengerucut kepada koneksi dan perangkat yang masih terbatas, hal ini menjadi bahan bahasan yang vital jika membahas mengenai model pembelajaran *Blended Learning* karena model ini benar-benar membutuhkan koneksi internet yang lancar sehingga pembelajaran secara *online* berlangsung sesuai keinginan. Beberapa siswa mengeluhkan selama pembelajaran jarak jauh secara *online* membutuhkan kuota internet yang cukup untuk dapat mengikuti pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran ini guru memberi kelonggaran waktu untuk siswa dalam mengakses materi maupun dalam mengerjakan tugas yang diberikan

melalui *Google Classroom*. Siswa juga dapat memanfaatkan kesempatan untuk melengkapi tugas yang belum dikerjakan pada saat pembelajaran tatap muka dilaksanakan di laboratorium komputer. Siswa dapat memanfaatkan komputer di laboratorium komputer yang langsung terhubung dengan koneksi internet atau siswa juga dapat memanfaatkan *wifi* yang ada di sekolah.

Peneliti dapat menyimpulkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan beberapa siswa bahwa penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan solusi pembelajaran yang tepat selama pandemi *Covid-19*. Permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran jarak jauh secara *online*, diatasi dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka di sekolah. Sehingga dengan penerapan metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dari siswa di SMK YATPI Godong.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK YATPI Godong berlangsung cukup baik. (2) Kendala yang dialami oleh guru dan siswa ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara *online* menggunakan *Google Classroom*, dapat teratasi dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka di sekolah (pembelajaran *blend*). (3) Sebagian besar siswa lebih memilih pembelajaran dengan model *Blended Learning* dari pada pembelajaran jarak jauh (*full online*) dan pembelajaran tatap muka

(konvensional). (4) Penerapan *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK YATPI Godong secara keseluruhan bisa dibilang lebih dari cukup dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, R. (2016). Implementasi Pembelajaran Berbasis Blended Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII MTs Negeri Pemalang Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hammi, Z. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Nirfayanti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Volume 2, Nomor 1, Februari 2019, 50–59.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra.
- Subiyantoro, E. dkk. (2013). *Buku Siswa SMK/ MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.