EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN DI SMK MUHAMMADIYAH 2 PLAYEN

EVALUATION OF THE IMPLEMENTATION OF BLENDED LEARNING USING GOOGLE CLASSROOM ON THE SUBJECT OF PERSONNEL ADMINISTRATION AT SMK MUHAMMADIYAH 2 PLAYEN

Ahmad Abdul Halim Assalam, Siti Umi Khayatun Mardiyah
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: ahmadabdul.2017@student.uny.ac.id, ummikha@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui evaluasi *context, input, process, product* pelaksanaan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta Didik Kelas XI Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) SMK Muhammadiyah 2 Playen yang berjumlah 30 orang. Jenis penelitian evaluasi dengan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*), teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kuisioner yang telah di uji validitas dan reliabilitas. Analisis data secara diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menemukan bahwa evaluasi pada aspek *context* termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 87,5% oleh pendidik dan 88,5% oleh peserta didik,evaluasi pada aspek *input* termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 90,5% oleh pendidik dan 84,8% oleh peserta didik, evaluasi pada aspek *process* termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 90,5% oleh pendidik dan 83% peserta didik, evaluasi pada aspek *product* termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai 82,5% oleh pendidik dan 80% oleh peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian.

Kata kunci: Evaluasi, Pembelajaran *Blended Learning*, *Google Classroom*, Administrasi Kepegawaian

ABSTRACT

This research aims to determine the evaluation of the context, input, process, product of implementing blended learning using Google Classroom in personnel administration subjects. This research is quantitative research. The population in this study was Class XI students majoring in Office Management Automation (OTKP) at SMK Muhammadiyah 2 Playen, totaling 30 people. Using the CIPP (Context, Input, Process, Product) Evaluation Model, data collection techniques are carried out using questionnaires that have been tested for validity and reliability. Quantitative descriptive data analysis. The results of this research found that evaluation on the context aspect was included in the high category with a score of 87.5% by educators and 88.5% by students, evaluation on the input aspect was included in the high category with a score of 90.5% by educators and 84.8 % by students, evaluation on the process aspect is included in the high category with a score of 90.5% by educators and 83% of students, evaluation on the product aspect is included in the high category with a score of 82.5% by educators and 80% by students in implementation of blended learning using Google Classroom in Personnel Administration Subjects.

Keywords: *Evaluation, Blended Learning, Google Classroom, Personnel Administration*

Pendahuluan

Pendidikan menjadi kebutuhan yang wajib bagi setiap manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan proses perbaikan menyesuaikan segala bidang kehidupan. Pada awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan munculnya wabah virus *covid-19* yaitu sebuah virus berbahaya dengan penularan yang sangat cepat terhadap manusia. Penyebaran virus *covid-19* membuat segala aktivitas yang menimbulkan kerumunan dan keramian tidak diizinkan oleh pemerintah termasuk kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah. Hal ini membuat pembelajaran tatap muka di sekolah dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh mengunakan internet atau disebut dengan pembelajaran *daring*.

Menurut Chandrawati (2010), menyatakan bahwa, *e-learning (electronic learning)* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi Hal ini meningkat perubahan gaya belajar yang semakin pesat. Pembelajaran *daring* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sehingga pendidik dalam mengajar dapat menggunakan *video conference* seperti *Zoom Meetings, Google Meet* dan media pembelajaran aplikasi seperti *Google Classroom, Google form* untuk mendukung penyampaian materi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Peralihan pembelajaran *luring* ke pembelajaran *daring* ternyata menimbulkan dampak yang signifikan terhadap cara kerja seorang pendidik dan juga berdampak bagi peserta didik dalam proses menerima pembelajaran. Sehinga dari dampak tersebut menimbulkan masalah baru yang dialami siswa dan pendidik.

Menurut survei dari Kementerian Agama (Kemenag) yang dilakukan secara *online* pada tanggal 14 s.d 20 Mei 2020 dengan jumlah responden 32.579 siswa dari berbagai sekolah di Indonesia, menunjukkan hasil survei yaitu 83% sekolah di seluruh Indonesia melakukan pembelajaran secara *daring* untuk peserta didiknya, 14% peserta didik melakukan pembelajaran mandiri di rumah, dan 3% peserta didik mendapat metode pembelajaran lain. Hasil survei tersebut juga menujukkan media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran *daring* yaitu 73% peserta didik mengunakan media *handphone*, 9% peserta didik menggunakan lembar kerja siswa (LKS), 8% peserta didik menggunakan laptop/komputer, 7% peserta didik menggunakan buku, dan 3% peserta didik menggunakan televisi. Dari data media yang digunakan siswa menujukkan angka ketergantungan terhadap *handphone* yang sangat tinggi, dengan kata lain, media ini hampir dimiliki oleh seluruh peserta didik.

