

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DENGAN LMS *GOOGLE CLASSROOM* DAN MEDIA *ZOOM MEETING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Nurfadila¹, Soffan Shoffa², Endang Suprapti³

¹Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhamadiyah, Surabaya, Email: dilanorfa9@gmail.com

²Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhamadiyah, Surabaya, Email: soffanshoffa@um-surabaya.ac.id

³Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhamadiyah, Surabaya, Email: endangsuprapti@um-surabaya.ac.id

*dilanorfa9@gmail.com

Article History

Received: 12-07-2022

Acceptance: 18-12-2022

Published: 30-12-2022

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan *lms google classroom* dan media *zoom meeting* pada mata pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas VIII Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam belajar dan ada 26 siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Siswa aktif dalam kegiatan ikut serta dalam memecahkan masalah yang diberikan yaitu memperoleh persentase 16,45% artinya siswa banyak merespon guru dalam pembelajaran berlangsung dan ikut memecahkan masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Kemudian aktifitas siswa adalah 24,96 nilai ini adalah nilai yang positif untuk skor ideal di angka 28.

Katakunci: Penerapan, Model Blended Learning, Google Classroom, Matematika

Abstract: The purpose of this study is to describe the application of the blended learning model with the Google Classroom LMS and the Zoom Meeting media in mathematics. The method used in this study is descriptive quantitative data obtained is quantitative data that will be analyzed descriptively with the research subject as many as 28 students of class VIII Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura.

The results of this study are that there are 2 students who are not complete in learning and there are 26 students who are complete in learning. Students are active in participating in solving problems given, which is getting a percentage of 16.45%, meaning that students respond a lot to the teacher in the learning process and participate in solving the problems given by the teacher. Then the student activity is 24.96 this value is a positive value for the ideal score at number 28.

Keyword: *Application, Blended Learning Model, Google Classroom, Math*

PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan Nasional yang dirumuskan dalam UU SISDIKNAS adalah untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun, dengan kondisi pandemi covid-19 berdampak ke berbagai aspek salah satunya pendidikan. Pembelajaran yang biasanya terjadi di sekolah atau di kelas terpaksa harus dihentikan. Salah satu cara supaya pembelajaran tetap terjadi adalah dengan pembelajaran jarak jauh. Namun, banyak sekolah yang belum siap menghadapi pandemi ini.

Matematika banyak dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan manusia, matematika dipelajari oleh semua tingkatan sekolah oleh sebab itu dibutuhkan tatacara yang benar agar ilmu matematika dapat diterapkan dengan baik oleh siswa.

Di era digital ini guru tidak seharusnya menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, ilmu pengetahuan termasuk ilmu matematika dapat dipelajari secara luas dimana saja sumbernya, oleh karena itu harus mencari cara bagaimana pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja tanpa mengurangi rasa sosialisasi antara siswa dan teman dan guru bagaimana silaturahmi tetap berjalan namun tidak menggunakan metode yang berbentuk ceramah terus-menerus

karena akan menyebabkan siswa jenuh dan tidak dapat dengan luas mengungkapkan isi kepala dan apresiasinya. Untuk memenuhi pembelajaran yang klasik itu tidak cukup hanya dengan melakukan pembelajaran tatap muka yang klasikal seperti yang selama ini dilakukan.

Pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar melalui konten dan petunjuk yang disampaikan imelalui daring *online* dengan kendala mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Widiara, 2018). Dengan kata lain pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi *modern*. *Blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengancara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring *online* (Widiara, 2018)

Google classroom sebagai Aplikasi untuk melaksanakan pembelajaran daring, selain aplikasinya gratis dan bisa digunakan siapa saja *google classroom* juga dapat digunakan tanpa harus mengunduh/mendownload aplikasi, jadi bagi siswa yang memiliki keterbatasan kuota bisa bergabung dikelas melalui tautan (link). Jadi guru dapat menciptakan ruang kelas guna

untuk berbagi file kepada siswa, bisa buat penugasan, *google docs, sheets, slides* untuk penulisan, gmail untuk komunikasi. Melihat kondisi tempat yang akan peneliti teliti *google classroom* mudah untuk digunakan disini siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Aplikasi ini tersedia oleh pengguna seluler perangkat *IOS* dan android yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan pelampiran penugasan, berbagi file dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara *offline*.

Zoom meeting merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom meeting* adalah Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di sanjose, California. Aplikasi ini gratis jadi bisa digunakan oleh siapapun dengan batas waktu 40 menit dan tidak ada batas waktu jika akun kita berbayar, dengan aplikasi *Zoom meeting* ini kita bisa berkomunikasi secara langsung dengan siapapun oleh karena itu memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil obeservasi selama di era pandemic virus Covid 19 begitu pun dengan Indonesia jadi pemerintah menerapkan *social distancing* sehingga seluruh kegiatan termasuk kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online*. (Ihsan, 2020). Sekolah sudah menerapkan model pembelajaran *blended learning*, akantetapi belum tersistem di *learning management system* (LMS) karena kurangnya prasarana yang dapat

mendukung efektivitas sistem pembelajaran.

