

An Attempt to Improve Student Motivation and Learning Outcomes through Application of Google Classroom Assisted by Blended Learning Models in Basic Culinary Subjects

Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Dasar Kuliner

Made Mertha Dewini¹, I Gusti Ayu Agung Sinta Diarini^{2*}, I Wayan Suryanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: gungsinta@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords: <i>Blended learning, learning motivation, learning outcomes</i>	Abstract <i>This research aims to find out the increase of students' motivation and learning outcome in basic culinary subjects through blended learning model application that assisted by google classroom. The quantitative analysis technique used in this research is in the experimental research design category and the sampling technique is purposive sampling. The research subject is all of the students in X class of Culinary Art in SMKN 5 Denpasar totaling 40 people. The results of the pre-test of learning motivation obtained indicators of the need for achievement and affiliation of 78% and power of 73%. The pre-test of cognitive domain learning outcomes showed a percentage of 80%, affective 81%, and psychomotor 79%. Through the application of the blended learning model, the results of an increase in the motivational post-test are the need for achievement by 79%, power and affiliation by 80%. Learning outcomes have increased, namely the cognitive domain by 85%, affective 84% and psychomotor 82%. It concluded that there is an increase in students' motivation and learning outcomes after applying the blended learning model.</i>
Kata kunci: <i>Blended learning, motivasi belajar, hasil belajar</i>	Abstrak Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar kuliner melalui penerapan model <i>blended learning</i> berbantuan <i>google classroom</i>. Teknik analisis kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini berkategori jenis penelitian eksperimen serta teknik sampling yaitu <i>purposive sampling</i>. Subjek yang diambil dalam penelitian ini yakni semua siswa kelas X Tata Boga 1 SMKN 5 Denpasar yang berjumlah 40 orang. Hasil <i>pretest</i> motivasi belajar memperoleh indikator kebutuhan akan prestasi dan afiliasi sebesar 78% dan kekuasaan sebesar 73%. <i>Pretest</i> hasil belajar ranah kognitif menunjukkan persentase sebesar 80%, afektif 81%, dan psikomotor 79%. Melalui penerapan model <i>blended learning</i>, mendapatkan hasil peningkatan pada <i>posttest</i> motivasi yaitu kebutuhan akan prestasi sebesar 79%,

kekuasaan dan afiliasi sebesar 80%. Hasil belajar mengalami peningkatan yaitu ranah kognitif sebesar 85%, afektif 84% dan psikomotor 82%. Simpulan yang diperoleh adalah terjadi suatu peningkatan motivasi dan hasil belajar pada siswa setelah menerapkan model pembelajaran *blended learning*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berbeda karena adanya pandemi virus covid-19 terus meningkat sejak masuk ke Indonesia pada tahun 2020. Surat edaran dari Mendikbud nomor 4 tahun 2020 berisi tentang suatu kebijakan pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid 19, yaitu menetapkan semua siswa harus melakukan proses kegiatan pembelajaran dari rumah yakni dilakukan secara daring sebagai bentuk pencegahan dan penyebaran virus corona.

Sebagai suatu sistem, pembelajaran daring juga mengalami beberapa permasalahan yang mengakibatkan motivasi dan hasil belajar menurun. Kurangnya waktu berinteraksi dan bertukar pendapat terkait materi yang telah dibagikan guru, mengakibatkan minimnya pemahaman yang diterima oleh siswa dengan baik. Teori yang dikemukakan oleh David McClelland dalam (Robbins & Coulter, 2012) memprioritaskan pada tiga kebutuhan. Pertama, kebutuhan kekuasaan yaitu memotivasi diri agar dapat memimpin orang lain dengan baik. Kedua, kebutuhan afiliasi yaitu dalam lingkungan belajar harus memiliki hubungan sosial yang baik. Ketiga, kebutuhan prestasi (*achievement*) yaitu siswa termotivasi untuk mencapai standar prestasi yang tinggi. Jadi setiap siswa memiliki cara tersendiri menumbuhkan semangat belajar dalam dirinya.