Hasil survei Kemenag (2020) juga menunjukkan bahwa pendidik memberikan metode belajar kepada peserta didik dengan 86% memberikan penugasan, 5,3% pendidik memberikan metode diskusi, 5,4% pendidik melakukan metode ceramah dan 2,6% melakukan metode lainya. Dengan melihat angka yang sangat tinggi terhadap penugasan dan angka yang rendah pada diskusi serta ceramah menujukkan bahwa pendidik terlalu monoton dalam memberikan materi kepada siswa. Hal ini tentunya menjadi masalah terhadap pemahaman serta praktik bagi peserta didik. Survei juga menujukkan orang tua sebagai pengawas dalam pembelajaran di rumah dengan presentase yaitu 53% orang tua kadang-kadang mendampingi, 25% orang tua selalu mendampingi, dan 22% tidak pernah mendampingi peserta didik.

Beberapa sekolah menegah terkhusus Sekolah menengah kejuruan mulai menggunakan pembelajaran *blended learning* atau disebut pembelajaran yang menggabungkan perpaduan pembelajaran *daring* (*online*/jarak jauh) dengan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran *blended learning* memadukan kegiatan pembelajaran *daring* dan pembelajaran tatap muka secara terarah dengan mematuhi protokol kesehatan yang wajib diterapkan di sekolah selama masa *new normal*.

Darmawan (2014) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran yang ditujukkan untuk mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia, bahkan berbasis komputer. Hal tersebut menunjukkan konsep *blended learning* sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran seperti pembelajaran tradisional yang diintegrasikan dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Kelebihan dari model pembelajaran ini adalah dapat menyampaikan materi pembelajaran secara fleksibel, pembelajaran *luring* maupun *daring* yang saling melengkapi proses kegiatan belajar siswa, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, meningkatkan aksesbilitas, dan pembelajaran menjadi tidak kaku.

Pembelajaran *blended learning* yang memadukan pembelajaran *daring* (jarak jauh) dan juga pembelajaran tatap muka, sangat sesuai diterapkan oleh sekolah menegah kejuruan karena dalam proses pembelajaran diperlukan praktik yang harus dilakukan siswa secara langsung dan terbimbing. SMK Muhammadiyah 2 Playen menjadi salah satu sekolah menengah kejuruan yang melaksanakan pembelajaran *blended learning* untuk semua program keahlian. Hasil obsevasi dan wawancara menyatakan SMK Muhammadiyah 2 Playen sudah melakukan model pembelajaran *blended learning* dari pertengahan tahun 2021. Pembelajaran teori yang diberikan saat pandemi *covid-19* sebelumnya secara penuh hanya *daring*, namun untuk pembelajaran praktik sekolah mengusahakan peserta didik datang dengan sistem *rolling* dengan protokol kesehatan yang ketat. Hal ini dikarenakan pelaksanaan *full daring* banyak dikeluhkan peserta didik karena tidak adanya sinyal yang baik di tempat mereka tinggal untuk mengikuti pembelajaran *daring*, banyaknya tugas yang diberikan, dan terdapat beberapa peserta didik yang harus bergantian menggunakan *handphone* karena belum memiliki *handphone* sendiri. Meskipun dari pihak sekolah telah memberikan bantuan kuota belajar kepada siswa dan juga kegiatan *monitoring* seperti pendidik yang datang ke rumah peserta didik setiap minggu sekali, peserta didik masih kesulitan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan metode *full daring*. Dengan adanya permasalahan tersebut mendasari penerapan model pembelajaran *blended learning* di SMK Muhammdiyah 2 Playen, dengan tetap melakukan *rolling* kepada peserta didik ketika masuk sekolah.

Observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) yaitu Ibu Nuning Siwi Utami S.Pd. mengenai pelaksanaan pembelajaran *blended learning* menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di SMK Muhammadiyah 2 Playen berjalan lebih baik dari pada pembelajaran *daring* yang dilakukan. Pembelajaran *blended learning* yang telah dilakukan memiliki kapasitas *luring* 50% dan *daring* 50% dengan rincian tiga hari pembelajaran *luring* dan tiga hari pembelajaran *daring*.