Berdasarkan informasi dari guru Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura dan hasil observasi yang dilakukan peneliti ketika berkunjung ke Mts Al- Wathoniyah Kangean Sumenep Madura. Peneliti melihat bahwa belum ada penggunaan media pembelajaran secara daring yang diterapkan selama pembelajaran dilaksanakan jarak jauh terutama dalam pembelajaran matematika, siswa jalan kaki ke rumah guru karena tergolong rumah murid dan guru berdekatan mereka mengantar tugas atau hasil kerja mereka ke rumah guru dan karan dilarang masuk sekolah murid berkumpul dirumah guru untuk berdiskusi dan bertanya terkait pelajaran. Disini harus ada media untuk menyatukan mereka dalam forum kelas sehingga pelajaran jarak jauh tetap terlaksana.

Media pembelajaran yang telah dipakai yaitu berupa *whatsapp* untuk membagikan materi baik dalam bentuk video atau latihan soal (sebagai *asinkron*) oleh karena itu peneliti ingin menggunakan platform *google classroom* untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru di Mts Alfalah masih monoton yaitu memberi materi menggunakan foto *whatsapp* sehingga tidak ada interaksi sama sekali secara langsung antar guru dan siswa sehingga peneliti memilih metode *blended learning* supaya guru dan murid bisa bertatap muka melalui *zoom meeting* dan tetap menggunakan media yaitu *google classroom* untuk pemberian tugas dan

diskusi mengenai pelajaran, sedangkan aplikasi *zoom meeting* nya digunakan untuk menjelaskan materi sehingga pelaksanaan pembelajaran bergantian dan tidak monoton membuat siswa bosan. Untuk pembelajaran tatap muka (*sinkron*) siswa masih datang ke rumah guru, meskipun sekolah ditutup dan ini masih belum memenuhi protokol kesehatan (menghindari kerumunan). Dalam kasus ini peneliti menawarkan solusi dengan menggantikan metode pembelajaran tatap muka tersebut dengan metode pembelajaran online yaitu *platform zoom meeting* untuk meminimalisir kerumunan (*physical distancing*).

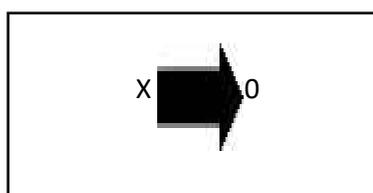
Teknologi disekolah tersebut kurang memadai sehingga siswa kesulitan mengikuti pembelajaran di era pandemic ini guru menyampaikan materi melalui *whatsapp* dan memberikan tugas juga melalui *whatsapp* sehingga kurang kondusif untuk pembelajaran matematika, karna pada pembelajaran matematika dibutuhkan pembelajaran yang sistematis dan juga penjelasan yang membutuhkan tatap muka secara langsung supaya siswa bisa melihat penjelasan guru dan juga mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan baik, sehingga dengan adanya *blended learning* yang menggunakan aplikasi *google classroom* dan *zoom Meeting* bisa membuat pembelajaran di Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura menjadi lebih efektif. Dan juga supaya siswa smp/mts bisa mengikuti metode pembelajaran layaknya mahasiswa

Karena tidak memungkinkan untuk tatap muka secara terus menerus ditakutkan penyebaran virus semakin meluas maka digunakan pembelajaran *online*, pembelajaran saat ini tidak hanya bersumber dari guru dan tidak hanya menggunakan metode ceramah atau guru yang berbicara kemudian siswa mendengarkan melainkan siswa dapat berekspresi mengeluarkan apa yang ada difikiran dengan tetap tidak meninggalkan rasa sosialisasi bersama teman dan guru, siswa juga merasa jenuh dalam belajar terutama pada pelajaran matematika, siswa membutuhkan waktu untuk belajar sendiri atau mandiri juga membutuhkan tatap muka kepada guru supaya bisa mempertanyakan atau berdiskusi terkait pelajaran yang sudah dia pelajari sendiri melalui daring atau *online*. Salah satu alternatif pembelajaran yang bisa dilakukan di era pandemic adalah *blended learning*. Karena tidak memungkinkan melakukan pembelajaran tatap muka langsung, maka aplikasi LMS *Google classroom* sebagai media diskusi dan pemberian tugas dan materi dan *Zoom Meeting* sebagai pengganti tatap muka didalam kelas.

Tujuan penelitian ini Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa menggunakan penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan media LMS *google classroom* dan *zoom meeting* pada pelajaran matematika di Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kuantitatif yakni data yang dari aktivitas siswa, respon siswa dan prestasi belajar siswa.

Desain penelitian ini adalah *Pre- Experimental Designs (non designs)*. Desain penelitian ini terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat karena tidak terdapat variabel kontrol. Salah satu bentuk *Pre-Experimental Designs* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Shot Case Study*. Paradigmanya dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono, 2018):



Gambar 1. Paradigma *One Shot Case Study*

Keterangan:

X = Perlakuan berupa model pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *zoom meeting* dalam pembelajaran matematik

O = Pendeskripsian aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa

Paradigma tersebut dapat dibaca, penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *zoom meeting* pada pembelajaran Matematika diperoleh merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran

blended learning dengan media LMS *google classroom* dan *zoom meeting* pada pelajaran matematika dilihat dan hasilnya (observasi) terdapat pada keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A Mts Al-Wathoniyah Kangean Sumenep Madura yang terdiri dari 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan tes.

Indikator pencapaian penelitian pada prestasi belajar siswa menggunakan tes dilihat dari ketuntasan hasil belajar tingkat kognitif yang dapat dilihat dari tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Ketuntasan hasil belajar tingkat kognitif

Rata-rata persentase respon siswa	Kategori
$60\% < r \leq 80\%$	Positif
$40\% < r \leq 60\%$	Kurang positif
$r \leq 40\%$	Tidak positif

(Manap, 2014)

Tabel 2. kriteria ketuntasan hasil belajar tingkat kognitif

Persentase	Kategori
$80\% \leq h \leq 100\%$	Sangat baik
$66\% \leq h < 79\%$	Baik
$56\% \leq h < 65\%$	Cukup baik
$40\% \leq h < 55\%$	Kurang baik
$h < 40\%$	Tidak lulus

(Arikunto, 2019)

Indikator pencapaian penelitian pada aktivitas belajar siswa melalui observasi dilihat dari predikat nilai aktivitas siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. predikat nilai aktivitas belajar siswa.

Nilai	Predikat
25-30	Aktif

20-24 Cukup Aktif
10-19 Kurang Aktif
0-05 Tidak Aktif
(Kholiq, 2015)
Indikator ketercapaian
penelitian pada respon siswa melalui
angket dilihat dari kategori angket
pada siswa dapat dilihat pada tabel 4.
Tabel 4. predikat angket siswa

1	7,59%	8,40%	8,00%
2	15,19%	13,81%	14,50%
3	15,19%	17,71%	16,45%
4	16,10%	12,01%	14,05%
5	16,10%	11,41%	13,75%
6	11,24%	9,00%	10,12%
7	6,07%	9,90%	7,98%
8	5,47%	9,00%	7,23%
9	6,99%	8,70%	7,84%

Rata-rata persentase respon siswa	Kategori
$80\% < r \leq 100\%$	Sangat positif

Penelitian ini dapat dideskripsikan sesuai dengan kriteria pada Tabel 1 untuk prestasi belajar siswa, Tabel 2 untuk aktivitas siswa dan Tabel 4 untuk respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang dilakukan selama 2 pertemuan dapat diketahui prestasi belajar, respon siswa, dan aktivitas siswa sebagai berikut:

- Hasil penelitian prestasi belajar siswa

Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan Siswa

Keterangan	Banyak siswa	Persentase
Tuntas	26	93%
Tidak Tuntas	2	7%

Pada Tabel 5 terlihat bahwa 93% siswa tuntas, 7% siswa tidak tuntas dalam menyelesaikan tes prestasi belajar siswa.

- Hasil penelitian aktivitas siswa

Tabel 6. Rekapitulasi Predikat Aktivitas Siswa

No.	Pertemu an 1	Pertemu an 2	Rata-rata
-----	--------------	--------------	-----------

Pada tabel 6 diperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa yang paling banyak dilakukan siswa selama pembelajaran Ikut serta dalam memecahkan masalah yang diberikan berlangsung pada nomer 3 yaitu 16,45%. Sedangkan rata-rata persentase siswa yang sedikit dilakukan selama pembelajaran berlangsung adalah siswa tidak menunda tugas yang diberikan yaitu pada poin 8 yaitu 7,23%.

- Hasil penelitian respon siswa

Tabel 7. Rekapitulasi data angket respon siswa

Pernyataan	Jumlah respon siswa	Persentase
1	101	72%
2	92	66%
3	98	70%
4	99	70%
5	100	71%
6	95	68%
7	114	81%
Rata-rata persentase		71%

Pada pernyataan 1 jumlah respon siswa 101 dengan persentase 72%, pernyataan 2 respon siswa 92 dengan persentase 66%, pernyataan 3 respon siswa 98 dengan persentase 70%, pernyataan 4 respon siswa 99 dengan persentase 70%, Pernyataan 5

respon siswa 100 dengan persentase 71%, pernyataan 6 respon siswa 95 dengan persentase 68%, pernyataan 7 respon siswa 114 dengan persentase 71%. Pada penelitian respon siswa diperoleh rata-rata persentase sebanyak 71%.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dilakukan dengan Judul "Penerapan model pembelajaran *blended learning* Dengan LMS *google classroom* dan media *zoom meeting* pada mata pelajaran matematika" dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam belajar dan ada 26 siswa yang tuntas dalam pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan $h =$ ketuntasan hasil belajar siswa dalam satu kelas frekuensi ketuntasan hasil belajar = 26 siswa, banyaknya siswa = 28 siswa.

