

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Blended Learning*

a. Pengertian *Blended Learning*

Blended Learning adalah ide baru dalam pendidikan di mana penyampaian materi dapat dilakukan baik secara langsung maupun *online* (Husamah, 2014).

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata, *blended* dan *learning*. *Blended* memiliki arti campuran dan *learning* artinya belajar. *Blended learning* didefinisikan sebagai mengintegrasikan penggunaan internet dengan beragam pendekatan dan teknologi lain untuk menciptakan pengalaman belajar yang terintegrasi. Menggabungkan intruksi langsung dengan pembelajaran *online* dikenal sebagai pembelajaran *blended learning*.

Secara umum terdapat empat karakteristik *blended learning* (Husamah, 2014), yaitu :

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dan berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.

- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- 4) Pelajar dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

b. Konsep *Blended Learning*

Kata “*blended learning*” memiliki arti bentuk pembelajaran campuran yang menggabungkan pembelajaran tradisional dengan teknologi yang tersedia saat ini (Samarescu. N, 2016).

Pada konsep *blended learning*, pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan prasarana teknologi informasi dan komunikasi. *Blended learning* menggabungkan media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimal untuk siswa tertentu.

c. Tujuan *Blended Learning*

Blended learning mempunyai tujuan yang sangat beragam diantaranya sebagai berikut (Husamah, 2015):

- 1) Membantu proses siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi guru dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.

- 3) Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan dimana saja selama siswa memiliki akses internet.
- 4) Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan interaktif dalam pelajaran tatap muka. Sedangkan komponen *online* memberi siswa akses ke konten multimedia dan lebih mengenal pembelajaran secara mandiri kapan saja, di mana saja, selama mereka memiliki konektivitas *internet*. Dengan *blended learning* ini menjadi solusi di tengah sekolah yang tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Metode ini hadir dengan banyak manfaat yang bisa dirasakan bukan hanya oleh guru melainkan juga siswa dan orang tua.

d. Karakteristik *Blended Learning*

Sumber belajar di kelas mengintegrasikan guru, bahan cetak, dan audio visual ketika media audio visual tersedia. Namun, adanya *blended learning* muncul mengikuti kemajuan teknologi informasi sehingga siswa *online* dan *offline* dapat mengakses sumber daya yang tersedia. Enam komponen yang diperlukan untuk *blended learning*; interaksi tatap muka, pembelajaran , mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi.

Menurut Amin (2017) enam unsur dalam model *blended learning* sebagai berikut :

- 1) Pengajaran tatap muka adalah sumber belajar utama sebelum perkembangan teknologi cetak, audiovisual, dan komputer.
- 2) Siswa perlu mengakses banyak sumber belajar untuk belajar mandiri dalam pembelajaran berbasis *blended learning*, karena sumber ini tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki oleh guru atau perpustakaan lembaga pendidikan, tetapi juga sumber belajar di perpustakaan di seluruh dunia.
- 3) Pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dalam sesi ini, siswa secara aktif mendefinisikan masalah, mencari solusi alternatif, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang diperlukan untuk mengatasi masalah ini.
- 4) Tutorial, meskipun pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, fungsi guru tetap diperlukan sebagai tutor dalam tutorial bagi siswa yang terlibat untuk mengkomunikasikan tantangan yang mereka hadapi.
- 5) Tidak seperti kelas biasanya yang mengharuskan semua siswa belajar di kelas yang sama di bawah arahan guru, keterampilan kolaboratif harus menjadi komponen kunci berdasarkan faktor-faktor tertentu. Evaluasi merupakan langkah terakhir untuk menilai hasil kerja siswa,

selain itu juga penilaian tidak hanya mencakup otoritas mengajar tetapi juga penilaian guru dan penilaian siswa lain.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Blended Learning tercipta karena adanya kelebihan dan kekurangan, disamping kekurangan yang mucul dari proses pembelajaran (Husamah, 2014), yaitu :

Table 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Model *Blended Learning*

