

## **PENERAPAN BLENDED LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF & KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK**

**Muhamad Agustiono<sup>1)</sup> Eeng Ahman<sup>2)</sup> Amir Machmud<sup>3)</sup> Ikaputera Waspada<sup>4)</sup>**  
Universitas Pendidikan Indonesia  
tionoagus57@gmail.com

### ***Abstract***

Based on the results of interviews at SMAN 1 Lembang, learning that is usually applied by Economics Subject teachers so far using the expository method is carried out face-to-face in the classroom with the support of adequate facilities and infrastructure, where learning is teacher-centered, passive students, and less involved in learning. This causes students to experience burnout which results in a lack of interest and learning independence. The purpose of this study was to determine the effect of blended learning assisted by google classroom on the creative thinking skills and independent learning of students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The data collection instrument used an essay test with 15 questions and a questionnaire of 20 questions. The sampling technique of this research was carried out by means of cluster random sampling. Hypothesis testing using independent t-test. The results showed that there was an effect of blended learning assisted by google classroom on students' creative thinking skills and independent learning

**Keywords:** *The Perfection of Creative Thinking, Self-Reliance Learning, Blended Learning*

### **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi keharusan agar dapat merubah sistem pembelajaran yang konvensional atau tradisional, sehingga guru tidak hanya menjelaskan di depan kelas dan siswa mendengarkan saja. Interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi pola modern yang bermedia teknologi informasi dan komunikasi. Media komputer dengan jaringan internetnya menjadi perangkat wajib dalam memunculkan *e-learning*.

Internet seolah menjadi jalan tengah bagi kurikulum 2013 yang menuntut terjadinya pembelajaran yang sangat kontekstual, luas tapi tersusun. Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 disebut memiliki perbedaan pada pembelajaran pada umumnya dimana

siswa harus lebih aktif, pembelajaran difokuskan kepada kebutuhan dan kesiapan siswa dalam kebutuhan materi. Penggunaan bahan ajar dapat diperluas salah satunya dengan mendapatkan atau membuat akses dengan *e-learning*. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi yang salah satunya melalui internet menjadi salah satu cara belajar dan bahan belajar yang mudah dan murah dalam penerapan kurikulum 2013. Dengan adanya internet pembelajaran bisa diseting menggunakan fasilitas tersebut. Internet merupakan bahan belajar yang sangat kaya pengetahuan, semua jenis konten ada disana, tentu internet melalui *e-learning* merupakan salah satu sumber belajar yang dapat diakses oleh siapa saja termasuk siswa. Dengan adanya

pemanfaatan internet siswa dapat mencari informasi dan mempersiapkan pengetahuannya dalam proses belajar.

Perubahan tersebut tentu berdampak pada dunia pendidikan, baik dalam hal sistem maupun proses pembelajarannya. Berdasarkan Souza & Mudin (2018) serta Ahmad (2018), pembangunan sistem baru dari mulai persiapan sampai evaluasi wajib di persiapkan oleh pihak universitas agar tujuan dan proses pembelajaran dapat berorientasi ke masa sekarang dan masa depan. Selain itu pelaku pendidikan baik dosen, mahasiswa, serta sumber daya manusia terkait wajib beradaptasi dengan tren yang baru. Lebih jauh, agar lulusan dapat lebih kompetitif, kurikulum harus memiliki kompetensi baru, kompetensi lama seperti membaca, menulis, dan matematika tidak cukup untuk menunjang peserta didik agar dapat lebih kompetitif di masyarakat. Menurut Aoun dalam Ahmad (2018) literasi baru pada era Revolusi Industri 4.0 diantaranya literasi data, teknologi dan literasi manusia.

Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkannya. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan desain model pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penguasaan kompetensi siswa. (Fahrurrozi and Majid, 2017)

Salah satu kompetensi mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa SMA/MA yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mata pelajaran ekonomi. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik yang mengambil jurusan IPS, sedangkan masih banyak para peserta didik menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Salah satu materi yang paling ditakuti oleh peserta

didik pada mata pelajaran ekonomi adalah materi akuntansi dan perdagangan internasional, karna merupakan materi yang kebanyakan peserta didik menganggapnya materi yang membosankan. Oleh karena itu desain model dan strategi yang digunakan harus menyenangkan dan mampu mengembangkan teknologi guna pengembangan kompetensi kemandirian dan pengalaman belajar siswa secara teori maupun praktik.

Berdasarkan hasil interview di SMAN 1 Lembang, pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru Mata Pelajaran Ekonomi selama ini menggunakan metode ekspositoris dilakukan secara tatap muka di dalam kelas dengan dukungan sarana dan perasarana yang memadai, di mana pembelajaran berpusat pada guru, siswa pasif, dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Namun, pemanfaatan dan pengembangan sarana dan perasarana tersebut belum optimal. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya minat dan kemandirian belajar. Minat dan kemandirian belajar akan tumbuh dan terpelihara apabila kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara bervariasi, baik melalui variasi model maupun media pembelajaran secara interaktif. Untuk itu diperlukan strategi belajar baru yang lebih memperdayakan siswa.

Selain dari pada itu, saat peneliti mengajar di kelas XI IPS SMAN 1 Lembang dijam terakhir pelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan dan ada juga yang tidur terutama yang duduk dibangku bagian belakang. Sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami dan dimengerti oleh siswa tersebut. Berkenaan dengan itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemandirian dan kompetensi belajarnya.

Pembelajaran berbasis blended learning adalah pembelajaran yang meng-kombinasikan cara penyampaian pembelajaran melalui kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer secara offline, dan online (Dwiyogo, 2018). Blended learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka secara langsung (face-to-face) dengan e-learning yang memanfaatkan kemajuan inovasi dan teknologi yang ditawarkan secara online dengan partisipasi dan interaksi yang ditawarkan dalam pembelajaran konvensional. Lahirnya teknologi-teknologi baru di era revolusi Industri 4.0, menjadi latar belakang munculnya model pembelajaran blended learning yang terbentuk dari suatu inovasi pada zaman sekarang. ( S. A. Z. Fathullah, 2020)

Adapun untuk dapat menerapkan model blended learning berbasis Google Classroom pembelajaran tentu diperlukan perencanaan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan uraian di atas, diperlukan pembelajaran dengan model blended learning berbasis Google Classroom , khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Blended Learning Berbasis Google Classroom Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik”.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan pada Kelas XI Semester Ganjil di SMA Negeri 1 Lembang. Metode yang pakai ialah kuantitatif data berupa teknik stastistik. Memakai metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yaitu pretes dan postes dengan dua kelas. Kelas eksperimen ialah kelas XI IPS 3 menggunakan model pembelajaran blended learning dan XI IPS 5 sebagai kelas kontrol

model pembelajaran direct instruction. Populasi terdapat 5 kelas (XI IPS 1-XI IPS 5) masing-masing kelas berjumlah 29 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan cara teknik acak kelas dan didapatkan sampel yakni diambil dari 25% dari semua peserta didik kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Lembang. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes yang diberikan berupa test essay dan angket penilaian sikap berbentuk daftar cek (checklist).

Tes kemampuan berpikir kreatif yang telah diuji cobakan dari 15 item soal didapatkan 10 soal yang valid yaitu soal nomor 2, 7, 9, 11, 15. Angket kemandirian belajar yang terdiri dari 20 item soal dan keseluruhan item valid. Untuk perincian hasil perhitungan validitas dapat dilihat dilampiran. 15 item soal untuk tes kemampuan berpikir kreatif didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,77 termasuk dalam kriteria tinggi. Untuk angket kemandirian belajar didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,79 termasuk dalam kriteria tinggi. Tes kemampuan berpikir kreatif ini diberikan dalam bentuk essay dengan sistem Grading (4-0). Uji hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan uji t.

