

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya serta dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga menjadi yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Adanya pandemi Covid-19 ini berdampak pada aspek pendidikan. Dimana diterapkannya kebijakan pemerintah dalam Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020, untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah atau pembelajaran jarak jauh (*daring*) (Setkab, 2020).

Pembelajaran yang dilakukan dari rumah atau yang dikenal dengan pembelajaran *daring* ini memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran *daring*. Dengan adanya perubahan proses pembelajaran ini, guru sebagai pendidik harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi dan lingkungan siswa. Dengan tujuan agar guru dapat membawa pembelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Begitu juga dengan pembelajaran yang berbantuan teknologi ini, diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang menarik dan dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan mandiri serta dapat memanfaatkan segala bentuk media pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan belajar ilmu pengetahuan menggunakan nalar dan memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran serta aktivitas dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan menyampaikan suatu informasi atau gagasan (Wandini dan Banurea, 2019). Menurut Solichin (2006) prinsip belajar matematika ada tiga. Pertama, yaitu perhatian dan motivasi sebagai pendorong aktivitas belajar peserta didik. Kedua, yaitu keaktifan sebagai sikap positif dan daya penggerak peserta didik untuk berinisiatif melakukan

aktifitas belajar. Ketiga, yaitu perlu terlibat langsung dan berpengalaman supaya anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas yang ada.

Menurut WJS Poerwadarminta dikutip dari Nelly Maghfiroh (2010:48) berpendapat prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan lain sebagainya). Sedangkan menurut Gagne dikutip dari Yusniyah (2010:22) prestasi adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di kelas VII L SMPN 2 KUTA UTARA, ditemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung proses pembelajaran, diantaranya: pertama, kurang aktifnya peran guru dalam memberikan tugas. Sehingga banyak siswa yang enggan mencoba latihan soal secara mandiri. Hal itu menyebabkan, siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Kedua, guru kurang interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan cenderung membosankan. Hal ini juga disampaikan oleh siswa melalui survey yang peneliti lakukan. Disampaikan siswa bahwa, pembelajaran kurang menyenangkan, siswa merasa sulit memahami materi karena penyampaian materi hanya menggunakan website e-learning sekolah dimana materi dikemas berbentuk word dan video tutorial sehingga tidak ada interaksi dua arah antara guru dan siswa sehingga siswa tidak dapat langsung berinteraksi dengan guru saat ada materi yang kurang paham dan ingin didiskusikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti menarik kesimpulan dan ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi siswa yaitu: a) siswa tidak dapat memahami materi dikarenakan kurangnya bimbingan guru disetiap pertemuan, b) kurang aktifnya peran guru dalam memberikan latihan soal sehingga siswa kurang mandiri dalam proses pembelajaran, c) kurangnya

interaksi guru dan siswa sehingga siswa tidak bisa mengutarakan kesulitan belajarnya. Faktor-faktor seperti itu mempengaruhi prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan adanya siswa di kelas VII L SMPN 2 KUTA UTARA yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 65. Salah satu faktor keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran adalah kemampuan guru untuk merencanakan serta melaksanakan proses pembelajaran, termasuk pada situasi masa pandemi Covid-19 ini. Guru diharapkan dapat membawa pembelajaran dengan baik dan menciptakan suasana kelas yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Mencermati permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu alternatif tepat yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan diterapkannya metode pembelajaran yang ideal di masa pandemi Covid-19 ini adalah Metode *Blended Learning*.

Metode pembelajaran *Blended Learning* merupakan penggabungan face-to-face (pembelajaran tatap muka/*offline*) dengan penggunaan teknologi secara online (Graham, 2005). Menurut Driscoll (2002) pengertian *Blended Learning* yakni suatu pembelajaran dimana menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai teknologi berbasis web demi mencapai tujuan pendidikan. Dwiyogo (2012) menguraikan arti *Blended Learning* yaitu model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi yang mana dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Blended Learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. *Blended Learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online* (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pelajar bertemu langsung dan melalui media *online* yang bisa diakses kapanpun. Metode pembelajaran *Blended Learning*

merupakan metode yang ideal guna menerapkan akan adanya kebijakan dari pemerintah untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dari rumah dengan sistem daring (dalam jaringan) dikarenakan pandemi Covid-19.