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh (h) 92,85 maka dari itu dilihat dari kategori hasil belajar tingkat kognitif hasil perhitungan tersebut termasuk kategori sangat baik dengan presentase $90\% \leq h \leq 100\%$. Maka $90\% \leq 92,85 \leq 100\%$ termasuk kategori Sangat Baik. Dapat dilihat dari hasil persentasi tes belajar siswa bahwa pembelajaran menggunakan model *blended learning* dengan berbantuan LMS *google classroom* dan *zoom meeting* sangat baik digunakan di kelas VIII A Mts. Al-Wathoniyah Arjasa kangean.

Berdasarkan analisis aktivitas siswa selama pembelajaran dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam kegiatan ikut serta dalam

memecahkan masalah yang diberikan yaitu memperoleh persentase 16,45% artinya siswa banyak merespon guru dalam pembelajaran berlangsung dan ikut memecahkan masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

Jadi hasil hitung dari penskoran analisi respon siswa adalah 24,96 nilai ini adalah nilai yang positif untuk skor ideal di angka 28 penelitian ini jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII A dari Mts Al-Wathoniyah Arjasa Kangean adalah siswa berpendapat bahwa metode pembelajaran *blended learning* berpengaruh positif terhadap pembelajaran matematika dengan berbantuan media LMS *google classroom* dan *zoom meeting*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti memberikan saran bahwa, model *blended learning* cocok digunakan pada setiap kelompok tetapi harus memperhatikan beberapa aspek sebelum proses penerapan dilakukan. Seperti kesiapan siswa dan ketersediaan sumber pendukung seperti jaringan internet.

Sebelum proses penerapan model pembelajaran *blended learning* sebaiknya membuat perencanaan yang matang seperti memperhatikan tujuan menggunakan *e-learning* pemerataan kemampuan penggunaan media *e-learning*, efisiensi dan efektivitas *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka diurutkan berdasarkan abjad, tanpa nomor urut, dan tidak dipisah antara sumber buku,

online, dan lainnya. Sumber rujukan maksimal 10 tahun terakhir dengan komposisi rujukan Primer (Jurnal) 60% dari total rujukan yang ada.

Daftar pustaka ditulis menggunakan sistem sitasi Mendeley dengan format sitasi *American Psychological Association* (APA 7th) font cambria 11pt, spasi 1.15 lihat contoh ketentuan teknis penulisan daftar pustaka berikut:

Buku

Asyafah, Abas. (2019). *Menimbang Model Pembelajaran* (kajian teoritis kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam).

Depdinas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional/*

Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Jurnal

Al Mu'Min Liu, An Nisaa. Ilyas Universitas Flores, Ilyas. 2020."Persepsi Mahasiswa Dalam Implementasi Pembelajaran Online Berbaziz Zoom Cloud Meeting Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Flores" *Jurnal Pendidikan* Vol.4 No.2.

Eka, N., *Blended Learning as a Trend of the 21st Century Learning Paradigm: A Meta- Analysis Study* Agustini, Ketut1, Kusumadiputra, Made Novta2, Wedhanti, Nyoman Karina 3, Mertayasa, I. *Singaraja-*

Bali| 5th-7th August, 2019 Volume 4, p.103

Haqien, Danin. Rahman, Aqiilah Afifadiyah. 2020."Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19" *susunan artikel pendidikan* Vol,5. No.1

Khasanah, S.U. and Syarifah, A., Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Sunan Ampel Surabaya Terhadap Pembelajaran Daring Via Zoom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2*(1), pp.23-33.

Nanindya Wardani, Deklara. Toenlio, Anselmus J.E.Wedi Agus. 2018." Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan *Blended Learnin*" *Jurnal Pembelajaran* vol,1. No.1.

Novitasi, Dian. 2016. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* Vol 2, No 2.

Rohmawati, Afifatur. 2015. "Efektifitas Pembelajaran" *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Vol 9, No 1.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sunnari, Hanna. (2015). *Model-model Pembelajaran dan Pemefolehan Bahasa kedua/asing*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.

Widiara, I ketut. 2018."Blended Learning Sebagai Alternatife Pembelajaran Di Era Digital"

jurnal pengembangan pendidikan
volume 2. No. 2(hlm.51-53).