

ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBASIS MULTIPLATFORM GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN GADGET

Nanik Nurvayanti¹, Agus Sukamto², Suratman Suratman³

Email: naniknurvayanti@gmail.com¹, sukamto.agus1608@gmail.com²,
suratman@iain-samarinda.ac.id³

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris, Samarinda

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* menggunakan gadget di PKBM Generasi Mandiri cabang Penajam Paser Utara. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 30 siswa dari Paket A, B, dan C. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* dengan *google classroom* dan gadget mampu meningkatkan inovasi, kreativitas, serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Seluruh aktivitas belajar, mulai dari akses materi, tugas, hingga evaluasi, dilakukan secara digital melalui *google classroom*, sehingga memudahkan monitoring dan pengelolaan pembelajaran secara efektif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Blended Learning*, *Google Classroom*, Gadget.

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the Google Classroom multiplatform-based blended learning model using gadgets at PKBM Generasi Mandiri, Penajam Paser Utara branch. Using a qualitative descriptive method, data was collected through observation, interviews, and documentation of 30 students from Packages A, B, and C. The results of the study indicate that the implementation of blended learning with Google Classroom and gadgets can increase innovation, creativity, and student enthusiasm in the learning process. All learning activities, from accessing materials, assignments, to evaluations, are carried out digitally through Google Classroom, making it easier to monitor and manage learning effectively.

Keywords: *Blended Learning Model, Google Classroom, Gadgets.*

PENDAHULUAN

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah “hidup”. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan mana pun dan kapan pun (Amirin, 2013).

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik apabila menggunakan media yang tepat sehingga siswa termotivasi untuk mencintai ilmu pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Seorang guru dapat efektif dan efisien dalam menyajikan materi pelajaran apabila dapat memanfaatkan media secara baik dan tepat (Nursamsu, 2017). Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014) mengemukakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Robertus berpendapat sejatinya gawai tidak akan berdampak buruk pada proses belajar mengajar, jika dioptimalkan dengan baik dalam menunjang pembelajaran (Oebaidillah, 2018).

Gawai merupakan salah satu perkembangan kecangihan teknologi yang memiliki fitur seperti menampilkan foto dan gambar, memutar video, dan memberikan kemudahan dalam akses internet (Rachmawati, dkk, 2007). Gawai atau gadget dalam bahasa Indonesia memiliki beberapa jenis, antara lain *smartphone*, tablet, laptop, *smartwatch*, dan komputer desktop. Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget (Fathoni, 2017). Salah satu contoh gadget yang paling banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk anak-anak adalah *smartphone*.

Penggunaan gadget seperti *smartphone* dalam pembelajaran di kelas secara penuh akan memudahkan bagi siswa untuk mengakses fitur-fitur yang ada di dalamnya sebagai media pembelajaran seperti *google classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi multiplatform yang dapat digunakan dalam pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas serta dapat menghemat waktu pembelajaran karena dapat diakses dimanapun selama memiliki jaringan internet (Sundry, 2020). *Google Classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik di luar sana untuk meningkatkan alur kerja guru. "Ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya alat yang ideal untuk digunakan dengan siswa" (Iftakhar, 2020).

Pemanfaatan multiplatform *google classroom* pada kegiatan pembelajaran tidak hanya saat *online* pembelajaran jarak jauh namun dapat juga digunakan secara *online* saat di kelas. Hal ini adalah gambaran penerapan pembelajaran terpadu (*Blended Learning*) yang meningkatkan ketertarikan siswa selama proses belajar. Pendapat Marsh dan Drexler dalam Lin, Tseng, & Chiang (2017) *Blended Learning* merupakan metode pembelajaran yang mewakili era digital karena terintegrasi dengan internet.