Adapun kelebihan dari *blended Learning* yang diungkapkan oleh Kusairi (dalam HuSAMAH 2014:35), yaitu: a) peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*. b) peserta didik dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain tidak harus dilakukan saat di kelas. c) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. d) pengajar atau guru dapat menyampaikan materi dengan berbagai cara seperti dengan powerpoint, video tutorial, *sharing* modul pelajaran, dan lainnya sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. e) proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online*. Hal ini dapat memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa sehingga pembelajaran matematika terasa menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan Roshonah, Adiyati Fathu, Sutihat & Adi Alam (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Implementasi metode pembelajaran yang bervariasi menggunakan media pembelajaran secara optimal dapat memberikan antusias kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami materi yang diberikan. Hal ini akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal serupa juga disampaikan Millatana, Maria Ernawati (2019) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru dapat menerapkan model pembelajaran matematika dengan metode *blended learning* sebagai salah satu referensi pendekatan dalam pembelajaran di kelas guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan metode pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu,

pada penelitian ini, peneliti mengambil judul “**Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Blended Learning*** “

B. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui metode pembelajaran *Blended Learning* pada pokok bahasan materi Perbandingan pada siswa kelas VII L Tahun Pelajaran 2021/2022 di SMP Negeri 2 Kuta Utara. Maksud diadakannya pembatasan masalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti dapat menguraikan masalah di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana pengimplementasian metode pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom*?
2. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII L SMPN 2 KUTA UTARA menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil implementasi penerapan metode pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Untuk mengetahui besarnya tingkat pengaruh penerapan metode pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII L SMPN 2 KUTA UTARA.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam bidang pendidikan baik secara teoritis maupun empiris. Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Blended Learning* pada siswa kelas VII L SMPN 2 KUTA UTARA.

b. Manfaat Empiris

1. Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam memanfaatkan perangkat digital sehingga dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan kemandirian dalam mempelajari materi dengan dukungan materi, kuis, dan tugas yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

3. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru diharapkan dapat memberikan referensi mengenai inovasi dalam proses pembelajaran dengan

metode pembelajaran *Blended Learning* dengan aplikasi Zoom dan Google Classroom.

F. Penjelasan Istilah

1. Meningkatkan

Menurut Poerwadarminta (dalam Sekartini, 2014; 9), meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggi, atau memperhebat. Meningkatkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* (<https://kbbi.web.id/>) diartikan sebagai usaha atau proses, meningkatkan adalah sebuah kata kerja sehingga meningkatkan dapat menyatakan suatu tindakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa meningkatkan adalah bentuk suatu usaha atau proses yang dilakukan untuk menghasilkan hasil yang lebih baik.

2. Prestasi belajar

Menurut WJS Poerwadarminta dikutip dari Nelly Maghfiroh (2010:48) berpendapat prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan lain sebagainya). Sedangkan menurut Gagne dikutip dari Yusniyah (2010:22) prestasi adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Penilaian prestasi belajar siswa dapat dilakukan dengan melakukan beberapa kali tes penilaian hasil belajar.

3. Metode Blended Learning

Metode pembelajaran *Blended Learning* merupakan penggabungan face-to-face (pembelajaran tatap muka) dengan penggunaan teknologi secara online (Graham, 2005). Menurut Driscoll (2002) pengertian *Blended Learning* yakni suatu pembelajaran dimana menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai teknologi berbasis web demi

mencapai tujuan pendidikan. Dwiyo (2012) menguraikan arti *Blended Learning* yaitu model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi yang mana dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Blended Learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

4. Aplikasi Google Classroom

Menurut Herman (2014) Google Classroom adalah aplikasi yang memungkinkan adanya kelas di dunia maya. Abdul Barir Hakim dalam Ernawati (2018: 15) menjelaskan bahwa Aplikasi Google Classroom merupakan layanan yang berbasis internet kepunyaan Google yang digunakan sebagai sebuah sistem e-learning atau dalam Bahasa Indonesia disebut pembelajaran daring. Mengutip dari situs resmi Google, Google Classroom adalah suatu *learning management system* yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, kuis maupun tugas. Google Classroom dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, dimana siswa dapat meningkatkan kemandirian dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kelebihan dari Google Classroom, dimana guru dapat mengunggah berbagai bentuk materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengunduh materi secara mandiri. Google Classroom juga dapat digunakan untuk memberikan kuis atau tugas dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Aplikasi Google Classroom pada penelitian ini akan digunakan untuk mengirim materi kepada siswa berbentuk file pdf, soal latihan siswa, serta wadah bagi siswa untuk mengumpulkan jawaban dari soal latihan dengan batas waktu yang ditentukan guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Metode pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam kamus bahasa Indonesia didefinisikan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses untuk menuju yang lebih baik.

Supriyono mendefinisikan metode pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Prawiradilaga (2007) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah – langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan metode pembelajaran adalah proses pembelajaran yang difokuskan kepada pencapaian tujuan.

Berdasarkan definisi metode pembelajaran secara umum tersebut, penulis menyimpulkan definisi metode pembelajaran adalah langkah – langkah dan cara yang digunakan guru dan disajikan khas oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam memilih metode pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan (Suryobroto 1986, diacu dalam Solihatin 2007) adalah:

- a. Tujuan yang akan dicapai
- b. Bahan yang akan diberikan
- c. Waktu dan perlengkapan yang tersedia
- d. Kemampuan dan banyaknya murid
- e. Kemampuan guru mengajar

Sesuai dengan pendapat di atas, metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, bahan yang akan digunakan, waktu dan perlengkapan yang tersedia, kemampuan dan banyaknya murid,

dan kemampuan guru mengajar, sehingga bisa disesuaikan dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan keseluruhannya dan tidak menyulitkan siswa dan gurunya, sehingga bisa tercapai tujuan yang diinginkan.

2. Pengertian *Blended Learning*

Blended Learning berasal dari kata *blended* yang berarti campuran dan *learning* yang artinya pembelajaran, sehingga *blended learning* seringkali diartikan dengan pembelajaran campuran. *Blended Learning* merupakan penggabungan face-to-face (pembelajaran tatap muka) dengan penggunaan teknologi secara online (Graham, 2005). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Garner&Oke (2015), pembelajaran *Blended Learning* merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran online yang bertujuan untuk meningkatkan hasil peserta didik.

Proses belajar mengajar terjadi baik secara tatap muka maupun menggunakan e-learning berbantuan aplikasi pendukung. Jihad dan Haris (2012:25) berpendapat bahwa dalam memilih suatu model mengajar maka harus disesuaikan dengan realitas yang ada dan situasi kelas yang ada, serta kerjasama yang terjalin antara guru dan peserta didik. Wulandari (2016:18), berpendapat bahwa *Blended Learning* merupakan pengintegrasian ICT secara efektif ke dalam desain pembelajaran untuk memperluas pengalaman belajar siswa melalui media yang dekat dengan siswa yaitu media digital. Kemampuan media digital dalam pembelajaran memungkinkan untuk memberi variasi dalam hal tipe pengajaran, pendekatan, dan juga tipe belajar siswa.