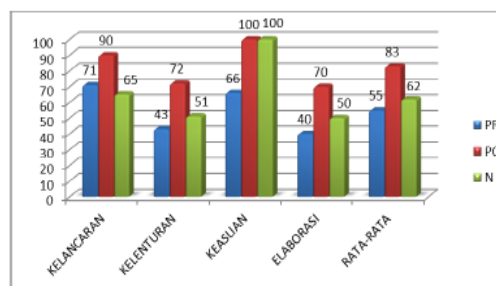
#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan google classroom sangat efisien terutama bagi peserta didik dapat dilihat dari antusiasnya peserta didik menjawab pertanyaan dalam google classroom dan saling tanya dengan peserta didik lainnya. Adapun rekapitulasi hasil tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata Nilai N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

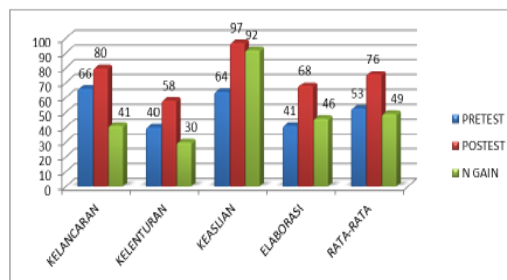
	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata		N-Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
Eksperimen	29	50,00	79,08	0,59	Sedang
Kontrol	29	48,53	69,62	0,40	Sedang

Tabel 1 menunjukkan perolehan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 50,00, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 79,08 dengan nilai N-Gain 0,59 termasuk kedalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 48,53 dan nilai rata-rata posttest sebesar 69,62 nilai N-Gain sebesar 0,40 yang termasuk kedalam kategori sedang. Untuk melihat peningkatan nilai kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat pada analisis per indikator kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kontrol seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Persentase N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Gambar 2 menunjukkan persentase N-Gain sebesar 65%, 51%, dan 50% dengan kriteria sedang, sedangkan pada indikator keaslian menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kriteria tinggi, serta diperoleh persentase rata-rata N-Gain untuk pretest sebesar 62% dengan kategori sedang dan rata-rata N-gain posttest sebesar 83% dengan kriteria tinggi, sedangkan N-Gain total diperoleh persentase sebesar 62% dengan kriteria sedang. Berikut ini untuk membandingkan persentase per indikator disajikan data pada kelas kontrol pada Gambar 2.



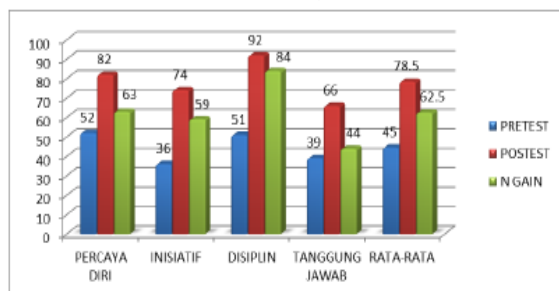
Gambar 2. Grafik Persentase N-Gain Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Persentase N-Gain pretest dan posttest per indikator kemampuan berpikir kreatif menunjukkan persentase N-Gain sebesar 41%, 30%, 46%, dan 53% dengan kriteria sedang, sedangkan pada indikator keaslian menunjukkan persentase sebesar 92% dengan kriteria tinggi untuk rata-rata N-gain pretest pada kelas kontrol menunjukkan persentase sebesar 53% dengan kriteria sedang dan rata-rata N-gain posttest sebesar 76% dengan kriteria tinggi, serta N-gain total menunjukkan persentase sebesar 49% dengan kategori sedang.

