

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN
TATAP MUKA, NONTATAP MUKA (*GOOGLE CLASSROOM*), DAN
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
DI SMA NEGERI 1 BANGUNREJO
LAMPUNG TENGAH**

(SKRIPSI)

Oleh

**FARINDA SARI
NPM 1813034030**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN
TATAP MUKA, NONTATAP MUKA (*GOOGLE CLASSROOM*), DAN
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI
DI SMA NEGERI 1 BANGUNREJO
LAMPUNG TENGAH**

Oleh

FARINDA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN TATAP MUKA, NONTATAP MUKA (*GOOGLE CLASSROOM*), DAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 BANGUNREJO LAMPUNG TENGAH

Oleh

Farinda Sari
NPM 1813034030

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yaitu XI 6, XI 7, XI 8, dan XI 9 dengan sampel kelas XI 6, XI 7, dan XI 8 yang didapat menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengambilan data penelitian menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Uji coba instrumen dengan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal. Teknik analisis yang digunakan adalah *analysis of varians* (ANOVA) satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran tatap muka sebesar 82,63; (2) rata-rata hasil belajar siswa dengan *Google Classroom* sebesar 74,84; (3) rata-rata hasil belajar siswa menggunakan *blended learning* sebesar 77,56; dan (4) hasil *analysis varians* (ANOVA) menunjukkan signifikansi sebesar 0,039. Tingkat signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Tingkat tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajarkan dengan pembelajaran tatap muka, *Google Classroom*, dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo.

Kata kunci: hasil belajar, pembelajaran tatap muka, *google classroom*, *blended learning*

ABSTRACT

DIFFERENCES IN STUDENT LEARNING OUTCOMES BETWEEN FACE-TO-FACE LEARNING, NON FACE-TO-FACE LEARNING (GOOGLE CLASSROOM), AND BLENDED LEARNING IN GEOGRAPHY SUBJECTS AT SMA NEGERI 1 BANGUNREJO CENTRAL LAMPUNG

By

**Farinda Sari
NPM 1813034030**

This study aims to determine differences in student learning outcomes between face-to-face learning, Google Classroom, and blended learning in Geography at SMA Negeri 1 Bangunrejo, Central Lampung. This research method used is experimental. The population in this study were students of class XI IPS namely XI 6, XI 7, XI 8, and XI 9 with samples from class XI 6, XI 7, and XI 8 which can use simple random sampling technique. Research data collection techniques using observation, tests, and documentation. Instrument testing with validity test, reliability test, item difficulty level and item different power. The analysis technique used is a one-way analysis of variance (ANOVA). The results showed that: (1) the average student learning outcomes with face-to-face learning was 82,63; (2) the average student learning outcomes by non face-to-face (Google Classroom) was 74,84; (3) the average student learning outcomes using blended learning of 77,56; and (4) Analysis varians (ANOVA) results show a significance of 0,039. The significance level is less than 0,05. This level indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there are differences in student learning outcomes between those taught by face-to-face learning, Google Classroom, and blended learning in Geography at SMA Negeri 1 Bangunrejo.

Keywords: learning outcomes, face-to-face learning, google classroom, blended learning

Judul skripsi

: **PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA
ANTARA PEMBELAJARAN TATAP MUKA,
NONTATAP MUKA (*GOOGLE CLASSROOM*),
DAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1
BANGUNREJO LAMPUNG TENGAH**

Nama Mahasiswa

: **Farinda Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1813034030**

Program Studi

: **Pendidikan Geografi**

Jurusan

: **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas

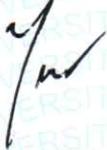
: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu


Drs. Yarmaidi, M.Si.

NIP 19590926 198503 1 002


Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.

NIP 19840315 201903 1 009

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi


Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP 19600826 198603 0 001

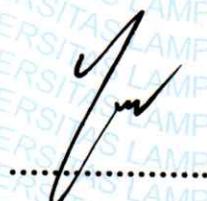

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.

NIP 19750517 200501 002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua : Drs. Yarmaidi, M. Si.



Sekretaris : Listumbinang Halengkara, S.Si., M.Sc.



**Penguji
Bukan Pendamping : Dr. Dedy Miswar, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 Januari 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Farinda Sari
2. NPM : 1813034030
3. Program Studi : Pendidikan Geografi
4. Jurusan : Pendidikan IPS-FKIP UNILA
5. Alamat : Desa Tanjung Jaya, Kecamatan Bangunrejo,
Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul **“PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN TATAP MUKA, NONTATAP MUKA (*GOOGLE CLASSROOM*), DAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 BANGUNREJO, LAMPUNG TENGAH”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Farinda Sari
NPM 1813034030

RIWAYAT HIDUP



Farinda Sari dilahirkan di Desa Tanjung Jaya Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah Provinsi Lampung pada tanggal 29 Mei 2000. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Supeno dan Ibu Surati.

Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Hidayah Tanjung Jaya pada tahun 2005-2006, Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Tanjung Jaya pada tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Bangunrejo pada tahun 2012-2015, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Bangunrejo pada tahun 2015-2018. Pada tahun 2018, penulis diterima menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2021, penulis melaksanakan Kegiatan Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung bersamaan dengan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Bangunrejo. Penulis pernah mengikuti organisasi KMNU (Keluarga Mahasiswa Nahdatul Ulama), organisasi HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa IPS), dan IMAGE (Ikatan Mahasiswa Geografi).

MOTTO

Fa inna ma'al-'usri yusroo, inna ma'al-'usri yusroo

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Surah Al-Insyirah ayat 5-6)

Terkadang, kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu.

(R.A. Kartini)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammas SAW. Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, kubersembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayang kepada:

Kedua orang tuaku Bapak Supeno dan Ibu Surati yang telah membesarkanku dengan penuh cinta dan kasih sayang, pengorbanan, dan kesabaran. Terimakasih telah membimbing serta mendoakan untuk kebaikan dan keberhasilanku. Sungguh tak ada hal satupun di dunia yang dapat membalas jasa Bapak dan Ibu. Serta untuk kakakku tersayang Vera dan adikku tersayang Dimas, terimakasih atas cinta, kasing sayang dan dukungan kalian selama ini.

Terimakasih kepada Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru yang telah memberikan bimbingan dan dorongan motivasi selama ini.

Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan, terimakasih telah menjadi saksi dalam perjalanan pendidikanku.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim, puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (*Google Classroom*), dan *Blended Learning* pada mata pelajaran Geografi Di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah” sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat masukan, bantuan, dorongan, saran, bimbingan dan kritik dari berbagai pihak. Maka dengan segenap kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada Bapak Drs. Yarmaidi, M.Si., selaku Pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik atas kesediaannya untuk meluangkan banyak waktu, memberikan nasihat, bimbingan, saran dan kritiknya yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini, kepada Bapak Listumbing Halengkara, S.Si., M.Sc., selaku Pembimbing II, atas kesediaannya untuk meluangkan banyak waktu, memberikan nasihat, bimbingan, saran dan kritiknya yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini, serta kepada Bapak Dr. Dedy Miswar, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusimeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Albert Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Bapak Ibu dosen dan seluruh staf Pendidikan Geografi di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuannya.
9. Bapak Henrican Purba, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Bangunrejo yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
10. Kedua orangtua tercinta, Bapak Supeno dan Ibu Surati yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, doa dan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas perjuangan untuk memberikanku pendidikan yang terbaik, baik pendidikan akademis maupun nonakademis yang dapat digunakan untuk bekal dimasa depan.
11. Kakakku Ari Vera Ningsih, Kakak Ipar Deri Mahendri, Adikku Dimas Aditya Ramadhani, dan Keponakku Vania Ayra Salsabila yang senantiasa mendoakan dan menyemangati.
12. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2018 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas semangat, dukungan, doa dan kebersamaannya dalam menuntut ilmu selama ini.
13. Sahabatku yang membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini yaitu Evi Ardila dan Annisa Nur Faidah.
14. Adik-adik SMA Negeri 1 Bangunrejo kelas XI 6, XI 7, XI 8, dan XI 9 TA. 2022/2023 yang telah menjadi sampel penelitian. Terimakasih telah meluangkan waktu dan berpartisipasi serta telah memberikan dukungan.

15. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah Subhanawata'alla dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi dengan bantuan dan dukungan yang telah diberikan, semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 25 Januari 2023

Farinda Sari
NPM 1813034030

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 Pembelajaran Geografi.....	10
2.1.2 Pembelajaran Tatap Muka	11
2.1.3 <i>Google Classroom</i>	13
2.1.4 <i>Blended Learning</i>	18
2.1.5 Hasil Belajar.....	21
2.2 Penelitian yang Relevan	23
2.3 Kerangka Pikir	24
2.4 Hipotesis	25
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel.....	28
3.4 Variabel Penelitian.....	29
3.5 Definisi Operasional Variabel	29
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
3.6.1 Observasi.....	31
3.6.2 Teknik Tes.....	31
3.6.3 Teknik Dokumentasi.....	32

3.7	Uji Kelayakan Instrumen.....	32
3.7.1	Uji Validitas Soal.....	32
3.7.2	Uji Reliabilitas Soal.....	33
3.7.3	Taraf Kesukaran Soal.....	34
3.7.4	Daya Pembeda Soal.....	35
3.8	Teknik Uji Prasyarat Instrumen.....	36
3.8.1	Uji Normalitas.....	36
3.8.2	Uji Homogenitas.....	37
3.9	Teknik Analisis Data.....	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	39
4.1.1	Profil SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	39
4.1.2	Sejarah Singkat SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	40
4.1.3	Sumber Daya Manusia SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	40
4.1.4	Peserta Didik.....	42
4.1.5	Visi dan Misi SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	42
4.2	Uji Kelayakan Instrumen Penelitian.....	43
4.2.1	Uji Validitas Soal.....	43
4.2.2	Uji Reliabilitas Soal.....	44
4.2.3	Tingkat Kesukaran Soal.....	45
4.2.4	Daya Pembeda Soal.....	46
4.3	Uji Prasyarat Instrumen Penelitian.....	47
4.3.1	Uji Normalitas.....	47
4.3.2	Uji Homogenitas.....	47
4.4	Hasil Penelitian.....	48
4.4.1	Perbedaan Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) Antara Pembelajaran Tatap Muka, <i>Google Classroom</i> , dan <i>Blended Learning</i> SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	48
4.4.2	Perbedaan Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Antara Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>), dan <i>Blended Learning</i> SMA Negeri 1 Bangunrejo.....	51
4.5	Uji Hipotesis Penelitian.....	55
4.6	Pembahasan Penelitian.....	58
V. SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN.....		72

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangunrejo Tahun Ajaran 2021/2022	6
2. Penelitian Relevan	23
3. Populasi Penelitian	28
4. Sampel Penelitian	28
5. Pengukuran Hasil Belajar Siswa	30
6. Kategori Hasil Belajar Siswa	30
7. Kisi Instrumen Soal Kelas XI IPS Berdasarkan Ranah Kognitif	31
8. Kategori Interpretasi Validitas	33
9. Kategori Interpretasi Reliabilitas	34
10. Indeks Kesukaran Soal	35
11. Kategori Indeks Daya Beda Soal	36
12. Profil SMA Negeri 1 Bangunrejo	39
13. Daftar Tenaga Pendidik SMA Negeri 1 Bangunrejo	41
14. Daftar Tenaga Kependidikan SMA Negeri 1 Bangunrejo	41
15. Daftar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bangunrejo	42
16. Hasil Uji Validitas Soal	44
17. Daftar Soal yang digunakan dalam Penelitian	44
18. Hasil Uji Reliabilitas Soal	45
19. Hasil Tingkat Kesukaran Soal	45
20. Kategori Tingkat Kesukaran Soal	46
21. Hasil Tingkat Daya Beda Soal	46
22. Kategori Tingkat Daya Beda Soal	46
23. Hasil Uji Normalitas	47
24. Hasil Uji Homogenitas	47
25. Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) Pembelajaran Tatap Muka Kelas XI 7	48
26. Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) Pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>) Kelas XI 8	49
27. Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) pada <i>Blended Learning</i> Kelas XI 6	50
28. Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Pembelajaran Tatap Muka Kelas XI 7	51
29. Interpretasi Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tatap Muka	52
30. Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>) Kelas XI 8	52
31. Interpretasi Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggunakan <i>Google Classroom</i>	53
32. Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>) <i>Blended Learning</i> Kelas XI 6	53

33. Interpretasi Data Hasil Belajar Siswa Pada <i>Blended Learning</i>	54
34. Hasil Uji Hipotesis	56
35. Hasil rata-rata (Mean) Tes Awal (<i>Pretest</i>) dari Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>), dan <i>Blended Learning</i>	57
36. Hasil Rata-rata (Mean) Tes Akhir (<i>Posttest</i>) dari Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>), dan <i>Blended Learning</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	25
2. Peta Lokasi Penelitian	27
3. Diagram Kotak (<i>Box Plot</i>) Perbedaan Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>) Antara Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>), dan <i>Blended Learning</i>	50
4. Diagram Kotak (<i>Box Plots</i>) Perbedaan Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Antara Pembelajaran Tatap Muka, Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>), dan <i>Blended Learning</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus SMA Kelas XI IPS.....	73
2. RPP Pembelajaran Tatap Muka	77
3. RPP Pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>)	81
4. RPP <i>Blended Learning</i>	85
5. Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Soal Tes Akhir (<i>Posttest</i>).....	89
6. Kunci Jawaban Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Soal Tes Akhir (<i>Posttest</i>)....	92
7. Lembar Observasi Penelitian.....	93
8. Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Awal (<i>Pretest</i>) dan Soal Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Menggunakan IBM SPSS <i>Statistics</i> 24.....	94
9. Data Diagram Kotak (<i>Box Plot</i>) Pada Tes Awal (<i>Pretest</i>) Menggunakan IBM SPSS <i>Statistic</i> 24.....	96
10. Data Diagram Kotak (<i>Box Plot</i>) Pada Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Menggunakan IBM SPSS <i>Statistic</i> 24.....	97
11. Rekapitulasi Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>) pada Pembelajaran Tatap Muka Kelas XI 7	98
12. Rekapitulasi Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>) pada pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>) Kelas XI 8.....	99
13. Rekapitulasi Nilai Tes Awal (<i>Pretest</i>) Pada <i>Blended Learning</i> Kelas XI 6	100
14. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Pada Pembelajaran Tatap Muka Kelas XI 7	101
15. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir (<i>Posttest</i>) Pada Pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>) Kelas XI 8.....	102
16. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir (<i>Posttest</i>) pada <i>Blended Learning</i> Kelas XI 6	103
17. Contoh Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Pada Pembelajaran Tatap Muka	104
18. Contoh Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Pada Pembelajaran Nontatap Muka (<i>Google Classroom</i>)	104
19. Contoh Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Pada <i>Blended Learning</i>	104
20. Hasil Dokumentasi Penelitian	105
21. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	108
22. Surat Izin Penelitian	109
23. Surat Balasan Pemberian Izin Penelitian.....	110
24. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba Instrumen Penelitian ..	111
25. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	112

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi pada abad ke-21 ini berkembang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya berbagai perubahan pada pola kehidupan masyarakat dan adanya pemanfaatan teknologi yang beragam di berbagai bidang kehidupan. Agar dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih, masyarakat harus mampu bersaing secara lokal maupun global untuk meningkatkan kualitas diri sehingga tidak menjadi pribadi yang ketinggalan oleh perkembangan zaman dan melek terhadap teknologi. Dalam upaya peningkatan kualitas diri tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan menempuh pendidikan yang baik.

Dunia pendidikan mengalami banyak perubahan akibat munculnya virus mematikan yang menghebohkan dunia pada penghujung tahun 2019. Virus ini disebut dengan virus corona atau COVID-19 yang berasal dari Kota Wuhan, China. Virus ini mudah menular sehingga menyebar dengan cepat ke seluruh belahan dunia. Maraknya kasus penyebaran virus tersebut menyebabkan World Health Organization (WHO) sebagai organisasi kesehatan dunia menetapkan virus Corona sebagai pandemi (Mulatsih, 2020). Pandemi COVID-19 ini memberikan dampak ke berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan. Hal ini berkaitan dengan pendapat Wisnaeni (2020) yang mengatakan bahwa “pendidikan merupakan salah satu aspek yang masih terdampak akibat adanya pandemi COVID-19 sampai hari ini”.

Dengan adanya pandemi COVID-19, segala sistem dalam dunia pendidikan mengalami banyak perubahan. Mulai dari sistem belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran dan lain sebagainya. Proses pembelajaran di sekolah pada awal tahun 2020 tidak dapat dilakukan seperti sebelumnya akibat adanya pandemi ini. Hal itu sesuai berdasarkan pada surat edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 dan surat edaran Mendikbud RI No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 tertanggal 24 Maret 2020, yang mana pemerintah menghimbau agar seluruh satuan pendidikan termasuk SMA dan SMK untuk melakukan aktivitas belajar mengajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh yang saat ini dikenal sebagai pembelajaran daring.

Kasus virus corona di Indonesia pada awal tahun 2022 sudah menurun, akan tetapi pembelajaran daring masih terus berlanjut. Walaupun sudah terdapat beberapa sekolah yang menerapkan proses pembelajaran secara tatap muka akan tetapi masih terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas (PTT) ini mulai diberlakukan pada bulan Juli 2021 dengan berbagai syarat diantaranya yaitu tenaga kependidikan dan peserta didik telah melakukan vaksinasi secara keseluruhan, penerapan protokol kesehatan yang ketat (memakai masker, mencuci tangan dengan sabun, dan menjaga jarak), dan jam pertemuan dalam pembelajaran yang dibatasi. Sehingga dalam hal ini, siswa akan dibagi kedalam kelompok belajar atau dijadwal untuk bertukar urutan (*shift*), sehingga jumlah siswa dalam satu ruangan terbatas (Onde, 2021). Pembelajaran tatap muka terbatas ini berbeda dengan pembelajaran tatap muka seperti biasanya dikarenakan waktu pertemuan antara guru dan siswa sangat terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas hanya berlangsung selama 3 jam pelajaran untuk setiap giliran, sehingga pembelajaran tatap muka terbatas hanya dilaksanakan 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Pembelajaran tatap muka terbatas melibatkan pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga siswa yang tidak melakukan pembelajaran tatap muka terbatas tetap melakukan kegiatan pembelajaran namun secara daring.

Pembelajaran daring yang terus digalakkan guna memutus mata rantai penyebaran virus corona ini merupakan sebuah perkembangan dan inovasi dalam dunia pendidikan. Hal ini karena di dalam proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi digital. Berbagai media *online* telah tersedia guna menunjang proses pembelajaran secara daring. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini dapat membantu memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mengelola sistem pendidikan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memudahkan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat terkait dengan situasi saat ini serta memiliki berbagai macam sumber materi bacaan baik dari buku maupun internet.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang makin pesat mampu membantu kegiatan pembelajaran. Terlebih pada saat darurat akibat adanya pandemi Covid-19, yang mana sebagian besar pembelajaran masih dilakukan secara daring. Banyak sarana pendukung dalam pembelajaran daring yang bermunculan guna menunjang proses pembelajaran daring agar dapat terlaksana dengan baik. Berbagai jenis platform berbasis *online* dapat digunakan, diantaranya yaitu aplikasi *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *edmodo*, *whatsapp grup*, ruang guru, *genius*, dan lain sebagainya (Herliandry, 2020). Aplikasi tersebut dapat dipasang di laptop dan telepon genggam secara gratis. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam memaksimalkan proses pembelajaran secara daring.

Secara umum, berbagai kendala muncul dalam pembelajaran daring diantaranya adalah akses internet yang terbatas, kurangnya kesiapan guru, dan kesulitan siswa dalam beradaptasi (Lie, 2020). Siswa yang tinggal di desa 3T (tertinggal, terdepan, terluar) tentu saja akan mengalami kesulitan dalam mengakses internet. Kendala yang dialami saat pembelajaran daring nantinya akan berdampak pada menurunnya minat belajar siswa. Untuk itu pihak sekolah dan guru sebaiknya dapat meminimalisir kendala yang terjadi saat pembelajaran daring. Selain itu, pihak sekolah juga diharapkan mampu menghadirkan sarana dan prasarana yang bervariasi sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran daring, termasuk keberadaan teknologi dan informasi. Penggunaan teknologi dan informasi dalam

pembelajaran ini ditujukan sebagai media belajar *online* dan sebagai cara untuk mengenalkan sekolah kepada masyarakat luas. Terdapat banyak aplikasi pembelajaran yang dapat menghubungkan peserta didik dengan guru contohnya yaitu *Google Classroom*.

Google Classroom adalah sebuah media dalam pembelajaran daring yang digunakan dalam bidang pendidikan. Aplikasi tersebut ditujukan sebagai media pembantu atas berbagai kesulitan dan kendala yang dialami dalam hal penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*) (Gunawan & Sunarman, 2017). Penggunaan *Google Classroom* ini dapat mempermudah guru dalam membagikan informasi, materi, dan tugas kepada siswa serta dapat mempermudah guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Google Classroom* memberikan banyak kemudahan diantaranya dapat dipasang secara gratis, mudah digunakan oleh semua kalangan, dan dapat digunakan untuk memperbarui materi yang sesuai dengan silabus dan buku teks.

Selama pandemi Covid-19, aplikasi *Google Classroom* telah banyak digunakan khususnya di sekolah formal. Ribuan bahkan jutaan sekolah baik dari SD, SMP, SMA/SMK bahkan perguruan tinggi memberlakukan sistem belajar di rumah atau pembelajaran jarak jauh sehingga aktivitas kegiatan belajar mengajar beralih menggunakan bantuan *Google Classroom*. Akses dan fitur yang mudah digunakan menjadi daya tarik tersendiri sehingga banyak pengguna yang merasa dimudahkan oleh berbagai kemudahan dan fitur yang diberikan oleh *Google Classroom* (Danurahman, 2021).

Google Classroom dapat menyediakan kelas *online*, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk mengakses konten pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Hakim, 2016). *Google Classroom* dipilih guru untuk memudahkan proses pembelajaran, terutama pada masa pandemi ini. Hal ini sependapat dengan Hapsari (2019) yang mana mengatakan bahwa “aplikasi *Google Classroom* dapat menjadi ruang untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas maya”. Penggunaan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif karena berbagai fitur yang tersedia

di dalamnya. *Google Classroom* juga dapat menampilkan hal baru bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun penggunaan *Google Classroom* ini harus didukung oleh adanya fasilitas internet dan komputer atau *handphone* tanpa kedua hal tersebut, penggunaan *google classroom* tidak dapat dilakukan.

SMA Negeri 1 Bangunrejo adalah sekolah yang terletak di Desa Sidorejo, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung. SMA Negeri 1 Bangunrejo ini merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah yang terdampak akibat adanya pandemi COVID-19. Proses pembelajaran di sekolah ini dilakukan secara daring mulai pertengahan tahun 2020. Akan tetapi mulai akhir tahun 2021, SMA Negeri 1 Bangunrejo sudah melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas sehingga sistem pembelajaran sudah semi daring, pembelajarannya ini disebut dengan *blended learning*. Pembelajaran tatap muka terbatas (*blended learning*) ini dilakukan dengan sistem bergilir, yang mana setengah dari kapasitas kelas penuh melakukan pembelajaran tatap muka terbatas sedangkan siswa lainnya melakukan pembelajaran secara daring. Pada hari selanjutnya, siswa yang kemarin telah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas akan melakukan pembelajaran secara daring, begitupun sebaliknya siswa yang telah kemarin melakukan pembelajaran secara daring maka dihari berikutnya akan melakukan pembelajaran secara tatap muka terbatas. Adapun media yang digunakan dalam pembelajaran daring oleh sekolah ini adalah *Google Classroom*.

Pada bulan Maret tahun 2022, pembelajaran di SMA Negeri 1 Bangunrejo sudah dilakukan secara luring. Akan tetapi media *Google Classroom* tidak ditinggalkan begitu saja. Media *Google Classroom* ini masih sering digunakan sebagai salah satu upaya adanya inovasi dan variasi pembelajaran di SMA Negeri 1 Bangunrejo. Media *Google Classroom* digunakan para guru untuk mengirim berbagai materi, soal tes, serta soal ujian karena mengingat materi dan soal-soal tersebut dapat diakses dimana dan kapan saja sehingga memudahkan para guru dan siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Pak Budi Raharjo, S.Pd., mengatakan bahwa *google classroom* digunakan sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran Geografi karena *Google Classroom* adalah salah satu media yang mudah diakses oleh guru ataupun siswa di SMA Negeri 1 Bangunrejo serta penggunaan kuota internet yang tidak boros. Penggunaan *Google Classroom* dapat mempermudah guru dalam membagikan materi dan tugas kepada siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses materi dan tugas. Hal inilah yang menyebabkan *Google Classroom* dipilih sebagai media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Bangunrejo salah satunya pada mata pelajaran Geografi.

Sementara itu, penulis menemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam penggunaan media *Google Classroom* di SMA Negeri 1 Bangunrejo salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran daring hal ini ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang tidak mengirimkan tugas, peserta didik cenderung bersikap pasif, peserta didik tidak disiplin dalam mengumpulkan tugas, peserta didik memiliki sikap malas membaca yang menyebabkan tingkat pemahamannya rendah. Tingkat pemahaman yang rendah akan menyebabkan siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Nilai ujian pada mata pelajaran geografi pada kelas XI IPS dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangunrejo Tahun Ajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas/Nilai ≥ 75 (dalam siswa)	Tidak Tuntas/Nilai ≤ 75 (dalam siswa)
XI IPS 1	28	15	13
XI IPS 2	26	12	14
XI IPS 3	30	10	20
XI IPS 4	29	15	14
XI IPS 5	29	17	12

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Bangunrejo, TA 2021/2022.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi belum maksimal. Setengah dari jumlah keseluruhan siswa memiliki nilai yang tidak tuntas KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar yang rendah pada kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bangunrejo. Banyaknya masalah yang bermunculan tentu saja dapat menghambat tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Selain itu, media *Google Classroom* yang menjadi satu-satunya media daring yang digunakan oleh guru selama pembelajaran daring menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal. Kurangnya penguasaan guru mengenai TIK menyebabkan guru hanya menggunakan satu media *online* yaitu *Google Classroom* yang dianggap mudah diakses, hal itu menyebabkan proses pembelajaran cenderung pasif. Untuk dapat mengatasi berbagai permasalahan tersebut, pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo perlu dilakukan pembelajaran yang lebih bervariasi dan berinovasi sehingga peserta didik merasa proses pembelajaran lebih menyenangkan terutama pada pembelajaran Geografi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masih terdapat banyak masalah dan kendala dalam penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Bangunrejo. Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Hasil belajar siswa rendah.
- 1.2.2 Kurangnya penguasaan materi dikarenakan siswa tidak aktif dalam pembelajaran.
- 1.2.3 *Google Classroom* sebagai satu-satunya media daring yang digunakan oleh guru menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal.
- 1.2.4 Guru kurang menguasai pemahaman mengenai TIK.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi pengkajian masalah agar penelitian lebih terarah sehingga kesalahan dapat diminimalisir. Batasan masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah karena pembelajaran kurang optimal dalam mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran tentang penerapan pembelajaran nontatap muka (*Google Classroom*) dan *blended learning* pada mata pelajaran geografi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis.

1.6.2 Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Lampung sebagai pengembangan ilmu pengetahuan melalui analisa lapangan dengan disertai data konkrit dalam penelitian tersebut.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran pada siswa.
- c. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat memberikan alternatif dan informasi kepada guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi pembaca dan peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup sebagai berikut:

- 1.7.1 Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bangunrejo.
- 1.7.2 Ruang lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.
- 1.7.3 Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Bangunrejo, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.
- 1.7.4 Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.
- 1.7.5 Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran geografi. Dalam penelitian ini menggunakan kompetensi dasar menganalisis sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata sesuai prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pembelajaran Geografi

Geografi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *geo* yang mempunyai arti bumi dan *graphein* yang mempunyai arti lukisan atau tulisan. Jadi, geografi merupakan ilmu yang menggambarkan dan melukiskan tentang keadaan di bumi (Khosim, 2006). Adapun pengertian geografi menurut Iskandar (2009) adalah “ilmu pengetahuan yang menuliskan, menguraikan, atau mendeskripsikan hal-hal yang berhubungan dengan bumi”. Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa geografi adalah ilmu yang mempelajari bumi dan fenomena geosfer yang ada di dalamnya.

Pembelajaran geografi merupakan pembelajaran yang selalu menggunakan pendekatan keruangan, ekologi dan kewilayahan dalam mempelajari persamaan atau perbedaan fenomena geosfer. Fenomena yang memuat tentang aspek fisik dan sosial (Hasan, 2021). Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Dalam pembelajaran geografi, lingkungan memiliki peranan yang sangat penting. Hal itu dikarenakan dalam mempelajari ilmu geografi, peserta didik sebaiknya tidak hanya belajar di dalam kelas tetapi juga terjun ke lapangan untuk mengetahui fenomena-fenomena alam dan sosial yang nampak dalam kehidupan

sehari-hari. Sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari pembelajaran geografi yang mempelajari hubungan timbal balik gejala-gejala di muka bumi. Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, dan ekologis.

Dalam penelitian ini menggunakan kompetensi dasar menganalisis sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata sesuai prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan. Dalam kompetensi dasar tersebut mempelajari mengenai pengertian sumber daya alam, mengidentifikasi sebaran dan karakteristik sumber daya alam, serta pengelolaan sumber daya alam berwawasan lingkungan dan berdasarkan prinsip ekofisien.

2.1.2 Pembelajaran Tatap Muka

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Tatap Muka

Menurut Bonk dan Graham (2006) mengatakan “pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik yang mempertemukan guru dengan siswa dalam suatu ruangan untuk belajar yang memiliki karakteristik yang terencana, yang berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial”. Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran kelas yang mengandalkan pada kehadiran pengajar untuk mengajar dikelas. Pada pembelajaran tatap muka, peserta didik terlibat dalam komunikasi verbal spontan pada lingkungan fisik permanen (Tang, 2013). Pembelajaran tatap muka mempunyai arti yang sama dengan pembelajaran luring. Istilah luring adalah kepanjangan dari “luar jaringan” sebagai pengganti kata *offline*. Kata “luring” merupakan lawan kata dari “daring”. Dengan demikian, pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tatap muka menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran yang dilakukan secara langsung, dimana pengajar dan peserta didik berada dalam satu tempat (ruangan) dan terjadi interaksi sosial untuk menyampaikan pengetahuan. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu pembelajaran yang baik untuk digunakan karena dengan pembelajaran tatap muka maka terjalin hubungan sosial yang erat antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa itu sendiri melalui proses interaksi yang diciptakan dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2 Strategi Pembelajaran Tatap Muka

Berdasarkan kompetensi dan kemampuan mengajar guru secara umum strategi pembelajaran tatap muka (Depdiknas, 2018), dapat dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

a. Strategi berpusat pada guru (*Teacher Centere Oriented*)

Strategi pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan jenis pendekatan ekspositori yaitu strategi pembelajaran yang berupa instruksional langsung (*direct* langsung) yang dipimpin oleh guru. Adapun metode yang digunakan dalam strategi ini ialah metode ceramah, presentasi, diskusi kelas dan tanya jawab. Namun demikian ceramah atau presentasi yang dilakukan secara interaktif dan meraiik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

b. Strategi yang berpusat pada siswa (*Student Centere Oriented*)

Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan jenis pendekatan *discovery inquiri* yaitu kegiatan pembelajaran yang berbentuk *problem basic learning* yang diberikan fasilitas oleh guru. Pendekatan ini melibatkan aktivitas siswa yang tinggi. Adapun metode yang digunakan dalam strategi ini ialah, observasi, diskusi kelompok, eksperimen, eksplorasi, simulasi dan sebagainya.

2.1.2.3 Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Tatap Muka

Menurut Norman (2016), salah satu masalah dalam pembelajaran tatap muka tradisional adalah memerlukan biaya yang lebih besar. Adapun kekurangan lain dalam pembelajaran tatap muka yaitu pada proses pembelajaran siswa terlalu tergantung pada guru mereka dalam setiap hal yang terkait dengan pembelajaran dan memiliki ruang dan waktu yang terbatas. Namun hal yang menguntungkan yang menjadi kelebihan dalam pembelajaran tatap muka adalah bahwa sebagian besar peserta didik tidak terganggu dalam menghadiri pembelajaran tatap muka dan melihat kehadiran dalam pelajaran tatap muka berpengaruh pada psikologis, emosional dan menyerap materi pembelajaran dan solusi atas masalah pembelajaran. Lingkungan belajar yang mendukung kepuasan pembelajaran atas model pembelajaran tatap mukalah yang menjadi hal yang utama dalam pembelajaran tatap muka, dan dengan sendirinya jika lingkungan belajar cocok bagi peserta didik akan menimbulkan semangat (meningkatkan motivasi) belajar mahasiswa yang akhirnya akan berimbas pada hasil belajar yang lebih baik. Para ahli setuju bahwa pada pembelajaran kelas tatap muka terjadi interaksi yang bermakna dan nyata antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan pengajar yang tidak dapat digantikan atau dijumpai pada pembelajaran daring

2.1.3 *Google Classroom*

2.1.3.1 Pengetian *Google Classroom*

Danurahman (2021) mengemukakan bahawa *Google Classroom* merupakan sejenis kelas virtual yang memudahkan setiap peserta didik maupun pendidik untuk dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, mendistribusikan tugas dikelas virtual tersebut, oleh karenanya setiap penggunaannya dapat saling bertukar informasi dan berkomunikasi dimanapun, kapanpun, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Melalui *Google Classroom*, peserta didik dan pengajar dapat dengan mudah untuk saling terhubung baik di dalam dan di luar sekolah. Menurut Indarwati (2021) mengatakan bahwa “*Google Classroom* adalah sebuah layanan web gratis yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah, dimana memiliki tujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas

tanpa tatap muka. Adapun menurut Sunarti (2021) “*Google Classroom* ialah media pembelajaran reparasi tidak berbayar yang ditujukan oleh *Google* untuk sekolah, dimana bertujuan untuk memudahkan dalam menyampaikan, dan memperkirakan keharusan belajar mengajar melalui teknik tanpa kertas”. Menurut Abidin (2020) “pembelajaran online yang diterapkan dengan menggunakan media *Google Classroom* memungkinkan pengajar dan peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa melalui tatap muka di kelas dengan pemberian materi pembelajaran (berupa slide power point, *e-book*, video pembelajaran, tugas (mandiri atau kelompok), sekaligus penilaian”.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah media pembelajaran daring yang digunakan guru untuk membagikan informasi, materi dan tugas tanpa kertas (*paperless*) kepada peserta didik tanpa terkendala oleh ruang dan waktu.

2.1.3.2 Manfaat *Google Classroom*

Nurhusna (2020) mengemukakan manfaat dari *Google Classroom*, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Dapat dipersiapkan dengan mudah. Pendidik dapat menyiapkan kelas dan mengundang peserta didik, kemudian di halaman “Kelas” mereka dapat berbagi informasi, tugas, dan materi.
2. Dapat menghemat waktu dan tidak menggunakan kertas. Pendidik dapat membuat kelas, memberi tugas, mengelola kelas, dan berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik di satu tempat.
3. Manajemen yang lebih baik. Peserta didik dapat melihat tugas pada halaman tugas, dalam ruang kelas, atau pada kalender kelas. Semua materi kelas disimpan secara otomatis di folder *Google Drive*.
4. Meningkatkan komunikasi dan masukan. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa atau mahasiswa dapat berbagi materi satu sama lain dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat dengan cepat melihat siapa

yang telah dan belum menyelesaikan tugas, dan segera memberikan nilai dan input waktu nyata.

5. Dapat bekerja dengan aplikasi yang digunakan seperti dengan *Google Documents*, kalender, *Gmail*, *Drive*, dan formulir.
6. Kelas yang terjangkau dan aman. Hal itu dikarena tersedia gratis untuk sekolah, organisasi nirlaba, dan individu. Kelas tidak mengandung iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Berdasarkan manfaat dari *Google Classroom* diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi (terhubung) tanpa tatap muka, serta menghemat waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2.1.3.3 Tujuan Penggunaan *Google Classroom*

Menurut Indarwati (2021) “tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa, *Google Classroom* dapat digunakan untuk mengirim materi baik berupa modul, PPT, video dan yang lainnya”. Azhar (2018) mengatakan bahwa tujuan dari *Google Classroom* adalah sebagai alat yang bisa digunakan guru dan peserta didik guna menciptakan kelas online, dapat menghemat waktu, serta guru dapat memberikan tugas dan memberikan pengumuman yang dapat diakses langsung oleh peserta didik supaya bisa diatur oleh peserta didik tersebut.

Berdasarkan tujuan penggunaan *Google Classroom* yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* memiliki tujuan untuk memudahkan guru dalam mengirimkan tugas, materi, dan pengumuman atau informasi yang dapat diakses secara langsung oleh peserta didik

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Abd Rozak dalam Rahmatullah (2020) mengatakan bahwa pada *Google Classroom* terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya ialah sebagai berikut.

1. Kelebihan *Google Classroom*:

- a. Proses pengaturan yang cepat. Melalui kecanggihan yang dimiliki oleh *Google Classroom* guru dapat dengan mudah mengakses dan memulai pembelajaran dengan membagikan tugas-tugas yang telah disusun oleh guru.
- b. Hemat ruang dan waktu. Guru dapat dengan mudah memberikan tugas kepada peserta didik, dan juga peserta didik dapat mengaksesnya kapan dan dimanapun peserta didik berada. Serta dalam kegiatannya memudahkan guru dalam menilai tugas-tugas yang telah dikerjakan peserta didik.
- c. Meningkatkan disiplin para siswa. Penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik, karena peserta didik harus mengikuti aturan yang telah dibuat oleh guru, serta setiap tugas hanya bisa diterima dan dilayani oleh guru melalui aplikasi *Google Classroom*.
- d. Penyimpanan data terpusat. Dalam aplikasi ini semua data dan dokumen tersimpan dengan baik pada tempat yang telah disediakan. Peserta didik dapat menyimpan dokumen dalam folder khusus dengan diberi nama yang mudah diingat oleh peserta didik.
- e. Terjangkau, aman dan nyaman. Guru dan peserta didik dapat memiliki aplikasi tersebut tanpa biaya yang mahal, hanya dengan bermodalkan paket internet mereka bisa membuat akun secara gratis, serta tingkat keamanan yang sudah diatur oleh google selama kata sandi aun tidak diketahui oleh pihak lain kecuali penggunanya.

2. Kekurangan *Google Classroom*

- a. Tidak ada sistem *notification* dari aplikasi *Google Classroom*. Tidak adanya *notification* dari aplikasi tersebut membuat peserta didik harus sering memeriksa apabila ada tugas yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik tidak ketinggalan informasi.
- b. Hilang satu hilang seribu. Aplikasi *Google Classroom* ini selalu tersinkronkan dengan *Google Drive* sebagai tempat menyimpan file atau dokumen. Jika aplikasi untuk membuka tugas tersebut hilang, maka semua data yang disimpan di *Google Drive* pun akan ikut hilang.

Adapun menurut Nurhusna (2021) kelebihan dan kekurangan dari *Google Classroom* diantaranya, yaitu:

1. Kelebihan *Google Classroom*

a. Kemudahan mengakses materi pembelajaran.

Fitur dalam *Google Classroom* telah tersedia menu bagi pengajar untuk mengunggah materi, baik dalam bentuk *power point* maupun jenis file lainnya. Hal ini sangat memudahkan bagi pengajar mengirim materi bagi peserta didik. Begitupun sebaliknya, peserta didik sangat mudah mengakses materi pembelajaran yang telah dikirim oleh pengajar.

b. Kemudahan dalam mengirimkan tugas. Fitur pengiriman tugas dapat terlihat oleh peserta didik, apabila dosen memberikan tugas melalui fitur tugas.

c. Kemudahan mengakses daftar hadir pembelajaran

d. Kemudahan mengakses ujian akhir semester dan ujian tengah semester

2. Kekurangan *Google Classroom*

a. Kesulitan melakukan diskusi secara virtual. Fitur video dalam *Google Classroom* belum tersedia, sehingga menjadi kendala bagi pembelajaran yang membutuhkan diskusi secara langsung antara pendidik dan peserta didik.

b. Kesulitan mengedit hasil ujian. Salah satu aturan dalam *Google Classroom* adalah pendidik boleh mengatur saat membuat pertanyaan, sedangkan peserta didik tidak boleh mengedit jawaban.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan kelemahan *Google Classroom* diatas, dapat disimpulkan bahwasannya setiap media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Tidak ada media yang sempurna dalam proses pembelajaran. Akan tetapi kita dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan memaksimalkan kelebihan dan meminimalisir kekurangan media tersebut. Sehingga media tersebut dapat menjadi media yang cocok dan sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

2.1.4 *Blended Learning*

2.1.4.1 Pengertian *Blended Learning*

Ratnasari (2014) menyatakan bahwa “*blended learning* merupakan suatu model belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertatap muka/klasikal) dengan belajar secara online (melalui penggunaan fasilitas/media internet)”. “Pembelajaran campuran (*blended learning*) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (*online*) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar” (Staker, 2012). Adapun KheFoon Hew Wing Sum Cheung (2014) dalam Hamad (2015) mengatakan “*blended learning* adalah setiap saat siswa dapat belajar, karena pembelajaran *blended learning* adalah sebagian belajar dengan tatap muka dan sebagian dengan bantuan internet. Selain itu “*blended learning*” telah digunakan untuk menggambarkan semacam pengajaran menggunakan tatap muka dan sepenuhnya pendidikan *online*”. Model pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan pertemuan fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli diatas, dapat di simpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan pembelajaran tatap muka/luring (tanpa internet) dengan pembelajaran daring (menggunakan internet).

2.1.4.2 Komponen *Blended Learning*

Menurut Husamah 2014 ada empat diantaranya *face-to-face learning*, *e-learning offline*, *e-learning online*, dan *mobile learning*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a) *Face-to-face learning*

Husamah (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara peserta didik dan

pendidik. Pembelajaran ini berlangsung secara tatap muka antara guru dan siswa dalam suatu lokasi yang ditentukan secara umum berada di ruang kelas. Pada umumnya, pembelajaran tatap muka ini berlangsung dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, serta penugasan. Siswa berkewajiban untuk menerima materi yang guru sampaikan dalam kelas dan dapat merangkumnya sehingga menerima maksud dari materi yang guru sampaikan.

b) *E-learning offline*

Pembelajaran *e-learning offline* menurut Artawan dalam (Husamah, 2014), merupakan salah satu bentuk pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan intranet atau internet. Pembelajaran *e-learning offline* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis komputer. Media *e-learning* yang bersifat offline dapat diwujudkan dalam bentuk CD atau DVD. Pembelajaran berbasis *e-learning offline* dalam pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan penghubung atau LAN (*Local Area Network*). Sistem ini hanya menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar.

c) *E-learning online*

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan kepada penggunaan teknologi komputer dan internet, jika salah satu tidak mendukung maka kegiatan pembelajaran online ini akan mengalami hambatan. Pada program ini guru menyiapkan akun dan membuat kelas di program tersebut serta memasukan akun siswanya ke dalam kelas yang telah digunakan. Program ini dapat berjalan jika semua komponen pendukungnya lengkap dan tidak ada kendala.

d) *Mobile learning*

M-learning ini terkait dengan *e-learning* dan pendidikan jarak jauh, namun berbeda fokusnya pada pembelajaran seluruh konteks dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile*. *M-learning* juga merupakan pembelajaran yang unik karena pembelajaran dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan

aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Salah satu aplikasi yang bisa diakses seperti edmodo atau *quipper school*, aplikasi tersebut bersifat *education, entertainment* dan unik. Dalam pembelajarannya dapat berlangsung secara menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam melangsungkan pembelajaran karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun oleh siswa.

2.1.4.3 Kekurangan dan Kelebihan *Blended Learning*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *blended learning* (Widiara, 2018), adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan *Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet.
- b) Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online.
- c) Kegiatan diskusi berlangsung secara *online/offline* dan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri.
- d) Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran peserta didik.
- e) Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung.
- f) Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan
- g) Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku

2) Kekurangan *Blended Learning*

Pembelajaran dengan konsep kombinasi/pembauran selain memiliki kelebihan-kelebihan di atas juga memiliki kekurangan-kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

- a) Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.
- b) Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan *assesment*, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
- c) Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka.
- d) Tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
- e) Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Adapun perubahan yang terjadi dari hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Kunandar, 2013). Selanjutnya, Widayanti (2014) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran”. Adapun Mølstad dan Karseth (2016) berpendapat bahwa “hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran”.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.

Suatu indikator yang dapat digunakan dalam mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajarnya.

Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya adalah sebagai berikut (Syah, 2010).

1. Faktor internal, adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor jasmani dan faktor psikologi. Faktor jasmani meliputi kondisi kesehatan, kebugaran fisik serta kondisi panca indera terutama pendengaran dan penglihatan. Sedangkan faktor psikologi adalah kondisi yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik yaitu faktor minat, bakat, intelegensi, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
2. Faktor eksternal, adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal dibagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan terbagi menjadi lingkungan alam (cuaca, kelembaba udaran, letak sekolah, dan lain-lain) dan lingkungan sosial (keadaan keluarga, masyarakat, adat istiadat, dan budaya). Sedangkan faktor instrumental terdiri dari gedung/sarana fisik kelas, sarana atau alat, media pembelajaran, tenaga pendidik dan kurikulum/materi pelajaran serta strategi pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.
3. Faktor pendekatan belajar (*Approch to Learning*), yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dalam hal ini guru tidaklah harus terpaku pada satu metode, tetapi guru diharapkan menggunakan metode pengajaran yang bervariasi agar siswa menjadi tidak bosan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru (Darsono, 2000).

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, ketiganya merupakan faktor yang penting dan dapat menunjang hasil belajar siswa. Apabila terdapat faktor yang tidak diperhatikan maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif, terdiri atas enam jenis perilaku, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis dan evaluasi.
2. Ranah efektif, terdiri atas lima perilaku, yaitu: penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotor, terdiri atas tujuh perilaku, yaitu: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi. Adapun penelitian terdahulu dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Lale Gadung Kembang	2020	Perbandingan Model Pembelajaran Tatap Muka dengan Model Pembelajaran Daring Ditinjau dari Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI (Studi pada Siswa Kelas VIII) Mts Darul Ishlah Ireng Lauk Tahun Pelajaran 2019/2020	Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil belajar mata pelajaran SKI yang menggunakan model pembelajaran tatap muka dengan hasil belajar SKI dengan model pembelajaran daring pada siswa kelas VIII MTs. Darul Ishlah Ireng Lauk, tahun pelajaran 2019/2020.

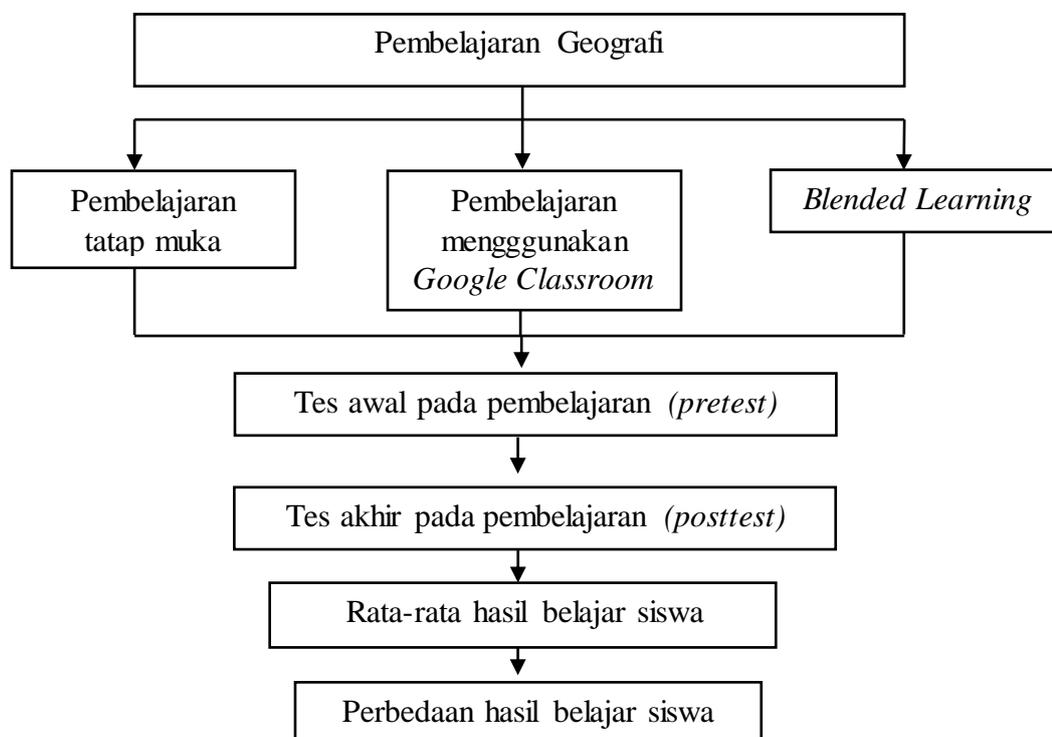
2	Mellynda Nurul Fitria dan Wati Sukmawati	2022	Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang	Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran secara luring dan daring. Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran daring lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran luring.
3	Nova Fahradina dan Siti Rahmatina	2020	Perbandingan Antara Pembelajaran Tatap Muka dengan Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika	Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran secara daring pada taraf signifikansi 0,05.

Sumber: Dibuat Oleh Peneliti Tahun 2022

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir yang akan melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagian tinjauan pustaka. Landasan kerangka pikir yang bermaksud diharapkan dapat mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang membandingkan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran geografi. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan secara tepat dan berdampak positif pada hasil belajar yang maksimal. Untuk dapat mengetahui hasil belajar peserta didik pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang akan

diteliti, peneliti melakukan pengamatan langsung dan memberikan tes dalam bentuk soal sebagai alat ukur keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajarannya. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

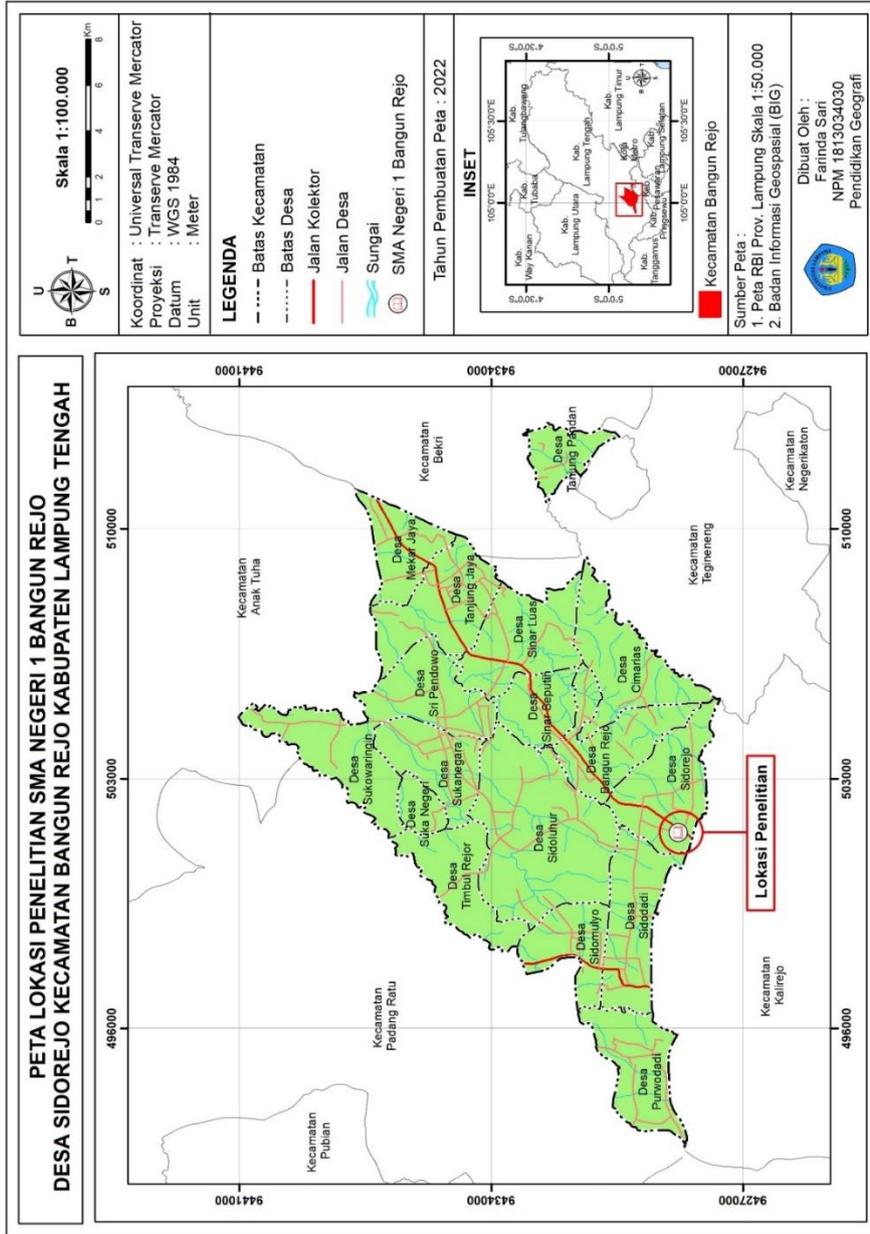
III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017). Perlakuan yang dimaksud adalah kegiatan tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posstest*). Dalam penelitian ini, akan dilakukan pembelajaran secara tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* kemudian diadakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posstest*), sehingga nantinya akan diperoleh nilai rata-rata (*mean*) yang dapat menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangunrejo yang berlokasi di Desa Sidorejo, Kec. Bangunrejo, Kab. Lampung Tengah, Lampung. Adapun penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Peta lokasi pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang didalamnya memiliki kualitas dan karakteristik tertentu sehingga ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Berdasarkan uraian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yaitu XI 6, XI 7, XI 8, dan XI 9 SMA Negeri 1 Bangunrejo tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 130 peserta didik. Rincian populasi dalam penelitian ini disajikan Tabel 3.

Tabel 3. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
XI 6	32
XI 7	32
XI 8	32
XI 9	34
Total	130

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Bangunrejo, TA 2022/2023

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dalam sebuah populasi (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Cara pengambilan sampel secara acak dilakukan karena anggota populasi bersifat homogen. Setelah diacak menggunakan *spin* (putaran) didapat kelas yang akan dijadikan anggota sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI 6, XI 7, dan XI 8. Daftar anggota sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
XI 6	32	<i>Blended Learning</i>
XI 7	32	Pembelajaran tatap muka
XI 8	33	Nontatap muka (<i>Google Classroom</i>)

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Bangunrejo, TA 2021/2022

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2017) mengatakan bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh mengenai informasi mengenai hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel yang mempengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat). Berikut adalah variabel dalam penelitian ini:

- 3.4.1 Variabel Independen/bebas (x). Variabel bebas atau variabel yang sering disebut *stimulus* adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning*.
- 3.4.2 Variabel dependen/terikat (y). Variabel terikat atau variabel *output* adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran yang dilakukan secara langsung, dimana pengajar dan peserta didik berada dalam satu tempat (ruangan) dan terjadi interaksi sosial untuk menyampaikan pengetahuan.

3.5.2 Pembelajaran Nontatap Muka (*Google Classroom*)

Pembelajaran nontatap muka (*Google Classroom*) adalah pembelajaran yang menggunakan sebuah media pembelajaran daring yang digunakan guru untuk membagikan informasi, materi dan tugas tanpa kertas (*paperless*) kepada peserta didik tanpa terkendala oleh ruang dan waktu.

3.5.3 *Blended Learning*

Blended learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan pembelajaran tatap muka/luring (tanpa internet) dengan pembelajaran daring (menggunakan internet). Dalam penelitian ini, pertemuan pertama dilakukan secara daring menggunakan media *Google Classroom* dan pertemuan kedua dilakukan secara luring.

3.5.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya. Keberhasilan dalam pembelajaran dapat ditunjukkan melalui angka atau skor setelah melakukan tes maupun non tes. Hasil belajar yang dicapai siswa ini berupa nilai angka dari 1–100. Sebuah kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Berikut disajikan Tabel 5 terkait pengukuran hasil belajar siswa dan kriteria hasil belajar siswa.

Tabel 5. Pengukuran Hasil Belajar Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
<75	Tidak Tuntas KKM
≥75	Tuntan KKM

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Bangunrejo, TA. 2022/2023.

Adapun kategori hasil belajar siswa yang telah ditetapkan oleh SMA Negeri 1 Bangunrejo untuk mata pelajaran geografi disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Hasil Belajar Siswa

Kategori	Nilai
Rendah	<70
Sedang	70-85
Tinggi	85-100

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Geografi SMA Negeri 1 Bangunrejo, TA. 2022/2023.

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik, dan tidak terbatas pada orang tetapi juga pada objek-objek alam yang lain (Sugiyono, 2017). Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa “observasi adalah suatu proses yang kompleks yang tersusun atas berbagai proses biologis dan psikologis”. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh pada pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi. Observasi ini akan mengamati perubahan perilaku peserta didik yaitu dengan memperhatikan disetiap pertemuan dan kemudian menilainya. Observasi ini juga dilakukan untuk melihat seberapa besar antusias dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Geografi.

3.6.2 Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa. Adapun jenis tes yang digunakan yaitu tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). Tes ini dilakukan pada kelas anggota sampel untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi kelas XI SMA Negeri 1 Bangunrejo. Berikut disajikan Tabel 7 terkait kisi-kisi instrumen soal kelas XI IPS.

Tabel 7. Kisi Instrumen Soal Kelas XI IPS Berdasarkan Ranah Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Berpikir
Menganalisis sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata sesuai prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan.	Memahami pengertian sumber daya alam.	C 2
	Mengidentifikasi klasifikasi sumber daya alam.	C 4
	Mendeskripsikan potensi dan persebaran sumber daya alam.	C 4
	Mengidentifikasi pengelolaan sumber daya alam berwawasan lingkungan dan berkelanjutan.	C 4
	Mengidentifikasi pengelolaan sumber daya alam berdasarkan prinsip keefesiensi.	C 4
	Mengidentifikasi sebaran dan pengelolaan sumber daya kehutanan, pertambangan, kelautan, dan pariwisata sesuai prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan.	C 4

Sumber: Pengolahan Data Penelitian Tahun 2022

3.6.3 Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik yang cara pengumpulan datanya adalah dengan mengumpulkan dokumen-dokumen penting, arsip, atau catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data jumlah kelas, data jumlah siswa, data hasil ujian akhir semester (UAS), data jumlah guru, serta data sarana dan prasarana sekolah.

3.7 Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen tes adalah instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur prestasi belajar (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, instrumen tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Instrumen dalam penelitian ini terdiri masing-masing 10 soal yang digunakan untuk tes kemampuan awal (*pretest*) dan tes kemampuan akhir (*posttest*). Pada penelitian ini, soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang terdiri atas 5 pilihan yaitu a, b, c, d, dan e. Adapun skornya adalah 2 pada jawaban benar dan skor 0 pada jawaban salah. Sehingga siswa yang dapat menjawab semua soal dengan benar akan mendapatkan nilai 100 dengan cara jumlah jawaban benar dikali 10. Rentang nilai yang akan didapat siswa adalah 0-100. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi model tes yang baik dan layak. Sebelum memanfaatkan instrumen tes, penting untuk melakukan uji percobaan untuk mengukur tingkat validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda yang terdapat pada instrumen tersebut.

3.7.1 Uji Validitas Soal

Keabsahan sebuah tes dapat diketahui dan dicari dari hasil pemikiran dan pengalaman (Arikunto, 2016). Sebuah tes dapat dianggap penting jika itu mengukur apa yang akan diperkirakan dan hasilnya sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Teknik pengujian validitas/keabsahan pada tes hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *point biserial*:

$$r_{pb} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan

- r_{pb} : Koefisien korelasi point biserial yang melambangkan kekuatan korelasi antara koefisien validitas item
- M_t : Skor rata-rata hitung yang dimiliki oleh peserta tes yang untuk butir item soal telah dijawab dengan benar
- M_p : Skor rata-rata dari skor total
- SD_t : Standar deviasi dari skor
- p : Proporsi peserta tes yang menjawab butir soal benar
- q : Proporsi peserta tes yang menjawab butir soal salah

Adapun dalam peneleitian ini menggunakan teknik *Pearson Product Moment Correlation* pada IBM SPSS *Statistics* 24. Instrumen tes dalam bentuk butir soal pada penelitian ini dikatakan valid/absah apabila kriteria hitungnya adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan taraf signifikan 0,5. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen pada penelitan ini tidak valid/absah. Kategori interpretasi validitas dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Kategori Interpretasi Validitas

Nilai	Interpretasi
0,801-1,0	Sangat Tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, 2016

3.7.2 Uji Reliabilitas Soal

Menurut Arikunto (2016), menyatakan bahwa “reliabilitas adalah sesuatu yang berhubungan dengan kepercayaan atau keyakinan dalam suatu tes, apabila sebuah tes dapat memberikan hasil yang tetap maka tes tersebut memiliki taraf kepercayaan yang tinggi”. Reliabilitas tes adalah alat yang memiliki ketetapan untuk menilai

atau mengukur sesuatu yang akan dinilai. Instrumen tes yang baik akan memiliki ketetapan data yang baik dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Dalam mencari realibilitas dapat menggunakan rumus KR-20. Berikut adalah rumus dari KR-20.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas secara keseluruhan
 N : Banyaknya item soal
 S : Standar deviasi tes
 $\sum pq$: Jumlah hasil perkalian dari p dan q
 P : Proporsi peserta tes yang menjawab butir soal benar
 Q : Proporsi peserta tes yang menjawab butir soal salah

Dalam penelitian ini memanfaatkan *software IBM SPSS Statistics 24* untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan teknik *Croanbach Alpha*. Teknik ini dapat digunakan untuk menentukan apakah instrumen penelitian reliabel atau tidak. Kategori interpretasi reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Kategori Interpretasi Reliabilitas

Nilai	Interpretasi
0,801-1,0	Sangat Tinggi
0,601-0,800	Tinggi
0,401-0,600	Cukup
0,201-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, 2016

3.7.3 Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal adalah sebuah tingkatan yang menunjukkan kemudahan atau kesulitan soal yang akan digunakan untuk tes pada siswa di sekolah. Menurut Arikunto (2016), “soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Pertanyaan yang terlalu sederhana (mudah) akan membuat siswa tidak termotivasi dalam upaya memecahkannya. Kemudian, pertanyaan yang

terlalu sulit akan membuat siswa menjadi putus asa dan tidak memiliki semangat dalam memecahkannya”. Rumus yang digunakan dalam menentukan indeks kesukaran soal yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat kesukaran pada butir soal memanfaatkan *software IBM SPSS Statistics 24*. Adapun klasifikasi taraf kesukaran pada butir soal dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Indeks Kesukaran Soal

Taraf Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, 2016

3.7.4 Daya Pembeda Soal

“Daya pembeda soal adalah kemampuan soal yang dalam membedakan antara siswa yang pandai (kemampuannya tinggi) dan siswa yang kurang pandai (kemampuan kurang/rendah)”, hal tersebut kemukakan oleh Arikunto (2016). Adapun menurut Anastasi dan Urbina dalam Purwanto (2011), mengatakan bahwa daya beda soal berhubungan dengan derajat soal dengan baik perilaku pengambilan tes dengan yang dikembangkan. Sebuah soal dikatakan memiliki daya beda yang baik apabila soal tersebut dapat dijawab oleh peserta didik yang pandai (kemampuan tinggi) dan tidak dapat dijawab oleh peserta didik yang kurang pandai (kemampuan rendah). Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk mengukur daya pembeda soal.

$$D = \frac{BA - BB}{JA - JB} = PA - PB$$

$$PA = \frac{BA}{JA}, PB = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

- D : Indeks daya beda
 JA : Banyaknya kelompok 1
 JB : Banyaknya kelompok 2
 BA : Banyaknya peserta kelompok 1 yang menjawab soal dengan benar
 BB : Banyaknya peserta kelompok 2 yang menjawab soal dengan benar
 PA : Proporsi kelompok 1 yang menjawab butir soal dengan benar
 PB : Proporsi kelompok 2 yang menjawab butir soal dengan benar

Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat daya beda pada butir soal memanfaatkan *software software IBM SPSS Statistics 24*. Berikut ini merupakan klasifikasi indeks daya beda soal yang dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Kategori Indeks Daya Beda Soal

Rentang Nilai	Kategori
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Sangat Baik
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, 2016

3.8 Teknik Uji Prasyarat Instrumen

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui kenormalan data dari kelompok perlakuan yang berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorof-Smirnov*. Adapun dalam uji normalitas ini menggunakan *software IBM SPSS Statistics 24*. Apabila taraf signifikasinya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya

jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Ananda, 2018).

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui data yang didapat memiliki varians (jenis) yang sama atau berbeda. Adapun uji homogenitas ini menggunakan IBM SPSS *Statistics* 24. Jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka data berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama (homogen). Sedangkan jika taraf signifikansi $< 0,05$, maka data berasal dari populasi yang mempunyai varian yang berbeda (*heterogeny*) (Ananda, 2018).

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah ANOVA (*analysis of variance*). Dalam teknik analisis ANOVA terbagi menjadi ANOVA satu jalur, ANOVA dua jalur dan ANOVA tiga jalur. Penelitian ini menggunakan teknik ANOVA satu jalur (one way ANOVA). ANOVA (*analysis of variance*) adalah teknik analisis berguna untuk mencari perbedaan parameter rata-rata satu variabel terikat dari dua kelompok sampel atau lebih. Analisis varians satu jalur hanya terdiri dari satu faktor dengan satu atau lebih level. Teknik analisis varians ini lebih menekankan pada perubahan skor, misalnya pada hasil belajar atau prestasi belajar.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel terikat yaitu hasil belajar dari tiga kelompok pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning*. Adapun perhitungan *analysis of variance* (ANOVA) dalam penelitian ini menggunakan *software* IBM SPSS *Statistics* 24.

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

Ketentuan pengambilan keputusan:

1. Jika taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.
2. Jika taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo, Lampung Tengah.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan perhitungan uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajarkan dengan pembelajaran tatap muka, nontatap muka (*Google Classroom*), dan *blended learning*. Rata-rata hasil belajar siswa tertinggi pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo adalah siswa yang diajar menggunakan pembelajaran tatap muka, rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *blended learning* berada diantara rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan tatap muka dan nontatap muka (*Google Classroom*), dan rata-rata hasil belajar siswa terendah pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Bangunrejo adalah siswa yang diajar nontatap muka (*Google Classroom*).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian diatas, maka dapat diberikan saran yaitu pemanfaatan platform berbasis online seperti *Google Classroom* dapat membantu proses pembelajaran, akan tetapi dalam penerapannya masih terdapat berbagai kendala seperti siswa masih kurang paham atas materi yang disampaikan guru karena adanya interaksi yang terbatas dan terkendala koneksi internet. Guru harus dapat meminimalisir kendala tersebut agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Selain itu, kemampuan guru mengenai penggunaan TIK perlu ditingkatkan agar kesiapan dalam melakukan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. Et. All. 2020. Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Volume 5 no. 1 Mei 2020. (Online).
- Akbar, J.A. 2016. “*Model-Model Pembelajaran Tatap Muka*”. Artikel.
- Ananda, Rusydi dan Muhammad Fadhli. 2018. *Stastika Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, K. A., and Iqbal, N. 2018. Effectiveness of Google classroom: Teachers’ perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52-66.
- Bonk, C. J. and Graham, C. 2009. *The handbook of Blended Learning, Global Perspective, Local Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Danurahman, J., Hermawan, H., dan Mazid, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2), 65-74.
- Darsono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP.
- Depdiknas. 2008. *Penguasaan Terstruktur, dan Kegiatan Mandiri Tidak Terstruktur* (Direktorat Pembinaan SMA).
- Dwirizkinanti, H. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Disiplin Belajar Peserta Didik (Studi Deskriptif Di Smpn 1 Balangan Indramayu) (*Doctoral Dissertation, Fkip Unpas*).

- Fahradina, N., dan Rahmatina, S. 2022. Perbandingan Antara Pembelajaran Tatap Muka Dengan Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Dimas: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, (1).
- Gunawan, F. I., dan Sunarman, S. G. 2017. Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 340–348.
- Hakim, A. B. 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-Statement*, Vol. 2 No. 1 Hal. 1-4.
- Hamad, M. 2015. Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*. Vol. 3 Issue 4, April 2015. PP 75-78.
- Hapsari. 2019. Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225–233.
- Hasan, M. H. 2021. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Kuliah Lapangan Geologi Pada Mahasiswa Geografi Fkip Undana Melalui Lesson Study. *Jambura Geo Education Journal*, 2(1), 37–45.
- Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, And Heru Kuswanto. 2020. “Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jtp - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22(1): 65–70.
- Husamah, H. 2014. *Pembelajaran bauran (Blended learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.
- Indarwati, S. 2021. Efektifitas Penggunaan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti di Masa Pandemi Covid-19. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 1(1), 1-8.
- Iskandar, L. 2009. *GEOGRAFI*. Surabaya: Airlangga.
- Kembang, L. G. 2020. Perbandingan Model Pembelajaran Tatap Muka dengan Model Pembelajaran Daring Ditinjau dari Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI (Studi pada Siswa Kelas VIII) MTs Darul Ishlah Ireng Lauk Tahun Pelajaran 2019/2020 (*Doctoral dissertation, Uin Mataram*).
- Khosim, A dan Lubis K.M. 2006. *Geografi*. Jakarta: Grasindo.

- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, A., Tamah, S. M., Gozali, I., Triwidayati, K. R., Utami, T. S. D., dan Jemadi, F. 2020. Secondary School Language Teacher's Online Learning Engagement During the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *Journal Of Information Technology Education: Research*, 19, 803–832.
- Mølstad, C. E., and Karseth, B. 2016. National curricula in Norway and Finland: The role of learning outcomes. *European Educational Research Journal*, 15(3), 329-344.
- Mulatsih, B. 2020. Application Of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Norman, S. 2016. *Traditional Education and Advantages of Online Learning*. Online
- Nurhusna, N. 2020. Google Classroom sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Teks Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (Vol. 1, No. 1, pp. 52-57).
- Onde, M. K. L. O., Aswat, H., Sari, E. R., dan Meliza, N. 2021. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (TMT) di Masa New Normal Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4400-4406.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmatullah, E. P. S. 2020. *Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Melalui Google Classroom*. 2(2), 129–143.
- Ratnasari, Annisa. 2013. Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XI, No. 2, Tahun 2013.
- Fitria, M.N. dan Sukmawati, W. 2022. Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 833-840.

- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Staker, H., Horn, M.B. 2012. *Classifying K-12 Blended Learning*. *Innosight Institute*.
- Sudjana, N. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (21st ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: IKAPI.
- Sukmawati, S. 2020. Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4 . 0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46.
- Sunarti. 2021. Analisis Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh pada Dunia Pendidikan Di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Jakarta. Volume 6(1).
- Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tang, C. M. and L. Y. Chaw, “Readiness for Blended Learning: Understanding Attitude of University Students,” *Int. J. Cyber Soc. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 79–100, 2013.
- Widayanti, L. 2014. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(2), 50-56.
- Wisnaeni, F. 2020. Pandemic Impact of Covid-19: Modernization and Digitalization of The General Election Commission of The Republic of Indonesia (Kpu-Ri). *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 8(2).