Adapun kelebihan dari *blended Learning* yang diungkapkan oleh Kusairi (dalam HuSAMA 2014:35), yaitu: a) peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*. b) peserta didik dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain tidak harus dilakukan saat di kelas. c) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja

dan kapan saja. d) pengajar atau guru dapat menyampaikan materi dengan berbagai cara seperti dengan powerpoint, video tutorial, *sharing* modul pelajaran, dan lainnya sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. e) proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online*. Hal ini dapat memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa sehingga pembelajaran matematika terasa menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan pertemuan tatap muka secara langsung dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan penggunaan teknologi dan media digital sehingga setiap siswa dapat melakukan pembelajaran tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Penerapannya dapat digabungkan dengan penggunaan media atau aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* sebagai media *online* yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Google Classroom* merupakan media atau aplikasi yang menyediakan kemudahan proses pembelajaran dimana guru dapat berbagi materi pembelajaran maupun latihan soal selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana penilaian terhadap hasil kerja peserta didik. *Google Classroom* juga dapat digunakan dengan mengkombinasikan dengan platform lainnya. Penerapan metode pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *google classroom* diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di era teknologi dan masa pandemi covid-19 seperti saat ini.

3. Pembelajaran *Online* (Pembelajaran Daring)

Adanya kebijakan dari pemerintah untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dari rumah sistem pembelajaran *online* (pembelajaran daring) mulai diterapkan di sekolah. Menurut Thome, “pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi multimedia, kelas virtual, video, teks online, animasi,

email, pesan suara, telepon konferensi, dan video streaming online” (Kuntarto 2017:101). Menurut Moore dkk, (2011) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan aksesibilitas, fleksibilitas, konektivitas, dan kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis interaksi pembelajaran”. Menurut Harnani (2020) pembelajaran *online* atau pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* (pembelajaran daring) merupakan pembelajaran yang dapat pelaksanaannya memanfaatkan media atau *platform* yang terhubung dengan jaringan internet. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan melalui laptop, komputer, atau handphone yang terhubung dengan jaringan internet. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan di waktu yang sama walaupun siswa dan guru berada di tempat yang berbeda.

Pembelajaran *online* (pembelajaran daring) termasuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dituntut mandiri dalam proses pembelajaran dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya. Sehingga, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *online* (pembelajaran daring) sangat menentukan hasil belajar yang mereka peroleh dan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Pembelajaran *online* (pembelajaran daring) juga tentunya memiliki banyak kelebihan, diantaranya guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet kapan saja, komunikasi itu juga dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu. Selain itu, guru dan peserta didik dapat mengulang mempelajari materi yang diberikan guru dimana saja apabila diperlukan, peserta didik juga dengan sangat mudah menambah informasi materi dengan mengaksesnya di internet, pembelajaran juga akan menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja

4. Aplikasi Google Classroom

a. Pengertian

Menurut Herman (2014) Google Classroom adalah aplikasi yang memungkinkan adanya kelas di dunia maya. Aplikasi Google Classroom merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran daring. Aplikasi ini merupakan aplikasi keluaran dari Google yang menyediakan berbagai fitur untuk dimanfaatkan para guru. Guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. Selain itu, guru juga dapat memberikan materi pelajaran, pemberian tugas, dan berinteraksi melalui kolom komentar dengan siswa. Google Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pembelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. Aplikasi ini cocok dipergunakan pada masa pandemi yang tidak memperbolehkan adanya kelas tatap muka seperti biasanya.

Tujuan utama Google Classroom adalah untuk menyederhanakan proses berbagi file antara guru dan siswa. Setiap kelas membuat folder terpisah di Drive masing-masing pengguna, dimana siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Aplikasi ini tersedia bagi pengguna iOS atau Android yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan file penugasan, berbagi file dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara online (IDCloudHost).



Gambar 01.
Aplikasi Google Classroom

b. Fitur – fitur pada Google Classroom

Berikut beberapa fitur pada aplikasi Google Classroom:

a) Stream

Fitur ini dapat digunakan untuk memberikan pengumuman kepada siswa juga dapat dipakai untuk absen kehadiran siswa.

b) Tugas (Assignments)

Setiap tugas yang diunduh akan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas Google. Siswa dapat mengunggah file tugas mereka pada folder Assignments yang telah dibuat oleh guru yang kemudian file tersebut akan dinilai oleh guru.

c) Penilaian (Grading)

Pada fitur ini, guru dapat memberi penilaian terhadap tugas siswa. Guru memiliki opsi untuk memantau tugas siswa dengan memberi revisi pada file tugas siswa dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa merevisi tugas mereka atau agar siswa dapat mengecek letak kesalahan siswa dalam mengerjakan tugas. Selain itu, guru juga dapat menuliskan nilai yang didapat siswa

d) Material

Fitur material memungkinkan guru mengunggah materi yang akan dibahas. Materi yang didalamnya terdapat rumus matematika sebaiknya file tersebut terlebih dahulu dibuat dalam format pdf agar rumus matematika dapat terbaca.

e) Question

Pada fitur Question, guru dapat membuat sejumlah pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh siswa. Pertanyaan dapat berupa isian singkat ataupun multiple choice.

c. Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

a) Kelebihan

- 1) Mudah digunakan untuk pemula melalui smartphone, laptop, komputer atau tablet.

- 2) Efektif dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi ataupun informasi.
- 3) Menghemat waktu dalam pengumpulan tugas.
- 4) Tidak memerlukan kertas.
- 5) Tersedia folder yang berbeda untuk pemberian materi dan tugas. Sehingga file materi tidak tercampur.
- 6) Dapat digunakan untuk semua orang, baik itu pengajar dan pembelajar.
- 7) Bebas dari iklan.
- 8) Aman dan gratis

b) Kekurangan

- 1) Tidak dapat berdiskusi dengan tatap muka.
- 2) Diskusi hanya bisa dilakukan melalui kolom komentar.
- 3) Apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan dalam memberikan materi dalam file, maka akan berdampak pada pengetahuannya (Ernawati, 2018 : 20)

5. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang diharapkan guru dan peserta didik. Menurut Chaplin (2020), “Prestasi merupakan hasil yang dicapai (dari yang dilakukan dan diharapkan). Menurut WJS Poerwadarminta dikutip dari Nelly Maghfiroh (2010:48) berpendapat prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan lain sebagainya). Sedangkan menurut Gagne dikutip dari Yusniyah (2010:22) prestasi adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tertentu yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar seseorang yang dinyatakan dalam bentuk angka, nilai ataupun skor. Prestasi belajar dikatakan sempurna

apabila tujuan belajar itu sudah tercapai. Sebaliknya prestasi belajar dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target atau tujuan belajar tersebut.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Zainal Arifin (2013: 12-13) prestasi belajar mempunyai fungsi utama, antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambing pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

Jika dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar diatas, maka betapa pentingnya kita mengetahui dan memahami prestasi belajar peserta didik, baik secara perorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas intuisi pendidikan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya sebuah penelitian. Sugiyono (2014:91) merupakan “Kerangka berpikir menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti”. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan. Guru menjadi salah satu peran penting dalam pendidikan. Selain menjadi pengajar, guru juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik di kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan suasana yang baik dan menyenangkan saat proses belajar mengajar agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran matematika dalam masa pandemi ini, dimana proses pembelajaran dilakukan secara *online* dan tatap muka. Masih banyak peserta didik dan guru yang masih belum dapat beradaptasi dengan proses pembelajaran ini. Hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berangkat dari hal tersebut, model pembelajaran *Blended Learning* diharapkan menjadi salah satu cara dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII A SMPN 2 KUTA UTARA dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian maka kemandirian dan inisiatif siswa dalam proses pembelajaran matematika akan terlatih.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan keadaan kelas. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model *Blended Learning*. Peneliti menggunakan model *Blended Learning* dengan memanfaatkan aplikasi Zoom dan *Google Classroom* dengan tujuan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran demi meningkatkan prestasi belajar siswa dan menjadikan siswa lebih mandiri dalam belajar. Model ini juga diterapkan guna mengikuti anjuran pemerintah untuk melakukan pembelajaran dari rumah demi memutus rantai penyebaran Covid-19.

Tabel. 01
Kerangka Berpikir