Blended Learning terdiri dari kata “*blended*” (kombinasi/campuran) dan “*learning*” (belajar). Makna asli sekaligus umum *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang menggabungkan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan

pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). (Thorne, 2003) menggambarkan *blended learning* sebagai “*It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advance offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*”. Penggabungan keunggulan pembelajaran tatap muka dan virtual dilakukan secara harmonis antara pembelajaran konvensional dimana tenaga pendidik dan peserta didik bertemu langsung di kelas sekaligus terhubung *online* untuk mengakses informasi terkini melalui berbagai macam aplikasi termasuk *google classroom*.

Beberapa sumber menyimpulkan *Blended learning* adalah: a). Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam; b). Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri 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.

Penerapan *blended learning* telah diteliti di beberapa sekolah antara lain SD Islam PB Soedirman, SDN 05 Pemulutan, MI Al Karim Surabaya, MIN 1 Pamekasan dan MIS Al-Falah Pamekasan, SMPN 1 Sepatan, MAN 2 Kota Bogor, SMAN 12 SURABAYA, SMAN 2 Sukabumi, SMAN 6 Cimahi, SMA Pertiwi 1 Padang, SMA Negeri 1 Banjar, dan masih banyak lagi. Seluruh penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan penerapan *blended learning* yang diterapkan pada mata pelajaran atau bidang studi tertentu. Namun belum ada peneliti yang melakukan penelitian terhadap penerapan *blended learning* untuk program dalam keseluruhan pengajaran di sekolah berbasis multiplatform *google classroom* saat pembelajaran di kelas. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti bermaksud untuk lebih lanjut menganalisa tentang model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* menggunakan gadget. Pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh untuk proses dan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan pemanfaatan multiplatform *google classroom* sebagai penerapan model pembelajaran *blended learning*

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sukmadinata (2011), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Peneliti memberikan penjelasan dan gambaran secara terperinci bagaimana proses dan pelaksanaan pembelajaran di kelas yang digabungkan dengan pemanfaatan multiplatform *google classrom* yang diakses melalui gadget.

Penelitian ini dilakukan di satuan pendidikan PKBM Generasi Mandiri cabang Penajam Paser Utara, sedangkan PKBM Generasi Mandiri berpusat di kota Balikpapan. Objek dari penelitian adalah seluruh siswa PKBM Generasi Mandiri cabang Penajam Paser Utara yang mengikuti program tatap muka berjumlah 30 siswa, terdiri dari tingkatan Paket A (setara SD), Paket B (setara SMP), dan Paket C (setara SMA) pada tahun ajaran 2024/2025.

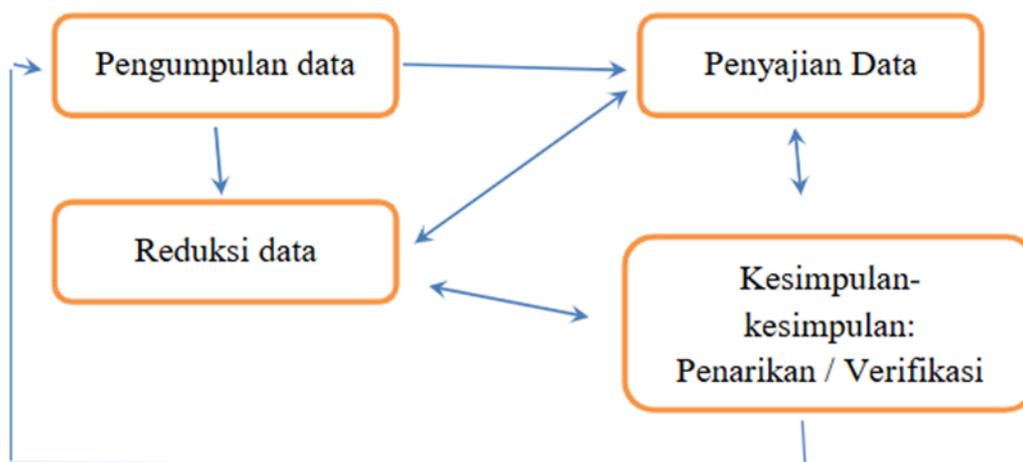
Teknik pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara dan dokumentasi. Morris (1973) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia. Peneliti melakukan observasi selama 3 bulan untuk mendalami pengamatan fenomena selama proses belajar di kelas dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom*

menggunakan gadget.

