

## **PENERAPAN *REMOTE BLENDED LEARNING* BERBASIS KONSTRUKTIVISME PADA PEMBELAJARAN AGAMA HINDU KELAS XII TBSM1 DI SMK PGRI 2 BADUNG**

I Ketut Suyasa  
SMK PGRI 2 BADUNG  
Email: [Saunaka72@gmail.com](mailto:Saunaka72@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The development of technology and information that occurs in this country has had many positive impacts on the world of education. Especially computer and internet technology, both in terms of hardware and software, provide many offers and choices for the world of education to support the learning process. However, the COVID-19 pandemic has shocked people around the world, giving sudden changes to the daily lives of individuals and community activities, which ultimately brings about tremendous changes in various fields. The learning system is carried out remotely by utilizing information technology. The rapid development of technology also makes everything that everyone does easy and efficient. The advancement of internet-based information technology allows students to easily get learning materials, either directly or indirectly. With the literature method and research data sources, students of class XII TBSM1 at SMK PGRI 2 Badung that through the Google Classroom application system, teachers can upload learning materials, assignments, and create a learning community. In addition, with this system teachers and students can interact and have discussions together in the Google Meet feature provided in Google Classroom. It has been explained that there is a positive influence on online learning, namely the use of the google classroom application which has an effect on improving student learning outcomes. The conclusion is that the use of media using the Google Classroom application is very effective and can improve student learning outcomes in class.*

**Keywords/ kata kunci:** *Technology, Learning, Classroom.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negeri ini telah memberikan banyak dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, pandemi COVID-19 telah menggemparkan masyarakat di seluruh dunia, memberikan perubahan yang tiba-tiba pada kehidupan sehari-hari individu dan aktivitas masyarakat, yang pada akhirnya membawa perubahan yang luar biasa di berbagai bidang. Sistem pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Pesatnya perkembangan teknologi juga membuat segala sesuatu yang dilakukan setiap orang menjadi mudah dan efisien. Kemajuan teknologi informasi berbasis internet memungkinkan siswa untuk dengan mudah mendapatkan materi pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan metode studi pustaka dan sumber data penelitian, siswa kelas XII TBSM1 di SMK PGRI 2 Badung bahwa melalui sistem aplikasi Google Classroom, guru dapat mengunggah materi pembelajaran, tugas, dan membuat komunitas belajar. Selain itu, dengan sistem ini guru dan siswa dapat berinteraksi dan berdiskusi bersama dalam fitur Google Meet yang disediakan di Google Classroom. Telah dijelaskan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap pembelajaran daring yaitu penggunaan aplikasi google classroom yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulannya adalah penggunaan media dengan menggunakan aplikasi Google Classroom sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

**Kata kunci:** *Teknologi, Pembelajaran, Kelas.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa belajar. Siswa diberi kebebasan untuk berkembang sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan yang direncanakan oleh guru. Guru berperan sebagai perantara yang menyediakan apa yang dibutuhkan siswa. Guru merancang pembelajaran agar seluruh siswa aktif berkolaborasi dengan teman sebaya dan guru untuk memecahkan masalah yang dibahas.

Pembelajaran blended atau Blended Learning didefinisikan sebagai kombinasi antara pengajaran tatap muka dan pembelajaran berbantuan komputer (Osguthorpe & Graham, 2003: 227-233). Sejalan dengan pandangan ini, Mason & Rennie (2006: 17) mendefinisikan Blended Learning sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh, dan e-learning. Definisi tersebut menunjukkan bahwa Blended Learning mengacu pada pembelajaran online sebagai bagian dari pembelajaran jarak jauh, dan e-learning sebagai implementasi dari pembelajaran online.

Namun, pandemi COVID-19 telah mengejutkan masyarakat di seluruh dunia, membawa perubahan mendadak dalam kehidupan sehari-hari dan aktivitas masyarakat, serta membawa perubahan luar biasa di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat akibat penyebaran virus corona (COVID-19). Dengan ditutupnya sekolah sementara waktu, seluruh siswa SD dan SMP “terpaksa” belajar di rumah (Oktavianus Risky dan Ardia Liantina Fitra, 2020: 16).

Meskipun demikian, pandemi ini dapat mempercepat adopsi Pendidikan 4.0, di mana sistem pembelajaran dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan efisien. Berkat kemajuan teknologi informasi berbasis internet, siswa kini memiliki kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

Namun, terdapat tantangan besar dalam penerapan model pembelajaran jarak jauh karena kurangnya persiapan dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan tersebut adalah masih adanya anggota sekolah yang belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran berbasis Blended Learning atau sepenuhnya online.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan observasi terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas, melalui pengamatan didalam web learning Google Classroom dan dokumentasi data dari Google Form yang telah disebarakan melalui link. kemudian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar dari siswa di kelas XII TBSM1 SMK PGRI 2 Badung mengenai implementasi dari model blended learning . Adapun pengertian secara lengkap mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi atau pengamatan merupakan langkah awal ketika melakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi di dalam Google Class untuk mengetahui segala kejadian di dalam kelas. Tes Hasil Belajar Tes merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan dari siswa. Tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif. Pada penelitian ini digunakan tes objektif bentuk pilihan ganda dan essay. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama beberapa kali tatap muka. Tes ini juga digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan model Remote

Blended Learning yaitu dalam aplikasi Google Form. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 75.

## **PEMBAHASAN**

### **Efektifitas**

Menurut Hidayat (1986), efektivitas adalah ukuran sejauh mana tujuan (kuantitas, kualitas, waktu) tercapai. Semakin tinggi tingkat pencapaian tujuan, semakin tinggi pula efektivitasnya. Handoko (1997: 7) menjelaskan efektivitas sebagai kemampuan memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Devung (1988: 25) juga menyatakan bahwa efektivitas adalah derajat kemampuan mencapai tujuan secara akurat dan tepat.

Indikator efektivitas pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, maka efektivitas pembelajaran dapat dikatakan tercapai. Partisipasi aktif siswa juga menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dianggap efektif apabila pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan, dan siswa dapat menyerap serta mempraktekkan isi pelajaran.

Metode dan strategi pembelajaran saat ini mengalami perubahan. Dampak penyakit menular yang melanda dunia tidak hanya terbatas pada beberapa sektor saja, tetapi juga menyebabkan perubahan besar di semua sektor. Hal ini mempengaruhi fungsi pendidik sebagai moderator, mediator, dan motivator dalam proses pembelajaran. Selama ini, guru dianggap sebagai pusat pembelajaran, namun kini siswa menjadi pusat dari pembelajaran itu sendiri.

### **Google Classroom**

Google Kelas adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang memudahkan pembuatan, pendistribusian, dan penilaian tugas tanpa memerlukan pertemuan tatap muka. Tujuan utama Google Classroom adalah untuk memperlancar proses berbagi file antara guru dan siswa (Wikipedia: <https://g.co/kgs/BvLrkP>). Google Classroom membuat kegiatan belajar mengajar lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan memfasilitasi komunikasi.

Guru dapat membuat kursus, memberikan tugas, mengirimkan tugas, serta melihat semuanya di satu tempat. Google Classroom merupakan salah satu platform pembelajaran online yang digunakan sebagai bagian dari imbauan untuk belajar dari rumah guna mencegah penyebaran pandemi virus corona di Indonesia. Google Classroom adalah bagian dari G Suite for Education dan juga memiliki versi aplikasi seluler. Untuk menggunakannya, guru dan siswa memerlukan akun Google untuk terhubung satu sama lain.

Akun Google Application for Education adalah aplikasi yang sangat berguna untuk pembelajaran online dan dapat digunakan di perangkat apa pun. Salah satu keistimewaan aplikasi ini adalah kemampuannya untuk digunakan secara kolaboratif dalam kelompok. Artinya, layanan Google ini dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sekolah dan lembaga nonprofit kini dapat menggunakan Google Classroom untuk digunakan sebagai layanan inti di G Suite for Education dan G Suite for Nonprofits Kelas XII TBSM1 SMK PGRI 2 Badung

SMK PGRI 2 Badung terletak di Jalan I Gusti ngurah Rai banjar delod bale Agung mengwi Badung, adalah salah satu SMK dengan dua jurusan yaitu Otomotif dan Multimedia. Adapun kompetensi keahlian yang dimiliki ada tiga yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM), dan Multimedia. Penulis memilih sampel yaitu kelas XII

TBSM1 untuk mewakili seluruh kelas XII yang ada di SMK PGRI 2 Badung untuk dikaji dalam efektifitasnya menggunakan Classroom dalam pembelajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

Proses pembelajaran menggunakan Google Classroom dilaksanakan sebanyak empat kali untuk KD 3.2 di Kelas XII Agama Hindu, dengan topik tentang sejarah perkembangan agama Hindu di dunia. Selain itu, akan ada satu pertemuan evaluasi lanjutan. Google Classroom memiliki fitur pembuatan folder yang memungkinkan peneliti mengelompokkan kehadiran, materi, lembar kerja, dan tugas pada setiap pertemuan. Oleh karena itu, peneliti memiliki empat folder, yaitu untuk Pertemuan 1 hingga Pertemuan 4. Selama proses pembelajaran, siswa diwajibkan untuk mengisi daftar hadir. Peneliti menetapkan jangka waktu 1 x 24 jam untuk pengisian formulir kehadiran. Peneliti juga membuat media pembelajaran dengan memberikan materi seperti PowerPoint, tautan YouTube, Streamyard, dan lain-lain pada setiap pertemuan, mengunggahnya ke YouTube, dan membagikan tautan tersebut kepada siswa untuk memastikan bahwa mereka dapat memahami konsep yang diajarkan. Setiap sesi berlangsung selama 90 menit.

Selama proses ini, peneliti memantau aktivitas belajar siswa melalui fitur chat di Google Classroom. Peneliti secara berkala mengajukan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya guna memperjelas materi yang diberikan. Pengamatan peneliti menunjukkan bahwa kedisiplinan siswa meningkat selama proses pembelajaran, terutama dalam pengisian absensi dan pengunggahan tugas. Peneliti merancang proses untuk mencatat kehadiran dan mengumpulkan tugas dalam jangka waktu tertentu. Dari segi respon siswa, pada pertemuan pertama diketahui bahwa siswa kurang responsif terhadap materi yang diberikan, meskipun sudah diberi tahu sebelumnya. Sebanyak 50% siswa masih terlambat menyerahkan tugas. Namun, dengan penerapan konsekuensi bagi siswa yang terlambat, perilaku siswa berubah menjadi lebih baik, dan pada pertemuan keempat, siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan disiplin.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai kemampuan berpikir siswa meningkat dan penyerapan materi menjadi lebih baik. Keefektifan pembelajaran dengan Google Classroom dibuktikan dengan rata-rata nilai psikomotorik siswa melebihi KKM. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengetahui reaksi siswa terhadap evaluasi KKM mata pelajaran di kelas "Pendidikan Agama Hindu dan Pendidikan Karakter", peneliti mengetahui bagaimana perasaan siswa terhadap penggunaan Google Classroom dalam pembelajarannya mereka menjawab. Jawabannya adalah kurangnya perhatian secara langsung karena tidak adanya kontak tatap muka langsung antara siswa dan guru. Hasil ini menyoroti perlunya dukungan dalam aplikasi digital lain yang dapat mendukung dan meningkatkan pembelajaran di Google Classroom. Aplikasi yang mungkin menutupi kekurangan Google Classroom adalah aplikasi Google Meet dan ZOOM. Temuan ini dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya sebagai bentuk integrasi teknologi digital dalam pendidikan agama Hindu dan pembelajaran karakter

## **SIMPULAN**

Dari apa yang telah kami sampaikan selama ini, kita dapat menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dunia pendidikan. Teknologi pendidikan memegang peranan yang sangat penting sebagai alat proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Kekuatan jejaring sosial saat ini tidak hanya untuk bertemu kembali dengan teman lama dan keluarga yang tinggal jauh, namun juga memanfaatkan jejaring sosial untuk bergabung dalam komunitas belajar yang mendorong interaksi siswa. Hal ini juga sangat bermanfaat dan memudahkan pemenuhan kebutuhan perolehan data yang cepat dan akurat untuk keperluan yang sesuai dengan kepentingan dan

kegunaan kita. Elemen yang mendukung penerapan Google Classroom meliputi: Penyiapan sumber daya manusia untuk meningkatkan e-learning, perlunya memperkenalkan perangkat lunak untuk mengembangkan media pembelajaran, perangkat internet, media pembelajaran untuk meningkatkan dan melengkapi kegiatan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor yang menghambat penerapan pembelajaran Google Classroom antara lain: Kurangnya motivasi untuk mengembangkan pembelajaran Google Classroom karena tersedianya kesempatan belajar lain di dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Google Classroom terbukti efektif untuk keterampilan psikomotorik pada mata pelajaran pendidikan agama Hindu. Temuan ini memberikan gambaran proses integrasi teknologi digital ke dalam pendidikan agama Hindu dan pembelajaran karakter. Penelitian ini juga menunjukkan terbentuknya kedisiplinan siswa. Peneliti mengamati perubahan sikap siswa ketika menyikapi instruksi peneliti selama berlangsungnya konferensi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat. 1986. Konsep Dasar dan Pengertian Produktivitas Serta Interpretasi Hasil. Prisma, Prisma, Jakarta: LP3ES.
- Mufid Luthfi; *Mengenal Google Form untuk Kebutuhan Survey Anda*; 2019
- Keputusan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud No. 4678/D/KEP/MK/2016
- Keputusan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud No. 130/D/KEP/KR/2017
- Santosa Farah Heniati; *Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*; Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M) ISSN 2622-7673 (Online) | ISSN 2622-8246 (Cetak); 2020
- Batubara Hamdan Husein; *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Prodi PGMI UNISKA Muhamad Arsyad Al Banjari*: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 8;2016
- Rhardja Untung; *Pemanfaatan Google Formulir Sebagai Sistem Pendaftaran Anggota pada Website Aptisi.Or.id*: 2018; Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA
- Drijvers, P., Boon, P., & V. R. (2010). Algebra and technology. In P. Drijvers (Ed.), Secondary algebra education. Revisiting topics and themes and exploring the unknown(pp. 179-202). Rotterdam, The Netherlands: Sense.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (n.d.). *PENGEMBANGAN KELAS VIRTUAL DENGAN GOOGLE CLASSROOM DALAM KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH ( PROBLEM SOLVING ) TOPIK VEKTOR PADA SISWA SMK UNTUK*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia.
- Wahyudin. (2008). Pembelajaran & Model-model pembelajaran: Pelengkap untuk meningkatkan kompetensi pedagogis para guru dan calon guru profesional. Bandung: Mandiri.

Wikipedia. (n.d.). Google Classroom. Retrieved from  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Google\\_Kelas](https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas)

[https://www.google.com/intl/id\\_id/forms/about/](https://www.google.com/intl/id_id/forms/about/)

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_pendidikan](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Teknologi_pendidikan)

<https://g.co/kgs/BvLrkP>

<https://tirto.id/eG7S>