Kelebihan Model <i>Blended Learning</i>	Kekurangan Model <i>Blended Learning</i>
a. Penggunaan sumber <i>online</i> memungkinkan untuk studi independen dari materi pelajaran oleh siswa.	a. Jika sarana dan prasarana masih kurang, akan sulit untuk diterapkan karena berbagai media yang dibutuhkan.
b. Guru dapat secara efektif mengelola dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar tugas sekolah.	b. Kurangnya pemahaman pemanfaatan teknologi di kalangan sumber belajar (siswa, guru, dan orang tua).
c. Melalui sumber <i>online</i> , guru dapat menyediakan konten tambahan.	c. Siswa tidak akan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran pembelajaran <i>online</i> mandiri jika jaringan tidak cukup baik.
d. Materi dapat dibaca oleh siswa atau mereka dapat mengikuti tes yang diberikan sebelum kelas dimulai.	
e. Guru dapat secara efisien menggunakan temuan ujian, memberikan umpan balik, dan memberikan kuis.	

2. *Google Classroom*

a. Pengertian *Google Classroom*

Menurut Hakim (2016: 2) *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning service*, didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*.

Google classroom merupakan aplikasi multiplatform yang dapat digunakan oleh pengguna *google classroom* yaitu pembelajaran campuran, yang dikembangkan oleh *google* sendiri untuk sekolah yang tujuannya yaitu menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas (Wicaksono, 2017: 514).

Penggunaan *google classroom* dapat dimanfaatkan melalui komputer dan telepon genggam. Dengan melalui aplikasi ini maka dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Dengan ini, baik guru maupun siswa dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran.

Berdasarkan teori diatas, *google classroom* adalah salah satu bentuk pembelajaran *online* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. Manfaat *google classroom* yaitu sebagai sarana dalam memperlancar komunikasi siswa dan guru. Selain itu aplikasi ini juga berguna untuk siswa dalam menyimak, membaca, mengirim tugas dari jarak jauh. Hal ini dapat lebih praktis, menghemat waktu dan juga dapat membantu para guru. Dalam aplikasi *google classroom* ini terdapat folder *drive* untuk

setiap tugas siswa, membantu dan menjaga semua dokumen secara terorganisir.

Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom*, yaitu :

- 1) *Assignments* (Tugas), penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa.



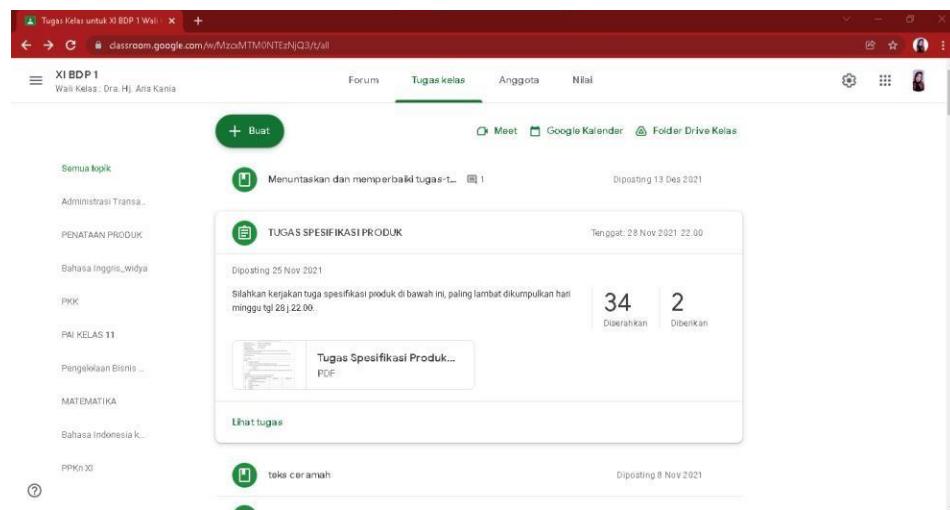
Gambar 2.1 Fitur *Assignments* (tugas) di *google classroom*

- 2) *Grading* (Pengukuran), *google classroom* banyak mendukung skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file tugas dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual.