Kemudian menurut kerlinger (1992) wawancara adalah peran situasi tatap muka interpersonal di mana satu orang (interviewer), bertanya kepada satu orang yang diwawancarai, beberapa pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan jawaban yang berhubungan dengan masalah penelitian. Wawancara adalah interaksi paling tidak antara dua orang, satu pihak berperan dalam sebuah proses, dan satu pihak lainnya mempengaruhi respon yang lain (Phares, 1992). Peneliti melakukan wawancara kepada kepala cabang, tenaga pendidik dan peserta didik untuk memperoleh gambaran secara langsung berdasarkan informasi yang disampaikan sesuai dengan pengalaman yang di rasakan selama menjalankan model pembelajaran *blended learning* di kelas dengan pemanfaatan multiplatform *google classroom* menggunakan gadget.

Menurut Sugiyono (2005), dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, dan karya. Bentuk tulisan, seperti; catatan harian, life histories, cerita, biografi, peraturan, kebijakan, dan lainnya. Bentuk gambar, seperti; foto, gambar hidup, sketsa, dan lainnya. Bentuk karya, seperti; karya seni berupa gambar, patung, film, dan lainnya. Peneliti melakukan pengumpulan segala bentuk dokumen yang mendukung dalam proses belajar di kelas dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* menggunakan gadget. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Bahkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif akan semakin tinggi jika melibatkan/menggunakan studi dokumen dalam metode penelitian kualitatifnya.

Analisis data menggunakan teori Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman (1992) yang memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



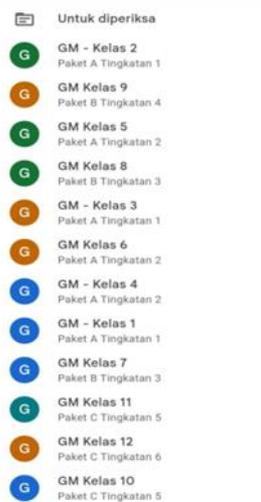
Gambar 1. Proses Analisis Data Penelitian Kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

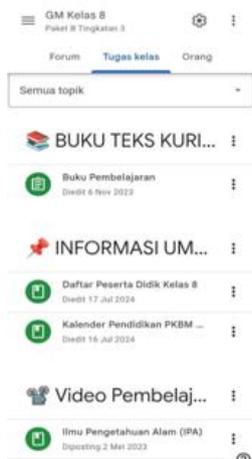
Peneliti sangat tertarik ingin mendalami penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* menggunakan gadget di satuan pendidikan PKBM Generasi Mandiri cabang Penajam Paser Utara. Berdasarkan informasi yang diterima, selama kurang lebih 5 tahun telah menerapkan model pembelajaran *blended learning* tersebut. Pelaksanaan pembelajaran di kelas tatap muka (*face-to-face*), namun seluruh siswa wajib membawa gadget (*smarphone*) untuk mengakses segala media belajar mulai dari modul, buku teks bacaan, video pembelajaran, hingga tugas-tugas, bahkan tes formatif dan sumatif dilakukan dengan pemanfaatan multiplatform *google classroom*.

Multiplatform *google classroom* dibuat mulai dari tingkatan kelas 1 hingga kelas 12. Berikut adalah gambar tampilannya.

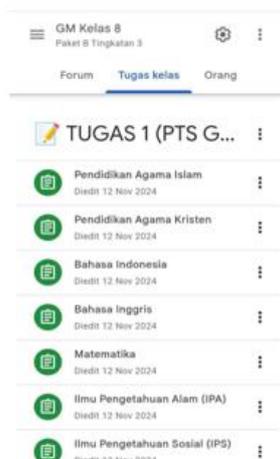


Gambar 1: Fitur *Google classroom*

Di dalam aplikasi multiplatform *google classroom* tersebut terdapat data peserta didik, kalender pendidikan, buku-buku teks pembelajaran pada setiap tingkatan kelas, video pembelajaran, tugas tengah semester, tugas akhir semester, dan rekapitulasi nilai-nilai setiap siswa. Keseluruhan data-data tersebut dapat di akses melalui *link*. Berikut adalah gambar contoh tampilan nya:



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5

Keterangan gambar:

Gambar 2: Data peserta didik, kalender pendidikan, buku teks, video pembelajaran.

Gambar 3: Tugas tengah semester, terdiri dari beberapa mata pelajaran.

Gambar 4: Link materi, link form kehadiran, link soal-soal, link monitoring kelengkapan nilai.

Gambar 5: Rekapitulasi nilai dari keseluruhan tugas tengah semester dan tugas akhir semester.

Pembahasan

PKBM Generasi Mandiri yang berlokasi di Balikpapan merupakan sekolah non formal yang mempunyai cabang di Penajam Paser Utara. Pengelolaan di sekolah cabang ini menerapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* dengan media *smartphone*. Model pembelajaran *blended learning* tersebut menggabungkan pembelajaran tatap muka sebanyak empat kali dalam satu minggu, dan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran diterapkan dengan durasi 2 jam setiap harinya.

Bagi siswa paket A pembelajaran masih menggunakan buku teks pelajaran, namun dalam pengerjaan tugas-tugas tengah semester dan tugas-tugas akhir semester telah mengakses *link* di *google classroom*. Sedangkan bagi siswa Paket B dan Paket C telah menerapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* dengan media *smartphone* sepenuhnya. Mulai dari buku teks digital, video pembelajaran, tugas-tugas, monitoring nilai, hingga penggunaan berbagai aplikasi lainnya yang dapat diakses dengan *android* dan menunjang pembelajaran seperti *Canva*, *YouTube*, *ChatGPT*, dan *Capcut*.

Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif, yang menandakan *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, yang mana siswa dapat menghasilkan produk-produk belajar yang lebih menarik. Selain itu, guru dapat lebih mudah memantau perkembangan siswa secara *real-time*, sementara siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis multiplatform *google classroom* menggunakan gadget di PKBM Generasi Mandiri cabang Penajam Paser Utara terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan teknologi siswa. Seluruh proses pembelajaran, mulai dari akses materi hingga evaluasi, dapat dilakukan secara digital, sehingga mendukung efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Model ini layak untuk diadopsi lebih luas, baik di pendidikan formal maupun non-formal, guna menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang fleksibel serta inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. (2021). "Memahami Teknik Pengelolaan Data Dan Analisis Data Kualitatif". *Jurnal IAIN Palangka Raya*, 1(1), 184.
- Ajinegara, M. W., & Soebagy, J. (2022). "Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Media Pembelajaran Google Classroom Menggunakan Aplikasi VOSViewer". *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 193.
- Dewi, R., Pristiwanti, D., Badriah, B., & Hidayat, S. (2022). "Pengertian Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*.
- Endah Wulantina, S. M. (2019). "Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom". *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 110–121.
- Ghofur, A., Wasis, & Putri, U. D. (2019). "Blended Learning-the Learning Method for Gen Z". *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 3, 54–59.
- Hasanah, H. (2017). "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)". *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
- Marini, A. (2022). "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z". *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 375–384.
- Nilmasari, N. (2014). "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif". *Wacana*, 13(2), 1–5.
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Nurpratiwiningsih, L. (2021). "Pembelajaran Google Classroom bagi Mahasiswa. Jurnal Review Pendidikan Dasar": *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 105–109.

- Santoso, F. A. (2020). “Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar”. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 49–54
- Sulthoniyah, I., Afianah, V. N., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). “Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476.
- Yudha, C. B., Octaviany Widyaningsi, & Nugrahen, D. C. (2019). “PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING UNTUK SEKOLAH DASAR”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 143–156.