Peserta didik melakukan pembelajaran *luring* awalnya dibagi dengan sistem ganjil dan genap, namun untuk semester tahun ajaran 2022 sudah menggunakan sistem satu kelas penuh, dengan pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer. Pengumpulan tugas pada saat proses pembelajaran *blended learning*, pendidik masih ada yang mengadopsi lembar kerja siswa (LKS) yang dikumpulkan secara kolektif oleh ketua kelas. Adapun untuk pembelajaran *daring* dari pihak sekolah tetap melakukan pemberian kuota tambahan kepada peserta didik serta Wi-Fi saat melakukan pembelajaran *luring* di sekolah. Karena dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning* ini tentunya sarana dan prasarna dari sekolah sangat berpengaruh besar. Peserta didik pada kenyataanya lebih menikmati pembelajaran secara *blended learning* karena tidak monoton dan tidak membosankan dari pada pembelajaran *daring.*

Meskipun pembelajaran *blended learning* diminati oleh siswa, namun dalam penerapan pembelajaran *blended learning* banyak hal yang masih menjadi kendala. Pembelajaran *blended learning* yang mengedepankan efektifitas dan fleksibilitas dalam penerapan pembelajaranya pada kenyataannya belum maksimal dilakukan pendidik di SMK Muhammadiyah 2 playen. Hal ini dapat dilihat dari penugasan berbasis *daring* dengan media yang dipilih kebanyakan adalah *WhatsApp* ataupun pengumpulan kolektif oleh ketua kelas ke sekolah, dan saat pembelajaran *luring* pendidik masih mengunakan metode ceramah kepada peserta didik.

Pada saat peneliti mengikuti pembelajaran *blended learning* yang dilakukan oleh pendidik di SMK Muhammadiyah 2 Playen, peneliti mengetahui media pembelajaran yang dipakai pada kelas XI Program Keahlian OTKP Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian yaitu menggunakan *Google Classroom.* Menurut Herman (2017), *Google Classroom* yaitu sebuah aplikasi untuk terciptanya ruang kelas di dunia maya, selain itu *Google Classroom* menjadi sarana untuk melaksanakan pembeljaran sekaligu submit tugas bahkan nilai yang telah di kumpulkan oleh peserta didik. Media pendukung *Google Classroom* dipilih oleh pendidik karena peserta didik sudah diajarkan menggunakan *Google Classroom* pada saat kelas X. Hal ini membuat peserta didik tidak begitu asing dengan media yang dipilih pendidik, dan *Google Classroom* merupakan media yang mudah digunakan.

Pada penggunaan media *Google Classroom* saat pembelajaran *blended learning* masih terdapat peserta didik yang tidak dapat mengikuti dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa tidak memiliki kesiapan bergabung pada kelas virtual, tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas dan perbedaan kecepatan jaringan di antara peserta didik dengan pendidik serta kurang adanya dukungan yang lebih dari wali murid pada saat pembelajaran *blended learning.* Dengan harapan pembelajaran *blended learning* bisa menjadi metode pembelajaran yang tepat bagi siswa sekolah menengah kejuruan. Tentunya penerapan pembelajaran *blended learning* perlu di evaluasi lebih dalam lagi, baik dari segi persiapan, proses, dan penilaian saat pembelajaran.

Menurut Sujiono (2006), evaluasi memiliki arti yaitu sebagai suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Pendidik harus memiliki manajemen pembelajaran yang baik sehingga dapat memilih cara atau metode yang dipakai saat pembelajaran tatap muka ataupun *daring*. Maka dari itu evaluasi yang menyeluruh perlu dilakukan agar penerapan pembelajaran *blended learning* dapat berjalan dengan maksimal. Dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul "Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Muhammadiyah 2 Playen".

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (1) evaluasi *context* dari pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Program Keahlian OTKP kelas X1 di SMK Muhammadiyah 2 Playen. (2) evaluasi *input* dari pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Program Keahlian OTKP kelas X1 di SMK Muhammadiyah 2 Playen. (3) evaluasi *process* dari pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Program Keahlian OTKP kelas X1 di SMK Muhammadiyah 2 Playen. (4) evaluasi *product* dari pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Program Keahlian OTKP kelas X1 di SMK Muhammadiyah 2 Playen.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Peneliti dalam menyusun penelitian menggunakan metode deskriptif. Bahwa metode deskriptif adalah metode pemecahan masalah yang menggambarkan keadaan suatu subjek atau objek penelitian yang berupa orang, lembaga, masyarakat dan yang lain berdasarkan fakta-fakta yang sesungguhnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekakan analisisnya pada data-data angka yang diolah dengan metode statistik. Penelitian ini menggunakan evaluasi dengan model CIPP (*context, input, proses, product*) yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran *blended learning* melalui aplikasi *Google Classroom*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMK Muhammadiyah 2 Playen yang beralamat di di jalan Manthous Km. 1, Jatisari, Playen 1, Kapanewon Playen, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan, terhitung bulan Februari dan Maret tahun 2023.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah 2 pendidik dan seluruh peserta didik Kelas XI Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Playen. Dalam penelitian ini subjek penelitian dijadikan responden, sehingga penelitian ini termasuk penelitian populasi.