	Forum	Tugas kelas	Anggota	Nilai				
Urutan berdasarkan nama belakang	6 Des 2021 Peralihan PTA 2021	29 Nov 20... TUGAS SPESIFIK...	29 Nov 20... Praktik Melayola...	18 Nov 20... TUGAS TEKS...	18 Nov 20... Tata Cara Perawat...	Tidak ada ... Quiz Sistem...	12 Nov 20... Tugas 5 Administ...	5 Nov 20... Tugas-Administ...
Rata-rata Kelas	91,52			94,57				
ADILAH RAHMAWATI	90	___/100 Sekelai, tetapi...	Tidak Ada	100	___/100	___/100	85 Draft	90 Draft
AFIFAH DWI	89	___/100	___/100	100	___/100	___/100	90 Draft	90 Draft
ALFI AGHNINA	90	___/100	Tidak Ada	90 Sekelai, tetapi...	___/100 Sekelai, tetapi...	___/100	85 Draft	80 Draft
ALYA DWI	92	___/100	___/100	100	___/100 Sekelai, tetapi...	___/100	90 Draft	90 Draft
ALYA PUTRI	90	___/100	___/100	100	___/100	___/100	85 Draft	90 Draft
ANNISA PUJA	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada	Tidak Ada

Gambar 2.2 Fitur *Grading* (penilaian) di *google classroom*

- 3) *Communication* (Komunikasi), pengumuman dapat diunggah oleh pengajar ke kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa.
- 4) *Time-Cost* (Hemat Waktu), pengajar 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.



Gambar 2.3 Fitur Pembagian Tugas Dengan Tepat Waktu Yang Sudah Di Setting di *Google Classroom*

- 5) *Archive Course* (Arsip program), kelas memungkinkan intruksi untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di area kelas arsip untuk membantu pengajar mempertahankan kelas mereka saat ini. Dalam fitur ini *google classroom* menyimpan materi dan tugas yang sudah ada, maka bagi siswa ataupun guru dimudahkan jika sewaktu waktu membutuhkannya.



2.4 Fitur *Archive Course* (Arsip Program) di *google classroom*

- 6) *Mobile Application* (Aplikasi dalam telepon genggam), aplikasi seluler *google classroom* yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015 tersedia untuk perangkat Android dan iOS
- 7) *Privacy* (Privasi), *google classroom* sebagai bagian dari *google suite for education*, tidak menampilkan iklan apapun dalam antar muka untuk guru, siswa, dan sekolah serta data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

b. Fungsi *Google Classroom*

Teknologi adalah sarana untuk memenuhi segala kebutuhan. *Google classroom* dianggap sebagai solusi baru untuk pembelajaran siswa yang efektif. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran *google classroom* mendorong siswa untuk berprestasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar (H & Pamungkas, 2019).

Diharapkan tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan bermakna melalui aplikasi *google classroom*. Karena itu, penggunaan *google*

classroom sebenarnya memudahkan guru untuk mengawasi pembelajaran dan memberikan informasi yang benar kepada siswa. Hasilnya *google classroom* dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih di dalam pendidikan bagi guru dan siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

1) Kelebihan *google classroom*

Aplikasi *google classroom* memiliki kelebihan diantaranya, yaitu mudah digunakan, menghemat waktu, fleksibel, gratis, ramah seluler, dan berbasis *cloud*. Aplikasi *google classroom* mudah digunakan dan ramah seluler atau dapat diakses dengan berbagai perangkat (Button, 2020).

Melalui *google classroom* guru hanya perlu membuat dan menyebarluaskan tugas kepada siswa secara *online*. Selain itu, guru juga dapat memberikan tindak lanjut yang telah masuk dan menilai menggunakan aplikasi *google classroom* sehingga hal ini dapat menghemat waktu bagi guru maupun siswa. Selain itu keuntungan yang didapatkan jika menggunakan *google classroom* saat melaksanakan pembelajaran, diantaranya yaitu proses pengaturan yang nyaman dan cepat, meningkatkan komunikasi dan kerjasama, data dapat disimpan secara terpusat dan dapat berbagi informasi dengan cepat.

2) Kekurangan *google classroom*

Aplikasi *google classroom* memiliki kelemahan di antaranya, yaitu siswa dan guru harus memiliki koneksi internet, proses pembelajaran bersifat individu yang dapat mengurangi pembelajaran sosial di kalangan

siswa, guru harus berhati-hati dalam memberikan materi pembelajaran, karena jika terdapat kesalahan dalam memilih materi maka akan berdampak pada materi yang dipelajari oleh siswa. Selain itu, *google classroom* membutuhkan spesifikasi yang sesuai untuk perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan internet (Iftakhar, 2016).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya dikenal sebagai hasil belajar (Sudjana, 2016). Hasil belajar diperlukan untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa secara tepat (valid) dan dapat dipercaya (reliabel) (Matroji, 2015).

Lima jenis hasil belajar informasi verbal yaitu, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap dapat digunakan untuk mengelompokkan hasil belajar (Neoloka & Amalia, 2017).

Hasil belajar dapat dianggap sebagai standar dimana proses pembelajaran dinilai telah berhasil. Dengan penggunaan hasil belajar, maka tingkat prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran akan diketahui dari tiga dimensi, yaitu *kognitif*, efektif dan *psikomotorik* (Irwitadia, 2015).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh individu atas kemampuannya dalam menerima pengalaman belajar, kemampuannya tersebut dapat dilihat dari

sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa secara tepat dan dapat dipercaya.

Menurut Mudjiono (2019) hasil belajar ini difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini :

- 1) Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- 2) Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- 3) Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat puncak dari proses pembelajaran, dimana hasil belajar adalah bukti yang didapatkan dari proses belajar. Guru bertujuan agar bisa mengajarkan atau mentraformasikan ilmu serta pengetahuannya kepada siswa dengan proses belajar mengajar. Dengan harapan siswa mendapatkan hasil pemahaman dari proses ini.

Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah Kognitif

Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif.

2) Ranah Afektif

Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu.

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tersebut yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu :

- 1) Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok.

Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.

b. Tingkat Keberhasilan Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2019: 36) bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Seseorang yang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut ialah; pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, atis atau budi pekerti dan juga sikap.

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%.
- 2) Baik sekali/optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%.
- 3) Baik/minimal, bila bahan bahan dikuasai hanya 60-75%.
- 4) Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan

diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *Instrinsik* dan kedua adalah faktor *Ekstrinsik*. Pertama adalah faktor *Intrinsik* merupakan faktor yang berasal dari dalam siswa meliputi fisiologi/kondisi fisik, psikologi/minat, bakat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif. Sedangkan yang kedua faktor *Ekstrinsik* yaitu faktor yang berasal dari luar siswa misalnya lingkungan sosial, instrumental/kurikulum, bahan ajar, saran dan manajerial (Ngalim & Matroji, 2015).

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik (2013) mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antar lain :

- 1) Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- 2) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- 3) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- 4) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat

Dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami siswa perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat tercapai prestasi belajar yang optimal.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Menurut Ardhani, Ilhamdi, & Istiningih (2021: 171) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu yang berkaitan mengenai alam secara sistematis, dan IPA bukan hanya saja mengenai penguasaan tentang pengetahuan melainkan bisa berupa fakta-fakta, konsep, dan proses penemuan. “Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu cabang ilmu mengenai gejala alam dan segala proses yang ada didalamnya”.

Pemberian pengalaman secara langsung pada siswa dalam pembelajaran IPA sangat penting, untuk mengembangkan kompetensi sehingga siswa dapat bereksplorasi dan memahami alam sekitar secara ilmiah dengan lebih mendalam.

Google classroom dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya, terutama pada materi sel tumbuhan dan sel hewan. Pemilihan mata pelajaran sel ini karena pembelajarannya cenderung rumit dan perlu banyak waktu untuk mempelajari materi tersebut. Dengan penggunaan media yang tepat maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Tetapi jika penggunaan media dalam belajar tidak tepat maka hasil belajar tidak dapat dicapai secara optimal.

Penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran IPA siswa yang awalnya belum paham tentang materinya dapat mempelajari kembali materi yang telah dibagikan pada *google classroom*, dan juga mereka dapat

melakukan diskusi secara online kapanpun tanpa harus menunggu jadwal pelajaran dikelas.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil peneliti lain sebelum penulis memutuskan untuk meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 1 Rantepao” adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alda Apriliani (2022) dengan judul “*Pengaruh Pendekatan Blended Learning Menggunakan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Fluida Dinamis yang dilaksanakan di MAN 1 Kuningan pada bulan November 2022*”. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 0,68 dengan kategori sedang, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok control yaitu 0,55 dengan kategori sedang. Sebagian siswa memberikan respon positif terhadap implementasi pendekatan *blended learning* menggunakan *google classroom* pada materi fluida dinamis dengan presentase sebesar 75,5%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khaerani Nasir (2022) dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Google Classroom Model Blended Learning Secara Daring dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX UPTD SMP Negeri 8 Parepare*” ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX setelah

melakukan proses pembelajaran dengan model *blended learning* menggunakan aplikasi *google classroom*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ervinna Anggraini (2018) dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Siswa Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung*” terdapat perbedaan dimana sebelum diterapkannya model *blended learning* menggunakan *google classroom* pemahaman konsep siswa disekolah tersebut masih rendah dikarenakan kurangnya minat belajar, dan kurangnya ketelitian dalam menyimak penjelasan guru dan setelah diterapkannya model *blended learning* menggunakan *google classroom* terdapat pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis menjadi lebih baik dari sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

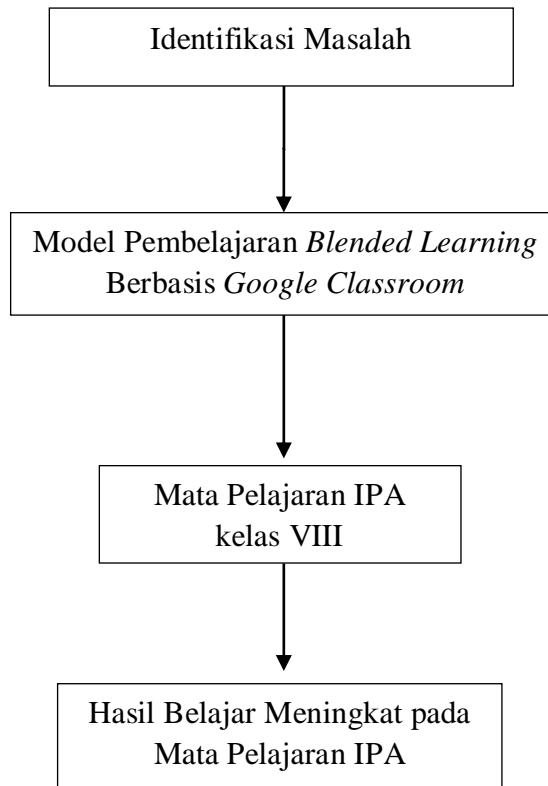
Dalam proses pembelajaran tentunya ada tujuan yang harus dicapai diantaranya yaitu mengenai hasil belajar siswa. Dan dalam proses tersebut siswa pasti akan lebih mudah memahami maksud yang terdapat dalam pesan yang disampaikan, apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran IPA memiliki materi yang padat dan tidak jarang ditemui materi-materi yang abstrak. Kompleksnya materi IPA kerap kali memerlukan waktu lebih dalam menyampikannya sehingga perlu alternatif lain selain pembelajaran tatap muka. Penggunaan aplikasi *google classroom* dengan model *blended learning* sangat memungkinkan untuk lebih mengefektifkan kegiatan belajar siswa karena dengan dimanfaatkannya aplikasi *google classroom* dengan

model *blended learning* pembelajaran dapat lebih terstruktur. Selain itu, penggunaan aplikasi *google classroom* dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif dengan menyerderhanakan pemberian tugas, meningkatkan kerja sama dan komunikasi antara guru dan siswa.

Penerapan model *blended learning* merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dan *online*. Penerapan seperti yang dikemukakan oleh Deklara, dkk dapat membantu siswa dalam menemukan gaya belajar yang sesuai dengan dirinya.

Adapun untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi sel, maka dibandingkan hasil belajar antara dua kelas. Adapun langkah-langkah yang dilakukan antara lain; pertama diberikan *pretest* dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa, langkah kedua diberikan *posstest* untuk melihat hasil akhirnya, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap penggunaan aplikasi *google classroom* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Rantepao.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 1 Rantepao

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah :

H0 ; Tidak terdapat pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Rantepao.

H1 : Terdapat pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 1 Rantepao.