Tabel 2. Rekapitulasi Rata-rata Nilai dan N-gain Kemandirian Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

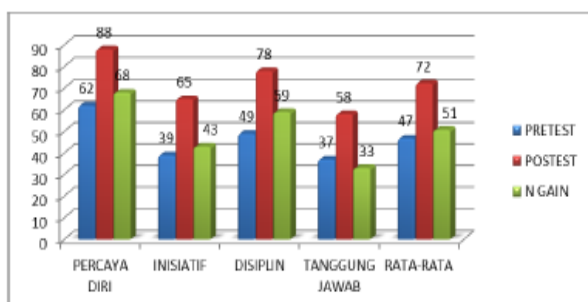
	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata		N-Gain	Kriteria
		Pretest	Posttest		
Eksperimen	29	48,66	79,39	0,62	Sedang
Kontrol	29	47,17	69,47	0,41	Sedang

Peneliti melakukan pretest kemandirian belajar sebanyak 20 pernyataan dalam bentuk angket, dimana kelas eksperimen mendapatkan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 75,57, dengan jumlah peserta didik 29 mendapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 48,66. Sementara kelas kontrol mendapatkan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 73,33, dengan jumlah peserta didik 29 mendapatkan nilai rata-rata pretest sebesar 47,17. Peningkatan kemandirian belajar dapat dilihat pada analisis per indikator sikap ilmiah pada kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik N-gain Kemandirian Belajar Kelas Eksperimen

Persentase disetiap indikator kemandirian belajar kelas eksperimen dengan menerapkan model *blended learning* berbantu *google classroom* pada indikator percaya diri, inisiatif, dan tanggung jawab secara berurutan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 63%, 59%, dan 44%, yang termasuk dalam kategori sedang dan pada indikator disiplin dengan N-gain 84% termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan skor rata-rata N-Gain pada *pretest* kelas eksperimen menunjukkan skor sebesar 45% dan *posttest* sebesar 78,5%, sedangkan skor total N-gain diperoleh sebesar 62,5% dengan kategori sedang. Berikut ini untuk membandingkan persentase N-gain per indikator sikap ilmiah, disajikan data pada kelas kontrol seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Grafik N-gain Kemandirian Belajar Kelas Kontrol

Persentase disetiap indikator nilai sikap ilmiah kelas kontrol dengan menerapkan model *blended learning* berbantu *google classroom* pada indikator percaya diri, inisiatif, disiplin dan tanggung jawab secara berurutan menunjukkan persentase N-Gain sebesar 68%, 43%, 59%, dan 33%, dengan kriteria sedang, semua indikator sikap ilmiah pada kelas kontrol menunjukkan kriteria sedang. Serta diperoleh rata-rata persentase N-gain *pretest* kelas kontrol

sebesar 47% dengan kriteria sedang, dan rata-rata persentase N-gain *posttest* diperoleh sebesar 72% dengan kriteria tinggi. Sedangkan N-Gain total diperoleh sebesar 51% dengan kategori sedang. Hasil uji t-Independent ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji t-Independent

$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
3,85	2,00	H <sub>1</sub> diterima

Hipotesis ditentukan dengan melihat besarnya  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka H<sub>1</sub> diterima, dan sebaliknya. Diketahui bahwa hasil perhitungan tersebut sebesar 3,85 ( $t_{hitung}$ )  $>$  2,00 ( $t_{tabel}$ ), artinya model *blended learning* berbantu *google classroom* berpengaruh terhadap peningkatan kemandirian belajar.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menjelaskan bahwa data awal kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlalu jauh, hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut belum menguasai materi keanekaragaman hayati. Setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan tes akhir yang hasilnya menunjukkan perbedaan rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,39 dengan nilai N-gain 0,62, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,47 dengan nilai N-gain 0,41. Ini membuktikan jika perolehan hasil kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas eksperimen dikarenakan adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning*. Sementara kelas kontrol hanya

menerapkan intruction dengan menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi saja. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini, dkk (Nuraini et al., 2018) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran blended learning ternyata dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran blended learning menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk belajar dan akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Penerapan model pembelajaran blended learning dapat digunakan sebagai strategi pengorganisasian pembelajaran, proses penyampaian pembelajaran serta kualitas pengajaran, dikarenakan blended learning bisa untuk mengakomodasi dari perkembangan teknologi yang semakin pesat di era 21 tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (Maryam, 2018). Materi dalam pembelajaran biologi tidak terlepas dari teori yang membuat peserta didik merasa bosan, dengan memanfaatkan internet peserta didik dapat mengakses materi yang mudah dipahami seperti video, maupun gambar dengan leluasa. Berikut ditemukan beberapa penulisan yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian Fitriyani et al., (2018), menunjukkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan model blended learning berbasis google classroom terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa didik pendidikan fisika. Blended learning dapat digunakan sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran matematika, karena dengan menggunakan strategi pembelajaran ini mahasiswa didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Setyoko, 2018a). Peningkatan kemandirian belajar mahasiswa didik yang mendapatkan

blended learning tidak lebih baik dari pada para peserta didik yang mendapatkan model pembelajaran konvensional (Fitriyani et al., 2018), namun blended learning berpotensi untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa didik.

Berdasarkan hasil analisis rekapitulasi nilai perindikator antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa nilai angket kemandirian belajar peserta didik pada materi sistem sirkulasi untuk kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya pembelajaran dengan menggunakan model blended learning dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Dengan telah dilaksanakannya pertemuan tatap muka dan online dapat meningkatkan kemandirian belajar pada peserta didik, hal ini sesuai dengan kelebihan model blended learning dimana memungkinkan peserta didik untuk belajar dimana pun dan kapan pun serta peserta didik dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri karena pembelajaran berbasis internet membuat pembelajaran menjadi efisien.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantu *google classroom* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen ditunjukkan dengan nilai N-gain dalam kategori sedang. Terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantu *google classroom* terhadap kemandirian belajar peserta didik ditunjukkan dengan hasil analisis data N-gain sebesar dalam kategori sedang sehingga model ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. (2018). *Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0. Dipresentasikan dalam Seminar Forum Rektor Indonsia di Universitas Teknokrat Indonesia (UTI)*. Bandarlampung, 3-4 November: Direktur Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berba-sis Blended Learning*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- D'Souza, U. J. A., & Mudin, D. K. D. (2018). *Industrial Revolution 4.0: Role of Universities*. Borneo Journal of Medical Sciences (BJMS), 12(1): 1-2.
- M. Fahrurrozi and M. A. Majid, "Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sman 1 Selong Tahun Pelajaran 2017/2018," *JPEK (Jurnal Pendidik. Ekon. dan Kewirausahaan)*, vol. 1, no. 1, p. 57, 2017, doi: 10.29408/jpek.v1i1.459.
- S. A. Z. Fathullah, "Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning pada Era Revolusi Industri 4.0," *SOCIUS J. Pendidik. dan Pembelajaran Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 9, no. 1, pp. 61–70, 2020.
- Fitriasari, P., Tanzimah, T., & Sari, N. 2018. *Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning pada Mata Kuliah Metode Numerik*. Jurnal Elemen, 4(1), 1–8. Dalam <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jel/article/view/439> diakses pada 18 september 2019
- Maryam, I. 2018. *Pengaruh Blended Learning Berbantuan Microsoft Mathematic Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), 4(2), 23–34. Dalam <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/surya/article/download/5340/4879>
- Nuraini, S., Distrik, I. W., & Suana, W. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Blended Learning Berorientasi Higher Order Thinking Skilss*. PASCAL (Journal of Physics and Science Learning), 2(1), 69–77. Dalam <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Gravity/article/view/46-49>
- Setyoko. 2018a. *Implementasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Google Classrom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains, 1(2), 9. Dalam <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/JPFS/article/view/870> diakses pada 17 januari 2020
- Setyoko, S. 2018b. *Implementasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Google Classrom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Fisika*. Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains, 1(2), 5–10. Dalam <https://librarye proceeding.telkomu niversity.ac.id/index.php/management/article/view/6185> diakses pada 16 september 2019
- Zahara, N. Z. N. 2018. *Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Man Model Banda Aceh*. *Prosiding Biotik*, 2(1). Dalam <http://sinta.ristekbrin.go.id/affiliations/detail?page=94&id=3519&view=documents> diakses pada 17 januari 2020