Selain motivasi belajar yang rendah, dalam pembelajaran daring juga ditemukan masalah penurunan hasil belajar. Kurangnya latihan menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal serta terbatasnya ruang virtual yang digunakan untuk pembelajaran daring yang mengakibatkan guru tidak memberikan pengarahannya dan pengawasan lebih terkait penguasaan materi. Menurut Benjamin S. Bloom dalam (Sudjana, 2013) bahwa hasil belajar bukan hanya dinilai dari segi pengetahuan saja, namun hasil belajar bersumber dari tiga ranah. Pertama, ranah kognitif menekankan pada suatu penilaian aspek intelektual. Kedua, ranah afektif menekankan pada suatu penilaian sikap tingkah laku. Ketiga, ranah psikomotor menekankan pada suatu penilaian *skill* atau keterampilan. Jadi ketiga ranah tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar dan untuk penilaian dalam menentukan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi selama kegiatan praktik pengalaman lapangan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu menurunnya motivasi belajar siswa di SMKN 5 Denpasar. Menurunnya motivasi belajar terjadi dari kurangnya respon para siswa ketika para guru menyampaikan berbagai informasi melalui *WhatsApp* grup terkait batas waktu mengisi daftar kehadiran. Siswa juga sering terlambat dalam pengumpulan tugas, mereka harus di hubungi dahulu secara individu untuk segera mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan. Menurunnya motivasi belajar pada siswa dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi menurun, dan saat melaksanakan penilaian ulangan harian banyak siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Guru memiliki peran untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, maka perlunya menerapkan suatu model pembelajaran yang lebih inovatif. Model pembelajaran yang digunakan yakni *blended learning* karena menerapkan kombinasi pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh (Husamah, 2014). Dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* ini contoh inovasi aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *google classroom*.

Aplikasi tersebut dapat diakses secara gratis dan juga memungkinkan guru untuk memberikan tugas serta materi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dibandingkan dengan sistem pembelajaran secara *offline*, *google classroom* memberikan kemudahan untuk berdiskusi secara *online* dan memberikan *feedback* satu sama lain melalui fitur diskusi yang sudah disediakan.

Berdasarkan adanya pemaparan yang dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Dasar Kuliner”

METODE

Metode dalam penelitian ini yakni menggunakan metode eksperimen dilengkapi rancangan *one group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini, meliputi tes awal *pretest* yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikannya suatu tindakan dan tes akhir *posttest* yang digunakan untuk mengetahui kondisi akhir setelah dilakukannya suatu tindakan. Lokasi yang diambil dalam penelitian ini yakni SMKN 5 Denpasar, Jl. Ratna No 17 Denpasar- Bali. Penelitian ini menggunakan sumber informasi siswa kelas X Tata Boga dengan jumlah 40 orang yakni 19 laki-laki dan 21 perempuan.

Penentuan sampel yakni menggunakan metode *purposive sampling* karena peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai kriteria sampel yang telah sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini. Terdapat empat teknik yang digunakan dalam penelitian ini, yakni kuesioner, tes, observasi, dan dokumentasi. Tujuan digunakannya teknik kuesioner yaitu memuat pertanyaan yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar. Tes objektif digunakan untuk mengukur hasil belajar pada penilaian ranah kognitif dan teknik observasi berupa *checklist* yang digunakan melakukan pengamatan hasil belajar siswa dalam penilaian ranah afektif dan psikomotor. Data dokumentasi yakni berupa profil sekolah, data siswa, data guru, hasil foto atau gambar yang di ambil pada saat pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan inferensial. Teknik analisis deskriptif digunakan melalui proses penggambaran data yang telah disajikan dari nilai rata-rata, maksimum dan minimum (Ghozali, 2018). (Sugiyono, 2014) berpendapat bahwa hasil analisis inferensial diberlakukan untuk seluruh populasi dengan cara penarikan kesimpulan. Langkah awal melakukan uji prasyarat analisis, yaitu melakukan uji normalitas agar mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, setelah data motivasi dan hasil belajar berdistribusi normal selanjutnya dapat dilakukan uji analisis yang lain. Teknik analisis inferensial berikutnya yaitu uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) serta memiliki tujuan yang digunakan untuk membandingkan rerata hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan data secara keseluruhan yang telah terkumpul, maka peneliti akan menyajikan serta membahas data dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu :

a) Data Motivasi Belajar Siswa

Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran berbasis *blended learning* dengan berbantuan media platform *google classroom* tersebut mendapatkan hasil pada motivasi belajar siswa. Pada *pretest* nilai rata-rata menunjukkan hasil 115,15, nilai tertinggi mendapatkan nilai 130,00 dan nilai terendah mendapatkan nilai 104,00 sedangkan pada *posttest* semua nilai mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 119,40 nilai tertinggi mendapatkan nilai 137,00 dan nilai terendah mendapatkan nilai 108,00.

Tabel 1. Hasil Penelitian Indikator Motivasi Belajar Siswa X TB 1

No	Indikator	Rata-Rata (%)		Kategori
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Kebutuhan Akan Prestasi	78%	79%	Tinggi
2	Kebutuhan Akan Kekuasaan	73%	80%	Tinggi
3	Kebutuhan Akan Afiliasi	78%	80%	Tinggi
Total Motivasi Belajar (%)		77%	80%	Tinggi

(Sumber: hasil penelitian, 2022)

b) Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa berhasil mengalami sebuah peningkatan setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan media platform *google classroom*. Pada *pretest* nilai rata-rata menunjukkan hasil 80,01, sehingga mendapatkan nilai tinggi yaitu sebesar 84,67 dan mendapatkan nilai rendah yaitu sebesar 76,67. Sedangkan hasil *posttest* tersebut telah mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 83,63, sehingga mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 88,00 dan mendapatkan nilai terendah yaitu sebesar 79,67.

Tabel 2. Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Siswa X TB 1

No	Indikator	Rata-Rata (%)		Kategori
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	Ranah Kognitif	80%	85%	Baik
2	Ranah Afektif	81%	84%	Baik
3	Ranah Psikomotor	79%	82%	Baik

Total Hasil Belajar (%)	80%	84%	Baik
--------------------------------	------------	------------	-------------

(Sumber: hasil penelitian, 2022)

2) Hasil Uji T (*Paired Sample T-Test*)

Data yang diperoleh berdasarkan *pretest* dan *posttest* pada hasil motivasi serta hasil belajar siswa telah menunjukkan hasil yang signifikan yaitu sebesar 0,000, bahwa nilai yang didapatkan tersebut dikatakan lebih kecil dari nilai 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak namun H_a diterima. Hal tersebut dapat diambil keputusan bahwa upaya penggunaan model pembelajaran berbasis *blended learning* tersebut berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3) Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian upaya penggunaan model berbasis *blended learning* dinyatakan bahwa hasil H_a diterima yaitu terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar di kelas X TB 1 SMK Negeri 5 Denpasar.

Hasil motivasi dapat dilihat berdasarkan persentase nilai *pretest* yaitu diantara ketiga indikator, kebutuhan akan prestasi dan afiliasi memiliki persentase tertinggi yang telah mendapatkan nilai sebesar 78%, serta kebutuhan akan kekuasaan memiliki persentase terendah yang telah mendapatkan nilai sebesar 73% dengan kategori “tinggi”. Namun, terjadi peningkatan pada nilai *posttest* yaitu pada kebutuhan akan prestasi memperoleh hasil sebesar 79%, kebutuhan pada kekuasaan dan afiliasi memperoleh persentase peningkatan yang sama sebesar 80% dengan kategori “tinggi”.

Persentase juga ditunjukkan pada ketiga ranah hasil belajar, nilai *pretest* ranah kognitif menunjukkan persentase 80%, ranah afektif sebesar 81%, dan ranah psikomotor sebesar 79% dengan kategori “baik”. Peningkatan terjadi pada nilai *posttest* yaitu ranah kognitif mengalami peningkatan menjadi 85%, ranah afektif meningkat sebesar 84%, dan ranah psikomotor menjadi sebesar 82% dengan kategori “baik”, serta seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM.

Penggunaan aplikasi *google classroom* pada penerapan *blended learning* ini memberikan pengaruh yang positif pada hasil motivasi belajar. Pemberian materi yang menarik dan dibantu pengaksesan materi melalui platform *google classroom* yang membuat siswa menjadi lebih aktif merespon materi yang diberikan guru, sehingga membantu peningkatan hasil belajar siswa kelas X TB 1

Hal ini didukung empat penelitian terdahulu yakni sebagai berikut. (Anggraini et al., 2020) yaitu penerapan hasil *blended learning* dikatakan berpengaruh secara signifikan terhadap proses peningkatan pada motivasi belajar pada siswa. (Yahya & Nurhidayah, 2022) yaitu penerapan model berbasis *blended learning* dengan platform *google classroom* telah berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar pada siswa. (Tethool et al., 2021) yaitu penerapan *blended learning* mendapatkan peningkatan hasil belajar, yaitu telah dibuktikan percobaan siklus I memperoleh nilai 30% dan siklus II 91%. Selain itu, (Darmawan et al., 2020) yaitu penerapan model berbasis *blended learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik simpulan tentang penelitian pada penggunaan model *blended learning* di kelas X TB1 SMKN 5 Denpasar yaitu:

- 1) Upaya penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini dapat meningkatkan motivasi belajar. Dibuktikan dengan hasil rata-rata motivasi belajar mencapai 77% pada *pretest*, kemudian rata-rata menjadi 80% pada *posttest*, sehingga terjadi peningkatan hasil sebesar 3%.
- 2) Upaya penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar. Terbukti dari hasil rata-rata sebesar 80% pada *pretest*, kemudian untuk peningkatan hasil belajar mendapatkan rata-rata hasil sebesar 84% pada *posttest* sehingga terjadi peningkatan sebesar 4%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami selaku peneliti mengucapkan Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta menuntun secara penuh dalam proses penyusunan artikel ilmiah ini dengan baik. Ucapan Terima kasih kepada Universitas Dhyana Pura karena telah memberikan wadah untuk publikasi Artikel Ilmiah ini. Harapan besar dari peneliti, semoga dengan adanya penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Dasar Kuliner” dapat bermanfaat sebagai referensi peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N., Suana, W. & Sesunan, F. (2020) 'Pengaruh Penerapan Blended Learning pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah', *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), pp. 22–36. doi:10.32939/tarbawi.v16i01.520
- Darmawan, W., Kuswandi, D. & Praherdhiono, H. (2020) 'Pengaruh Blended Learning Berbasis Flipped Classroom pada Mata Pelajaran Prakarya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), pp. 170–179.
- Ghozali, I. (2018) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Husamah (2014) *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Robbins, S.P. & Coulter, M. (2012) *Management*. New Jersey: 11th. Prentice Hall.
- Sudjana, N. (2013) *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tethool, G., Paat, W.R.L. & Wonggo, D. (2021) 'Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk', *Eduatik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), pp. 268–275. doi:10.53682/edutik.v1i3.1546.
- Yahya, A. & Nurhidayah, N. (2022) 'Pengaruh Penerapan Blended Learning Dengan Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Masa Pandemi Covid-19', *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 4(2), pp. 153–165. doi:10.31605/ijes.v4i2.1271.



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora

Vol. 1, No.1 Agustus 2022

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN:

p-ISSN: