

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fisika merupakan bagian dari ilmu sains yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis sehingga proses pembelajaran yang terjadi dapat berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum dalam pembelajaran fisika (Cahyono, 2017). Maka terdapat adanya keterkaitan dengan fenomena alam yang disajikan dalam kehidupan sehari-hari dengan memiliki sistem yang dapat diukur. Pada proses pembelajaran fisika adapun karakteristik yang diperlukan sebuah proses dan produk yang diperhatikan, dengan mempelajari yang akan disajikan maka perlu adanya memahami konsep dalam produk tersebut. Pencapaian tujuan pembelajaran mengenai kurikulum 2013 yaitu peserta didik dapat memengaruhi proses pembelajaran fisika tentang konsep dan prinsip fisika, hal ini dapat memberikan sebuah acuan agar peserta didik dapat berpikir kritis, kreatif, dan mengembangkan pengetahuan (Jayadi, 2020). Penelitian yang dilakukan (Pratama, 2019) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran fisika di sekolah masih berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan terbiasa untuk menyimak penjelasan yang telah diberikan. Peserta didik cenderung menyimak, dan memperhatikan apa yang guru sampaikan. Penelitian lain yang diungkapkan oleh (Samudra, 2018) menyatakan bahwa peserta didik cenderung menghafal rumus namun tidak dengan memahami makna fisisnya sehingga hasil belajar yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah.

Hasil studi pendahuluan di SMA Mandalahayu Bekasi yang telah dilakukan melalui wawancara terhadap guru fisika diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas X IPA I menggunakan model pembelajaran daring, model ini dilakukan dengan alasan bahwa adanya virus Covid-19 di Indonesia. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya guru belum

memanfaatkan fasilitas dengan maksimal, sedangkan fasilitas sekolah cukup memadai. Teknologi yang ada tidak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran fisika yang bisa membuat peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar. Pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Akan tetapi pada pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran hanya didominasi oleh guru, sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi pasif karena hanya terpusat pada materi yang diberikan oleh guru. Guru tidak memanfaatkan model pembelajaran daring sehingga dalam pembelajaran berlangsung tidak dilatih terkait pemahaman konsep dan menghubungkan konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi menunjukkan bahwa pembelajaran fisika saat ini dilakukan secara daring, akan tetapi pada pembelajaran daring tersebut guru hanya memberikan materi melalui *WhatsApp Group* yang dibagikan kepada peserta didik tanpa adanya penjelasan secara detail. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang semangat dalam belajar fisika. Pada saat proses pembelajaran guru tidak memberikan penguatan terhadap konsep fisika yang tidak dipahami oleh peserta didik, sehingga mengakibatkan peserta didik kurangnya pemahaman dalam suatu konsep. Selain itu, proses pembelajaran yang diterapkan lebih berpusat pada teori dan penyelesaian konsep fisika secara matematis, tanpa adanya penyelesaian yang lebih jelas secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi pembelajaran menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran fisika di kelas X IPA I SMA Mandalahayu belum terlaksana, guru hanya memanfaatkan *WhatsApp Group* untuk memberikan materi pembelajaran dan mengumpulkan tugas pembelajaran melalui *Email* guru, dengan mewawancarai guru fisika kelas X diperoleh bahwa nilai data rata-rata hasil PAS tahun 2021 hanya 50 dari KKM 78. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk hasil belajar kognitif dari peserta didik masih dalam kategori

tergolong rendah. Terdapat hasil belajar kognitif yang terendah disebabkan karena peserta didik kurang berminat dalam belajar dan kurangnya metode pembelajaran yang dipilih oleh guru. Masih terlihat banyak peserta didik yang hadir dalam pembelajaran daring (*online*) hanya sekedar untuk mengisi daftar kehadiran serta adanya keterlambatan bagi peserta didik dalam pengumpulan tugasnya yang guru berikan. Hal lain pun yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik, dikarenakan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan guru. Lemahnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan ragam *E-Learning* yang tersedia menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Banyak dari peserta didik yang enggan untuk menyimak, membaca bahkan mengulang bahan ajar yang telah di berikan oleh guru. Dikarenakan banyak dari para guru yang hanya memberikan materi bergaya monoton secara satu pihak (*Teacher Center*) disertai dengan tugas harian yang terus menerus.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin pesat merupakan suatu kebutuhan pada kehidupan masa kini yang saling berhubungan antara teknologi dan informasi yang saling berkaitan. Dalam dunia pendidikan dapat disebut Dengan *Electronic Learning (E-Learning)*, yaitu pembelajaran yang menggunakan elektronik menjadi medianya. Penggunaan *Personal Computer* menggunakan internet yang akhirnya menciptakan *E-Learning*. Pemanfaatan berbagai media tersebut guru dapat mempresentasikan konsep-konsep materi yang diajarkan pada berbagai representasi. Konsep pembelajaran ini seringkali diistilahkan menggunakan pencampuran yang berasal dari *E-Learning* menggunakan pembelajaran konvensional yang disebut dengan *Blended Learning* (Islam et al., 2018).

Media pembelajaran yang digunakan dalam *Blended Learning* dimaksudkan berguna untuk meringankan dalam penyebaran materi pembelajaran yang penerapannya dapat memberikan sebuah arahan, informasi, dan timbal balik (*feedback*) antara guru dan peserta didik (Kincaid & Pollock, 2017). Peserta didik tidak memiliki banyak waktu belajar di kelas menyebabkan beberapa peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan.

Hal ini karena adanya keterbatasan waktu belajar di dalam kelas. Mengurangi kekurangan tersebut dalam tahap pembelajaran ini, para ahli menggunakan kerangka pembelajaran berbasis *online* sejauh dilakukannya berkomunikasi dengan peserta didik selama pembelajaran selain tetap muka di kelas. Adapun beberapa media sosial yang dapat dipergunakan sebagai proses interaktif dalam media pembelajaran yang dikenal *Learning Management System*, maka dari itu guru dapat memberikan sebuah wadah pembelajaran secara *virtual* (Usman, 2019). *Learning Management System* dapat digunakan sebagai cara untuk penghubung komunikasi dengan peserta didik dan dapat mengakses bidang pelajaran dengan waktu kapan pun yang mana saja selama masih adanya pemberian sistem kepada jaringan internet yang tersedia (Al Habib & Wicaksono, 2021).

Penggunaan pada *E-Learning* tersebut dapat dilaksanakan secara *Synchronous* maupun *Asynchronous* digunakan sebagai metode pembelajaran yang dapat memberikan bantuan serta mendukung pembelajaran secara *online* (Batita, 2019). Metode tersebut dapat dimanfaatkan kedalam model pembelajaran secara *online* dengan berbagai macam cara dalam pembelajaran yang dapat dilakukan selain berada di kelas, salah satunya adalah pembelajaran melalui *Google Classroom* (Tiawan et al., 2020). *Google Classroom* salah satu *platform* pembelajaran *E-Learning* yang dapat memberikan kemudahan dalam hubungan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, baik didalam kelas maupun di luar kelas. *Google Classroom* adalah suatu media pembelajaran kombinasi atau campuran, bertujuan untuk menyederhanakan, pendistribusian dan instruksikan tugas secara maya tanpa kertas (Badea et al., 2019). Diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara langsung dan pembelajaran secara *online*, yaitu model pembelajaran *Blended Learning* (Jeljeli, 2018). *Blended Learning* merupakan sebuah cara menemukan yang membuat penggabungan dua bagian teknik pembelajaran tradisional didalam kelas (*offline*) dengan bagian Teknik membiasakan menggunakan teknologi elektronik (*online*) hal ini berarti dapat memberikan

sebuah kemudahan bagi peserta didik guna melengkapi informasi kemajuan pembelajaran yang akan dikerjakan. (Handarini & Wulandari, 2020). Kelebihan dari *Blended Learning* yaitu dengan menggabungkan antara teknik konvensional dan berbasis daring agar peserta didik dapat merasakan rasa kenyamanan dan dinamis dalam membangun sebuah pengetahuan wawasan mereka (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional (Ambar Ningsih et al., 2018). *Blended Learning* dipercaya memiliki banyak kegunaan selain dilakukannya pembelajaran *daring (online)* atau bertemu muka. Meskipun terdapat kelebihan yang bermanfaat bagi guru, hal ini masih enggan untuk menerapkan *Blended Learning* dalam praktiknya. Karena masih adanya memiliki asumsi bahwa masih terlalu sulit untuk menerapkannya (Muhtia et al., 2018).

Hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir dari tingkat penguasaan suatu yang sudah terjadi berupa pengetahuan yang melingkupi penetapan suatu informasi, pola proses belajar, dan konsep dalam peningkatan kemampuan yang dimiliki setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut pendapat Kennedy dalam jurnalnya mengatakan hasil belajar kognitif merupakan keberhasilan peserta didik pada suatu teori atau pengetahuan dalam proses pembelajaran, belajar, mengajar supaya bisa meningkatkan kemampuan serta, konsep, dan informasi yang sudah diperoleh hasil kerja peserta didik (Yuliani, 2020). Sedangkan pendapat Sudestia Ningsih dalam jurnalnya mengatakan kemampuan peserta didik untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan menalar, berfikir logis dan kritis (Ningsih et al., 2016). Hasil belajar kognitif memiliki karakteristik diantaranya dapat melakukan penalaran, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual seperti mengingat, memecahan masalah dan menggabungkan ide dari suatu peristiwa (Darmiah, 2020). Pembelajaran fisika tidak hanya menuntut peserta didik untuk menghafalkan rumus dan memahami suatu materi juga mampu menganalisis segala hal yang menyangkut materi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dahlan, 2021) menyatakan bahwa pada penerapannya 25%

peserta didik dalam hasil belajar kognitif dalam kategori rendah, karena masih sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Sedangkan telah diberikannya latihan soal-soal dari guru untuk penyelesaian masalah fisika dalam penggunaan konsep yang mudah dan baik guna menemukan solusi permasalahan fisika. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wildani et al., 2021) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif yang rendah dapat dipengaruhi dari proses pembelajaran yang dijalankan oleh peserta didik yang memiliki berbagai kemampuan dalam memahami dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru.

Momentum dan impuls merupakan materi fisika yang penerapannya banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, namun banya peserta didik memiliki berbagai kesalahpahaman tentang materi ini, salah satunya mengenai konsep dari hubungan momentum dan impuls (Imaculata et al., 2021). Menurut (Ulum, 2017) materi momentum dan impuls memerlukan pengetahuan yang baik untuk menyelesaikan soal dengan tingkat menganalisis. Pemanfaatan penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi dengan memasukkan permasalahan kontekstual yang memiliki keterkaitan materi momentum dan impuls, guna melatih pengetahuan peserta didik dan dapat meminimalisir keterbatasan dari sebuah permasalahan tersebut.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui dalam penerapan *Blended Learning* dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang menggunakan *Google Classroom*. Apabila jika kemungkinan pembelajaran tersebut dapat disatukan antara *Blended Learning* yang menggunakan *Google Classroom*, hal ini berupaya untuk mengefektifkan secara optimal. Karena dengan adanya pembelajaran *Blended Learning* yang menggunakan *Google Classroom*. Apabila bentuk pembelajaran ini dapat dikoordinasikan dengan *Blended Learning* yang menggunakan *Google Classroom* maka dapat disesuaikan sebagaimana harapan bahwa *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dapat digunakan sebagai bentuk pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar kognitif bagi peserta didik.

Sesuai landasan permasalahan yang sudah dijabarkan, maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Momentum dan Impuls”. Dengan demikian dapat diharapkan sebuah peningkatan dari hasil belajar secara kognitif terhadap peserta didik guna memperdalam pemahaman terhadap konsep dasar fisika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, maka ada beberapa hal yang perlu dirumuskan pertanyaan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi pada materi Momentum dan Impuls?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi setelah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada materi Momentum dan Impuls?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu untuk menganalisis:

1. Keterlaksanaan pembelajaran model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi pada materi Momentum dan Impuls.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi setelah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada materi Momentum dan Impuls.

D. Manfaat Penelitian

Setelah ditemukan tujuan penelitian maka dapat diharapkan tercapainya penelitian ini guna memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil landasan yang telah digambarkan, maka diharapkan untuk peneliti dapat memberikan sebuah pengarahan terhadap penelitian dengan meningkatkan model *Blended Learning* terhadap pembelajaran dasar fisika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan penelitian tambahan mengenai penggunaan dalam penerapan *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan serta berupaya untuk menambah pemahaman.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu jenis model bahan peninjauan dalam pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* maupun dengan *E-Learning* sejenisnya.
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat mengenal peserta didik dalam berbagai model pembelajaran yang mereka gunakan, yaitu model pembelajaran *Blended Learning* serta mengetahui manfaat pembelajarannya kepada peserta didik.

E. Batasan Penelitian

Pembahasan ilmu fisika memiliki ekstensi yang sangat luas. Penelitian ini memiliki keterbatasan terkait beberapa hal, antara lain sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini hanya pada aspek kognitif

F. Definisi Operasional

Untuk terhindar dari sebuah kesalahan yang penting terhadap setiap istilah yang digunakan pada judul penelitian ini. Peneliti pun mencirikan sebuah tinjauan sekaligus memberikan gambaran besar keterkaitan dengan judul penelitian yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Model *Blended Learning* adalah pembelajaran yang menterkaitkan pembelajaran campuran yaitu pembelajaran secara konvensional dan

pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom*. Pembelajaran menggunakan *Blended Learning* dapat mempermudah akses yang digunakan oleh peserta didik. Sintak *Blended Learning* yang digunakan dalam penelitian ini terdapat delapan tahapan pembelajaran yaitu pada tahapan *prepare me, tell me, show me, dan let me* pembelajaran dilaksanakan secara *online* menggunakan *Google Classroom*. *Google Classroom* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah satu *website* yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *online*. Guru memberikan bahan pembelajaran pada *platform Google Classroom* kemudian peserta didik mengamati dan berdiskusi bersama. Selanjutnya pada tahapan *check me, support me, coach me, dan connect me* dilakukan secara tatap muka di kelas. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan diskusi dan mengintruksikan peserta didik untuk memberikan kesimpulan secara bersama-sama. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran akan dinilai menggunakan instrumen lembar observasi.

2. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini akan dianalisis berdasarkan proses pembelajaran dengan menggunakan tes pilihan ganda (PG) beralasan dan indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar materi dari momentum dan impuls. Pengukuran terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum penerapan model (*pretest*) dan sesudah penerapan model (*posttest*) dengan bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 14 butir soal mencakup aspek kognitif yang meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi).
3. Momentum dan Impuls merupakan salah satu materi dari pelajaran fisika yang terdapat pada kurikulum nasional yang diberikan pada peserta didik dikelas X semester genap di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA/ Madrasah Aliyah) yang termasuk kedalam pembahasan momentum dan impuls. Materi ini akan disajikan sesuai dengan kompetensi dasar 3.10

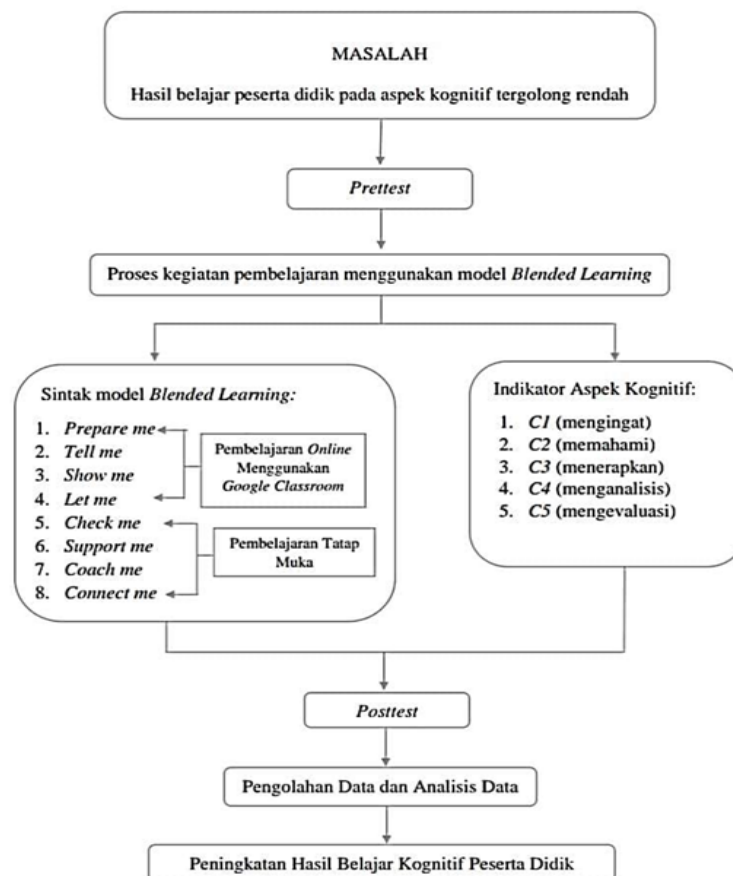
yang diterapkan yaitu menerapkan konsep momentum dan impuls serta hukum kekekalan momentum dalam kehidupan sehari-hari. Dan kompetensi dasar 4.10 yang diterapkan yaitu menyajikan hasil pengujian penerapan hukum kekekalan momentum untuk peristiwa tumbukan.

G. Kerangka Berpikir

Permasalahan yang ditemukan adalah hasil belajar kognitif peserta didik di SMA Mandalahayu masih dalam kategori persentase rendah. Peserta didik merasakan kebosanan melakukan pembelajaran ilmu fisika yang sedang diajarkan sehingga dalam hal memahami para peserta didik merasa kesulitan terhadap ide-ide konsep fisika dan diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan para guru belum adanya menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya, yang dilakukan hanya sebatas pemberian materi dan tugas tanpa adanya bantuan stimulus yang diberikan guna memahami konsep fisika yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari. Maka hal ini lah yang menyebabkan para peserta didik masih dalam kondisi kesulitan terhadap pemecahan masalah yang terjadi secara nyata, khususnya di bidang fisika. Pemanfaatan media teknologi pembelajaran yang tidak ideal, dapat menyebabkan penurunan hasil belajar kognitif bagi para peserta didik.

Penggunaan *Blended Learning* dinilai dapat menjadi solusi pembelajaran fisika di masa yang akan datang. *Blended learning* merupakan persesuaian model pembelajaran yang dilakukan bertatap muka di kelas dengan yang melalui *E-Learning* dapat dianggap sebagai kewajaran guna mendorong peserta didik agar lebih dinamis, imajinatif, dan individual terhadap pencarian informasi ilmu yang mereka butuhkan. Menurut (Dziuban et al., 2018) menyatakan bahwa *Blended Learning* salah satu model pembelajaran yang paling disukai oleh para peserta didik karena adanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan untuk dilakukan sehingga dapat meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan *Blended Learning* sebagai acuan dengan kombinasi teknologi *E-Learning* dan multimedia, seperti video streaming, kelas virtual, animasi teks *online*, hal ini disatukan dengan bentuk pelatihan kelas konvensional (Fachitiandi & Permadi, 2020). Penelitian ini

menggunakan metode *pre-experimental design*, dimana penelitian dilakukan pada satu kelompok peserta didik (kelompok eksperimen) tanpa adanya kelompok pembanding (kelompok kontrol). Instrumen untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah instrumen lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan instrumen tes hasil belajar kognitif. Desain yang digunakan penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. perancangan penelitian ini melakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap hasil belajar kognitif, kemudian memberikan *treatment* berupa penerapan model *Blended Learning*. Setelah diberikan perlakuan, peneliti mengukur kembali hasil belajar kognitif peserta didik melalui pengukuran akhir (*posttest*). Hasil *posttest* diolah dan dianalisis sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Secara ringkas gambaran untuk penelitian dapat dilihat pada berikut ini:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada materi momentum dan impuls.
- Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas X IPA I SMA Mandalahayu Bekasi sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada materi momentum dan impuls.

I. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dan peneliti yang terdahulu terkait mengenai permasalahan tersebut:

1. Hasil Penelitian oleh Nisma S. Widyawati, pada jurnal IT-Edu, pada ulasan penelitian ini mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggabungkan sistem media *Google Classroom* dapat dikatakan model ini menarik minat untuk para peserta didik dan berjalan dengan efektif. Media ini dapat dipercaya untuk membantu pembelajaran secara lebih efektif dan memberikan pengembangan hasil belajarnya secara optimal. (Wibowo & Pratiwi, 2018).
2. Hasil penelitian oleh Siti Farhatus Tsaniyah, dkk, pada jurnal Terapan Sains & Teknologi. Penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki sifat kemandirian yang tinggi dengan mengikuti pembelajaran *Blended Learning* yang digabungkan dengan media *Google Classroom* lebih cenderung berkegiatan belajar dengan lebih baik dan akan terus berjuang dalam persaingan guna menunjukkan hasil yang terbaik, maka dari itu penelitian ini menggunakan media yang memberikan sebuah evaluasi yang baik bagi para peserta didik dalam menunjukkan peningkatan pembelajaran yang unggul (Tsaniyah et al., 2020).

3. Hasil penelitian oleh Indah Wahyuningsing K, ini memiliki kesamaan dengan penelitian lainnya, dimana sama-sama meneliti penggunaan *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* untuk lebih mengembangkan dari hasil belajar ini. Perbedaan yang terlihat pada subjek penelitian yang berfokus pada prestasi belajar, yang lalu ditinjau dari sifat kemandirian kegiatan pembelajaran yang dilakukan para peserta didik. Baik dimana mereka berada dengan membiasakan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* yang juga memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik (Kognisi et al., 2021).
4. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Rachman Aditia dan Sukrawan Yusep (2019), Hasil penelitian tersebut memberikan penjelasan bahwa adanya peningkatan dari hasil belajar yang dilakukan oleh para peserta didik, terbukti dari perolehan nilai N-gain yang mencapai 0,83 (kriteria tinggi), dan adanya responsive yang diberikan dari para peserta didik yang menunjukkan ketertarikan pada pemberlakuan model pembelajaran *Blended Learning* yang memperoleh hasil persentase skor capaian 78% (Rachman et al., 2019).
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiapul Deliana (2019), menunjukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran dengan model *E-Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pada pemberlakuan siklus pertama diperoleh 68,8% sedangkan pada pemberlakuan siklus kedua diperoleh 87,5%, maka dengan ini pembelajaran dengan model *E-Learning* dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Deliana, 2019).
6. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Murtikusuma, R. P dan Fatahillah, A (2019) pada jurnalnya menunjukan bahwa dengan melaksanakan proses pembelajaran menggunakan *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih valid, efektif dan praktis, yang menunjukan pada penelitiannya dengan memberikan hasil pada kategori valid 3,85 dari 4,00. Untuk hasil dari kategori praktis menghasilkan 90,3%. Untuk kategori efektif memberikan hasil sebesar

84,5%. Dengan ini proses pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* dapat menghasilkan pembelajaran dan hasil akhir peserta didik yang sangat baik (Murtikusuma et al., 2019).

7. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Kholiqul (2017) pada jurnalnya menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar kognitif menggunakan *Blended Learning* berada pada taraf klasifikasi *N-Gain* sedang. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan motivasi belajar dalam menjawab suatu konsep soal dalam proses pembelajaran (Kholiqul, 2017).
8. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Restu Mega Angraini, dkk (2018). Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan model *Blended Learning* berbasis *E-learning* yaitu memperoleh nilai rata-rata minat belajar mencapai 85% dengan interpretasi sangat kuat, setelah memperoleh rata-rata hasil belajar remedial dan pengayaan tes termaksud dalam kategori sangat baik yaitu dengan nilai 80% (Angraini et al., 2018).
9. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novia Angraini, dkk (2020) menyatakan bahwa berdasarkan hasil uji *N-Gain* terdapat pengaruh penerapan *Blended Learning* pada materi Hukum Newton tentang Gerak terhadap motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan terhadap peningkatan belajar dan kemampuan peserta didik (Novia et al., 2020).
10. Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Putu Sudiarta, dkk (2016) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif dan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan menggunakan *Blended Learning* lebih baik secara signifikan serta dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut disebabkan model *Blended Learning* merupakan model yang menggabungkan aspek positif dari pembelajaran tatap muka atau pembelajaran yang tidak terbaas oleh ruang dan waktu yang memungkinkan guru dan peserta didik melakukan

pembelajaran yang lebih efektif, sedangkan aspek positif tatap muka adalah memungkinkan pembelajaran secara interaktif (Sudiarta & Sadra, 2016).

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya pada penerapan model *Blended Learning* dalam keberhasilan proses pembelajaran salah satunya yaitu keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar, model *Blended Learning* dapat memberikan dampak yang sangat positif terhadap keberhasilan pembelajaran peserta didik. Peneliti sebelumnya melakukan penelitian yang membandingkan antara pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dengan konvensional yang didapatkan hasil bahwa pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online* dengan menggunakan media *LMS Google Classroom* dan pembelajaran tatap muka. Pada kegiatan pembelajaran *online* menggunakan bantuan *whatsApp Group* dan *software Google Classroom* yang digunakan sebagai media komunikasi antara guru dan peserta didik serta materi yang digunakan adalah mengenai momentum dan impuls.