Definisi Operasional Variabel

Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Evaluasi pembelajaran peserta didik pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawian. Evaluasi merupakan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, dengan pemilihan metode, model dan media yang dipakai dalam pembelajaran. Evaluasi yang digunakan adalah model evaluasi CIPP *(Context, Input, Process, Product).* Aspek *Context* adalah bentuk evaluasi mengidentifikasi dan menilai kebutuhan-kebutuhan yang mendasari diterapkannya suatu proses pembelajaran. Aspek *Input* adalah bentuk evaluasi mengidentifikasi peluang dan masukan untuk membantu para pengambil keputusan untuk menilai tujuan, prioritas, dan manfaat-manfaat dari program. Aspek *Process*

adalah bentuk evaluasi mengakses pelaksanaan dari rencana program pembelajaran yang dilakukan. Aspek *Product* adalah bentuk evaluasi mengidetifikasikan dan mengakses keluaran dan manfaat yang dijalankan (Stufflebeam, 2007).

Salah satu variabel independen yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran *Blended Learning*. Pembelajaran *Blended Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dalam prosesnya mengkombinasikan antara pembelajaran tata muka dan pembelajaran *daring.* Variabel independen selanjutnya yang digunakan pada penelitian ini adalah pengunaan media *Google Classroom*. Media *Google Classroom* adalah media pendukung pembelajaran yang menfasilitasi kelas secara *online* atau jarak jauh, menyederhanakan pendistribusiaan materi atau tugas dan memiliki kelas yang bersifat tidak memiliki batasan tempat dan waktu.

Data, Tenik Pengumpulan Data dan Instrumen

Sumber data penelitian ini diperoleh dari hasil skor jawaban kuesioner pendidik dan siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Playen. Informasi yang dipaparkan dalam penelitian ini meliputi data tentang pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom*. Dalam penelitian ini digunakan metode kuesioner atau angket untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert* yang sudah dimodifikasi dengan 5 alternatif jawaban. Skala *likert* 5 poin dapat memberikan opsi jawaban netral untuk responden yang tidak memiliki kecenderungan untuk setuju dan setuju. Uji coba instrumen dilakukan pada pendidik dan peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran di SMK Muhammadiyah 2 Playen dengan mengambil sampel sebanyak 30 peserta didik dan 2 pendidik.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan rumus kolelasi *product moment.* Uji instrumen yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan data respon (N) sejumlah 32 orang dan df = N-2, maka dihasilkan df sejumlah 30 orang dengan tingkat kesalahan nilai r-tabel 0,361. Sedangkan nilai r-hitung dapat diketahui dari hasil pengolahan data menggunakan SPS. Hasil uji validitas instrumen penelitian menunjukkan 34 pertanyaan dinyatakan valid.

Uji reliabilitas untuk melihat apakah reliabel atau tidaknya dalam penelitian ini menggunakan *Cronbach Alpha.* Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa semua variabel yang diteliti adalah reliabel dan memiliki nilai > 0,60 yaitu sebesar 0,682 sehingga instrumen pada penelitian ini bisa dikatakan reliabel.

Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif meliputi *mean, median*, tabel distribusi frekuensi, dan tabel dekripsi evaluasi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data yang diperoleh di lapangan disajikan dalam bentuk deskripsif meliputi skor tertinggi, skor terendah, nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*),standar deviasi, tabel distribusi frekuensi, histogram, dan tabel deskripsi masing-masing variabel. Sugiyono (2015) menunjukkan bahwa penempatan variabel didasarkan pada pengelompokan dari 3 peringkat seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Deskripsi Variabel

No.	Skor Responden	Kategori
1	X < Mi – 1,0 Sdi	Rendah
2	Mi – 1,0 SDi ≤ X < Mi + 1,0 Sdi	Sedang
3	Mi + 1,0 SDi ≤ X	Tinggi

Keterangan:

X : Skor responden

Mi : Nilai *mean* ideal = ½ (Skor Maksimum + Skor Minimum)

SDi : Standar deviasi ideal = 1/6 (Skor tertinggi – skor terendah

Evaluasi *Context*

Data evaluasi *context* diperoleh dari angket yang telah diisi oleh pendidik dan peserta didik. Dari hasil analisis deskriptif, pembelajaran *blended learning* dengan *Google Classroom* yang dilakukan oleh pendidik pada aspek *context* mendapatkan skor rata-rata/*mean* sebesar 17,5 dengan hasil persentase 87,5%. Pada aspek *context* terdapat indikator mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran *blended learning* pada sistem pendidikan saat ini dengan hasil persentase sebesar 87,5%. Serta hasil analisis deskriptif, pembelajaran *blended learning* dengan *Google Classroom* yang

dilakukan oleh peserta didik pada aspek *context* mendapatkan skor rata-rata/*mean* sebesar 17,7 dengan hasil persentase sebesar 88,5%. Pada aspek *context* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *context* sebesar 88,5%.

Tabel deskripsi evaluasi context dapat ditentukan dengan menghitung mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan perhitungan Mi dan SDi maka dapat disusun tabel deskripsi evaluasi context pada tabel 2 dan 3 dibawah ini:

Tabel 2. Rentang Skor Peserta didik Aspek *Context*

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	14,6<X	Tinggi	26	88,5%
2	9,4<X<14,6	Sedang	4	11,5%
3	X<9,4	Rendah	0	0

Tabel 3. Rentang Skor pendidik Aspek *Context*

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	14,6<X	Tinggi	2	87,5%
2	9,4<X<14,6	Sedang	0	0
3	X<9,4	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel retang skor evaluasi aspek *context* pada pendidik dan peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa, baik pendidik maupun peserta didik memperoleh presentase yang tinggi.

Evaluasi *Input*

Data evaluasi *input* diperoleh dari angket yang telah di isi oleh pendidik dan peserta didik. Evaluasi input pada pendidik menujukan bahwa skor rata-rata/*mean* sebesar 81,5 dengan hasil persentase sebesar 90,5%. Pada aspek *input* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *input* sebesar 90,5%. peserta didik pada aspek *input* mendapatkan skor rata-rata/*mean* sebesar 54,3 dengan hasil persentase sebesar 84,8%. Pada aspek *input* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *input* sebesar 84,8%.

Tabel evaluasi *input* pada pendidik dan peserta didik dapat ditentukan dengan menghitung mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan perhitungan Mi dan SDi maka dapat disusun tabel evaluasi input pada tabel 4 dan 5 dibawah ini:

Tabel 1. Rentang Skor Pendidik Aspek Input

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	66<X	Tinggi	2	90,5%
2	42<X<66	Sedang	0	0
3	X<42	Rendah	0	0

Tabel 5. Rentang Skor Peserta Didik Aspek Input

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	47,6<X	Tinggi	25	84,8%
2	30,4<X<47,6	Sedang	5	16,2%
3	X<30,4	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel rentang skor aspek *input* pada pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai input pada peserta didik memiliki 10% yang bernilai sedang. Sedangkan pada pendidik memiliki kategori nilai yang tinggi.

Evaluasi *Process*

Data evaluasi *process* diperoleh dari anget yang telah di isi oleh pendidik dan peserta didik. Evaluasi *process* pada pendidik mendapatkan skor rata-rata/*mean* sebesar 77 dengan hasil persentase sebesar 90,5%. Pada aspek *process* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *process* sebesar 90,5%. Dan evaluasi process pada peserta didik mendapatkan skor rata-rata/*mean* sebesar 41,3 dengan hasil persentase sebesar 83%. Pada aspek *process* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *process* sebesar 83%.

Tabel evaluasi *process* pada pendidik dan peserta didik dapat ditentukan dengan menghitung mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan perhitungan Mi dan SDi maka dapat disusun tabel evaluasi process pada tabel 6 dan 7 dibawah ini:

Tabel 6. Rentang Skor Pendidik Aspek *Process*

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	62,3<X	Tinggi	2	90,5%
2	39,7<X<62,3	Sedang	0	0
3	X<39,7	Rendah	0	0

Tabel 7. Rentang Skor Peserta Didik Aspek *Process*

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	36,6<X	Tinggi	25	83%

2	23,4<X<36,6	Sedang	5	17%
3	X<23,4	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel evaluasi *process* pada pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bawah 17% nilai peserta didik masih ada yang sedang,83% hasil evaluasi process peserta didik bisa di kategorikan tinggi. Sedangkan nilai untuk pendidik kategori tinggi.

Evaluasi *Product*

Data evaluasi *product* di peroleh dari hasil angket yang telah di isi oleh pendidik dan peserta didik. Evaluasi product pada pendidik memperoleh skor rata-rata/*mean* sebesar 16,5 dengan hasil persentase sebesar 82,5%. Pada aspek *product* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *product* sebesar 82,5%. Dan evaluasi product pada peserta didik sebesar skor rata-rata/*mean* sebesar 28,1 dengan hasil persentase sebesar 80%. Pada aspek *product* skor rata-rata/*mean* jika dimasukkan pada tabel di atas termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase keseluruhan aspek *product* sebesar 80%.

Tabel evaluasi *product* pada pendidik dan peserta didik dapat ditentukan dengan menghitung *mean* ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi). Berdasarkan perhitungan Mi dan SDi maka dapat disusun tabel evaluasi *product* pada tabel 8 dan 9 dibawah ini:

Tabel 8. Rentang Skor Pendidik Aspek *Product*

No	Interval	Kategori	*q*	%
1	14,6<X	Tinggi	2	82,5%
2	9,4<X<14,6	Sedang	0	0
3	X<9,4	Rendah	0	0

Tabel 9. Rentang Skor Peserta Didik Aspek *Product*

No	Interval	Kategori	*Q*	%
1	25,6<X	Tinggi	24	80%
2	16,4<X<25,6	Sedang	6	20%
3	X<16,4	Rendah	0	0

Berdasarkan tabel evaluasi *product* pada pendidik dan peserta didik dapat disimpulkan bawah ada 20% peserta didik berkategori sedang, 80% berkategori tinggi. hal ini menujukan bahwa mayoritas peserta didik memiliki nilai yang masih tinggi. sedangkan nilai untuk pendidik berkategori tinggi dengan nilai presentase sebesar 82,5%.

Evaluasi *Context* Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Muhammadiyah 2 Playen

Hasil penelitian ini menujukkan bahwa Aspek *context* yang merupakan tahap persiapan atau kesiapan pendidik dalam pembelajaran *blended learning* menujukan nilai yang tinggi. Hal ini ditunjukan dengan skor nilai *mean* sebesar 17,5 dari skor masimal 20 dengan hasil presentase 87,5 %. Hal ini menujukan peralihan pembelajaran *daring* menjadi *blended learning* membuat pendidik semakin fleksibel dalam menghadapi situasi seperti pandemi. Sehingga dengan adanya transisi adanya pembelajaran *blended learning* yang notabe adalah gabungan dari pembelajaran tatap muka dan *daring*, pendidik diharapakan tetap memberikan materi dan pemahaman terbaik untuk diberikan kepada peserta didik.

Aspek *context* memiliki skor rata-rata/*mean* yang didapatkan peserta didik sebesar 17,7 dari skor maksimal 20 dengan hasil persentase sebesar 88,5%. Sehingga aspek *context* masuk dalam kategori tinggi, artinya skor yang diperoleh peserta didik dari aspek *context* terkait tujuan dan manfaat pembelajaran *blended learning* yang diberlakukan termasuk kategori baik. Peserta didik lebih menerima pembelajaran *blended learning* yang mana memberlakukan pembelajaran secara tatap muka dan *daring.*

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ahcmadi, T. A. (2016), yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model *blended learning* dalam proses kegiatan pembelajaran, merupakan langkah yang tepat untuk menutupi kelemahan dari model pembelajaran konvensional atau tatap muka. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* di sekolah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi *Input* Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Administrasi

Kepegawaian di SMK Muhammadiyah 2 Playen

Hasil penelitian ini menujukan skor rata-rata atau *mean* aspek *input* untuk pendidik sebesar 81,5 dari skor tertinggi 90 dan presentasenya 90,5%, hal ini kategori tinggi atau baik. Sehingga pendidik dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sudah terarah dan baik. Aspek *input* memiliki beberapa indikator yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, sarana prasana dan sumber materi. Adapun skor ata-rata/*mean* yang didapatkan peserta didik sebesar 54,3 dari skor maksimal 65 dengan hasil persentase sebesar 84,8%, sehingga aspek *input* termasuk kedalam kategori tinggi. Melihat nilai *mean* dan presentase yang tinggi hal ini menujukan prasarana dan sarana peserta didik sudah baik untuk melakukan pembelajarang baik tatap muka atau *daring.* saat pembelajaran dilakukan tatap muka peserta didik memiliki jaringan yang bagus serta dapat menggunakan Wi-Fi sekolah, sehingga pembelajaran *blended learning* dapat berjalan dengan lancar. Akan tetapi hal ini tidak berlaku terhadap 6 % peserta didik yang tidak memiliki jaringan yang mumpuni ketika pembelajarang *blended learning* secara *daring* di rumah.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Mawahdah et al. (2021) dalam jurnal yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di Kelas V Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan sebagai alternatif atau solusi pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 khususnya di kelas 5 A SD Negeri 55/I Sridadi dimana guru menyusun perencanaan pembelajran secara sistematis, mulai dari Prota, Promes, Silabus, RPP, hingga LKPD untuk pembelajaran tatap muka dan juga *daring*. Meskipun pembelajararan tidak seoptimal pada pembelajaran pada masa normal, namun proses pembelajaran menggunakan model *blended learning* dapat diterapkan dengan baik dan bisa dikatakan menjadi solusi yang baik untuk pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang model pembelajaran *blended learning* yang diterapakan di sekolah. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah menggunakan metode pembelajaran kualitatif sedangan peneliti menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini memiliki studi kasus pada tingkat sekolah dasar sedangkan peneliti memiliki studi kasus di Sekolah Menengah Kejuruan.

Evaluasi *Process* Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Muhammadiyah 2 Playen

Hasil penelitian ini menujukan dari segi nilai rata-rata atau *mean* pendidik memperoleh sebesar 77 dengan skor tertinggi 85 adapun presentase yang didapat yaitu 90,5%. Melihat besaran nilai *mean* dan presentase menujukan bahwa proses yang dilakukan pendidik berjalan baik. Meskipun masih ada 10 % hambatan ringan yang dialami seperti pemberian kuota yang tidak memadai, kendala sinyal saat pembelajaran via *daring* dan keterlambatan saat berangkat *luring*. Hambatan-hambatan yang ada pastinya perlu dilakukan pencegahan atau perbaikan sehingga pembelajaran *blended learning* dapat berjalan lancar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Ahcmadi, T. A. (2016), yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model *blended learning* dalam proses kegiatan pembelajaran, merupakan langkah yang tepat untuk menutupi kelemahan dari model pembelajaran konvensional atau tatap muka. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* di sekolah mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi *Product* Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Muhammadiyah 2 Playen

Hasil penelitian ini menujukkan aspek *product* memiliki indikator berpengaruh positif ke peserta didik serta pendidik. Adapun nilai *mean* atau rata-rata dari pendidik sebesar 16,5 dari skor tertinggi 20 serta presentasenya 82,5%. Melihat *mean* dan presentase yang ada menujukan bahwa nilai tersebut tinggi yang artinya pembelajaran *blended learning* mengunakan media *Google Classroom* dapat diterima dengan baik serta memberikan

pengaruh yang positif kepada pendidik dan peserta didik. Masih ada 8% yang berada di interval sedang hal ini menujukan meskipun penguasaan dari pendidik terhadap materi sudah baik, akan tetapi cara mengemas dalam pembagaian pembelajaran secara *daring* dan *luring* sangat pentig agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Aspek *product* memiliki skor rata-rata/*mean* yang didapatkan peserta didik sebesar 28,1 dari skor maksimal 35 dengan hasil persentase sebesar 80%. Sehingga termasuk kedalam kategori tinggi yang artinya dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran *blended learning* memberikan sebuah manfaat dan nilai yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Maharani, N. K. (2020), Mahasiswa FKIP UNPAS yang berjudul "Analisis Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian ini menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan penerapan model tersebut siswa dituntut aktif berusaha sendiri untuk mencari informasi pembelajaran secara leluasa, sehingga menghasilkan pengetahuan yang bermakna untuk dirinya sendiri. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah sama-sama membahas tentang analisis pembelajaran *blended learning*. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah lokasi, subjek dan waktu dari penelitianya.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Evaluasi pembelajaran *blended learning* aspek *context* menggunakan *Google Classroom*. Dalam hal pemahaman pembelajaran *blended learning* baik pendidik ataupun peserta didik memiliki presentase nilai yang tinggi, hal ini dapat dibuktikan dengan pendidik 87,5 % dan peserta didik 88,5%. Adapun rata-rata dari skor aspek *context* pendidik dan peserta didik yaitu 88%. Angka ini juga menunjukan peserta didik antusias dan menerima pembelajaran secara *blended learning* sedangkan pendidik menjukkan bahwa mereka siap menjalankan pembelajaran *blended learning.* Hal ini tidak terlepas dari adanya kebijakan pembelajaran secara *daring* terdahulu yang membuat metode pembelajaran *blended learning* yang mengambil point postif dari *daring* dan *luring*, menjadi metode yang tidak sulit diterima oleh pedidik dan peserta didik.
2. Evaluasi pembelajaran *blended learning* aspek *input* menggunakan *Google Classroom*. Pembelajaran *blended learning* yang meliputi pembelajaran secara tatap muka dan daring tentunya membuat kesiapan pendidik dan peserta didik menjadi lebih banyak. Tentunya pemahaman terkait media yang digunakan dalam hal ini *Google Classroom* menjadi sangat penting. Adapun presentase nilai dari pendidik sebesar 90,5%, dan peserta didik sebesar 84,8%. Adapun rata-rata presentase skor aspek input pendidik dan peserta didik yaitu 87%. Dapat disimpulkan dari presentase nilai yang didapat pemahaman dan kesiapan terkait pembelajaran menggunakan *Google Classroom* tinggi. Sehingga media *Google Classroom* bukan menjadi penghalang dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning.*
3. Evaluasi pembelajaran *blended learning* aspek *process* menggunakan *Google Classroom*. Aspek *process* meliputi pelaksanaan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom* yang dilakukan peserta didik dan pendidik. Adapun presentase nilai yang didapat pendidik sebesar 90,5% dan peserta didik sebesar 83 %. Adapun rata-rata presentase skor pendidik dan peserta didik yaitu 86%. Dari skor presentase tinggi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom* bagi pendidik dan peserta didik, dapat dikategorikan tinggi.
4. Evaluasi pembelajaran *blended learning* aspek *product* menggunakan *Google Classroom*. Aspek *product* ataupun hasil dari pelaksanaan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom*. Adapun hasil presentase skor dari pendidik sebesar 82,5% dan peserta didik sebesar 80%. Dengan nilai rata-rata skor presentase pendidik serta peserta didik meliputi 80%. Hal ini menujukkan bahwa hasil dari pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom* dapat disimpulkan kategori tinggi. Kategori

presentase yang tinggi juga memperlihatkan bahwa pembelajaran *blended learning* dapat menjadi opsi model pembelajaran yang baik kedepanya. Akan tetapi dengan nilai 20% presentase nilai dimana pendidik dan peserta didik menjadi belum maksimal dalam memperoleh hasil, tentunya ganguaan atau kelemahan ini harus diatasi agar kedepanya dapat berjalan lebih baik lagi.

Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat diberikan saran-saran yaitu:

1. Bagi pendidik SMK Muhammadiyah 2 playen

   Pendidik di SMK Muhammadiyah 2 playen disarankan untuk memperkuat aspek yang terdapat pada CIIP *(context, input, process, product)* sehingga dapat meminimalisir ketidakpahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan saat pembelajaran *blended learning* dilaksanakan.
2. Bagi Peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Playen

   Peserta didik SMK Muhammadiyah 2 Playen diharapakan dapat lebih berperan aktif dalam process pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom*, dengan lebih memahami dan menguasai terkait media penujang yang digunakan yaitu *Google Classroom*.
3. Peneliti selanjutnya

   Bagi peneliti selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan pengaruh postifi serta nilia rata-rata tinggi yang diperoleh pendidik (87,7%) dan peserta didik (84%). Hal ini menujukan pembelajaran *blended learning* memiliki potensi yang sangat besar untuk kedepanya dapat digunakan secara berlajut. Sehingga peneliti selanjutnya dapat mengetahui evaluasi penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan media atau metode" yang lain dengan responden dan jangkuan yang lebih luas.

Daftar Pustaka

Achmadi, T. A. (2015). *Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Chandrawati , S. R. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan, 8*(2).

Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Hasanah. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan, 1*(1). Diambil kembali dari https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/30565

Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag). (2020). *Kemenag Gelar Survei-daring New Normal Beragama di Masa Pandemi Covid-19.* BadanLitbang.

Maharani, N. K. (2020). *Analisis Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Bandung: Universitas Pasundan.

Mawahdah, Z., Yantoro, & Hariandi, A. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Kelas V Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19.* Jambi: Universitas Jambi.

Strufflebeam, D. (2007). *CIPP Evaluation Model Checklist.* NYLC: Resource Center.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sujiono, A. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo.

Profil Singkat

Ahmad Abdul Halim Assalam lahir di Yogyakarta pada tanggal 10 Mei 1998 merupakan mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2017. Dr. Siti Umi Khayatun Mardiyah, S.Pd., M.Pd lahir pada tanggal 07 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1, S2 dan S3 di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini masih aktif mengajar di Fakultas Vokasi dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta.