

Pengembangan Desain *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* untuk Pendidikan Karakter

Chusnatin Ariyanti*, Achmad Noor Fatirul, Atiqoh

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adibuana Surabaya

*Email corresponding: chusnatinaryanti81@guru.sd.belajar.id

Abstract: *The Covid 19 pandemic that hit the Indonesian nation had a major impact on the world of education, especially starting to deplete the character of students in carrying out their daily responsibilities. This study aims to develop a Google Classroom-based Blended learning learning design for character education of students during the Covid 19 pandemic which previously used conventional methods through limited face-to-face meetings. The learning design development model in this study uses the ADDIE development model where this development model is carried out by validation trials of several media, material and design experts as well as small group trials, medium group trials and large group trials. The results showed that the development of Google Classroom-based Blended learning learning designs for character education for students obtained validation results from the small group test with a percentage of 80%, the medium group test the percentage of 81.4%, and the large group test the percentage of 83.4%. From the three trials, it was stated that the importance of the Google Classroom-based Blended Learning learning design was able to increase students' motivation and be able to think critically in learning. The development of the Google Classroom-based Blended Learning learning design is proven to be feasible to use in character education for students to be more independent, honest and responsible for their every obligation.*

Abstrak: Pandemi Covid 19 yang melanda Bangsa Indonesia berdampak besar dalam dunia pendidikan terutama mulai menipisnya karakter peserta didik dalam melaksanakan tanggungjawabnya dalam keseharian mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran Blended learning yang berbasis *Google Classroom* untuk pendidikan Karakter peserta didik pada masa pandemic Covid 19 yang sebelumnya menggunakan metode konvensional melalui tatap muka terbatas sehingga karakter siswa dapat terbentuk Kembali. Model pengembangan desain pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dimana model pengembangan ini dilakukan dengan uji coba validasi beberapa ahli media, materi maupun desain serta uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok sedang dan uji coba kelompok besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Desain pembelajaran *Blended learning* berbasis *Google Classroom* untuk pendidikan karakter pada peserta didik di peroleh hasil validasi dari uji kelompok kecil dengan prosentase 80%, uji kelompok sedang prosentase 81,4%, dan uji kelompok besar prosentase 83,4%. Dari ketiga uji coba tersebut dinyatakan bahwa pentingnya Desain pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* mampu meningkatkan motivasi serta mampu berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan desain pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* terbukti layak mampu digunakan dalam pendidikan karakter peserta didik lebih mandiri, jujur serta bertanggungjawab terhadap setiap kewajiban mereka.

Article History

Received : 26-06-22

Reviewed : 30-06-22

Accepted : 22-09-22

Published : 20-10-22

Key Words

Blended learning design, Google Classroom, Character education

Sejarah Artikel

Diterima : 26-06-22

Direview : 30-06-22

Disetujui : 22-09-22

Diterbitkan : 20-10-22

Kata Kunci

Desain Blended learning, Google Classroom, Pendidikan karakter

How to Cite: Ariyanti, C., Fatirul, A. N., Atiqoh. (2022). Pengembangan Desain Blended Learning Berbasis Google Classroom untuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 269-282. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5398>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i2.5398>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari bagaimana proses perencanaan, implementasi serta kebijakan penunjang yang dilakukan secara berkesinambungan. Karena pendidikan adalah modal dasar pembangunan maka setiap negara sudah barang tentu menempatkannya pada tujuan utama. Hal ini juga sesuai dengan tujuan terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang akhirnya tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia IV, diantaranya adalah “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”(La ode Onde et al., 2020).

Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab melalui model, dan pengajaran karakter yang baik melalui nilai-nilai universal (Wulandari & Kristiawan, 2017). Dengan pembelajaran yang dilakukan diluar lingkungan sekolah dalam hal ini menggunakan pembelajaran daring yang sifatnya jarak jauh, memberikan tugas dan tanggungjawab ekstra serta tantangan bagi guru untuk mampu menciptakan lingkungan pembelajaran dalam upaya perkembangan etika, tanggungjawab dan karakter peserta didik tersebut. Karena metode evaluasi dari pendidikan karakter salah satunya dengan observasi langsung oleh guru, yang mengamati sikap atau perubahan sikap baru yang muncul pada diri peserta didik. (Santika, 2020).

Untuk membentuk karakter pribadi yang matang diperlukan proses yang terus menerus dan berkesinambungan sepanjang kehidupan. Proses ini dimulai sejak dini karena pada tahap perkembangan usia anak adalah waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter (Agustini, 2015). Anak usia sekolah dasar merupakan usia yang tepat dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Kegagalan penanaman karakter akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak (Pearson & Nicholson, 2000). Untuk mencegahnya, sekolah wajib berkomitmen untuk membangun karakter anak bangsa. Dalam pembentukan karakter mengalami banyak tantangan ditengah berkembangnya teknologi dan informasi sebagai dampak globalisasi (Putri, 2018).

Pembelajaran Tematik sekolah dasar merupakan salah satu pembelajaran yang perlu di terapkan dalam meningkatkan penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar yang erat kaitannya dengan teknologi (Riwanti & Hidayati, 2019). Pembelajaran Tematik hendaknya dikaitkan dengan penerapannya dalam teknologi dan kehidupan sehingga peserta didik dapat memandang sebagai ilmu yang bermakna.

Pandemi Covid 19 yang melanda Indonesia pada kurun waktu tahun 2020 menjadi titik balik bagi dunia pendidikan dalam mengubah desain pembelajaran dari yang semula pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring / online. salah satu problem yang dihadapi bagi dunia pendidikan secara khusus pada masa pandemi covid 19 ini mengharuskan semua pendidik termasuk guru melakukan tugas-tugas mengajar dari rumah . Istilah-istilah seperti work from home, study at home dan teach from home menjadi familiar ditelinga kita,

pasalnya Pemerintah telah memberikan aturan dan ketentuan bahwa semua kegiatan pendidikan tidak lagi dilakukan di gedung sekolah melainkan dari rumah secara online (Zahrotunnimah, 2020).

Dengan pengaruh covid 19 diatas tidak bisa dipungkiri hal tersebut telah mengubah konsep, metode dan desain pembelajaran yang ada Rusdiana et al., (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa masa covid 19 telah merubah pembelajaran konvensional, salah satu diantaranya guru dan peserta didik harus terbiasa dengan pembelajaran daring. Dalam penelitiannya juga disebutkan masa covid 19 secara luas juga mendorong para guru dan dosen untuk menerapkan pola pembelajaran Student center learning.

Salah satu layanan pendidikan dengan daring (online) pada umumnya dilakukan dengan berbagai aplikasi salah satunya adalah google classroom. Google classroom dapat membantu untuk memudahkan siswa dan guru dalam posisi tetap terhubung, baik didalam ruangan kelas maupun luar ruangan kelas (Azhar & Iqbal, 2018) .Google classroom adalah suatu model pembelajaran kombinasi /campuran secara khusus yang dikembangkan oleh Google untuk perangkat pembelajaran, bertujuan untuk menyederhanakan, pendistribusian dan instruksi tugas secara maya tanpa kertas (Febrianti et al., 2021). Selain itu juga, Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang dirancang sebagai sebuah sistem e-learning. Sistem ini dirancang untuk membantu para pendidik dalam membuat dan membagikan instruksi kepada siswa secara paperless. Para pengguna layanan ini harus mempunyai akun di google. Selain itu, Google Classroom bukan hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai Google apps for education (Sujana et al., 2019).

Aplikasi layanan Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran di kelas (Sutrisna,2018).Layanan aplikasi Google Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang diberikan oleh Google for Education tersebut bertujuan membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan (Hasan, 2020)

Dalam proses pembelajaran online berbasis Google Classroom diharapkan pendidikan karakter karakter jujur,mandiri, kerjasama dan aktif.Dengan karakter sifat yang baik siswa menjadi patokan keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sementara menurut Yunus et al., (2013) keaktifan belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa tersebut (Nurhayati, 2020).

SDN Kramatjegu 2 yang merupakan salah satu sekolah Dasar selama Pandemi Covid 19 di awal tahun 2019 pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan aplikasi WhatsApp. Namun dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Whast-ap ini menimbulkan banyak sekali permasalahan – permasalahan dalam pembelajaran disekolah

diantaranya kurangnya materi yang disampaikan serta menimbulkan kebosanan yang pada akhirnya peserta didik mengalami penurunan dalam belajar. Kemudian secara bertahap di awal tahun ajaran 2021/2022 proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tatap muka terbatas berupa Blended Learning berbasis Google Classroom. Urgensi dari penelitian ini adalah sebagai sumber informasi penunjang serta perbendaharaan materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan pembentukan karakter keseharian peserta didik.

Metode Penelitian

Model penelitian ini menggunakan model penelitian dari langkah Borg and Gall (1983), sedangkan pengembangan produk tentang pengembangan desain Blended Learning dengan berbasis GoogleClassroom menggunakan model ADDIE (Adri et al., 2020)

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang berada disekolah SDN Kramatjegu 2 Taman Sidoarjo karena pembelajaran Blended Learning berbasis Google Clasroom ini telah diterapkan selama pandemic covid 19. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa .

Uji coba dalam pengembangan pada pembelajaran ini meliputi Subyek uji coba dalam pengembangan paket pembelajaran ini terdiri dari: (a) Subyek para ahli yang terdiri dari satu orang ahli isi bidang studi, satu orang ahli media dan desain pembelajaran, (b) Uji coba perorangan terdiri dari 5 orang peserta didik, (c) Uji coba kelompok kecil terdiri dari 15 orang peserta didik, dan (d) Uji coba lapangan terdiri 30 orang peserta didik dan 1 orang pendidik Tematik kelas IV.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif dimana Teknik analisis data ini digunakan untuk mengolah data yang di input dari hasil review dan uji coba produk. Disamping itu analisis data dalam penelitian ini juga dilakukan analisis statistik deskriptif dimana data yang diperoleh dari angket uji ahli, uji perorangan , kelompok sedang dan kelompok besar dilakukan dalam bentuk deskriptif prosentase.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom dalam pendidikan karakter dimasa pandemic Covid 19. Untuk menghasilkan instrument yang valid maka akan dilaksanakan uji validitas dan realibilitas . Uji ini dilakukan pada peserta didik sebagai subjek sebanyak 50 orag peserta didik . Data yang akan diharapkan muncul antara lain: 1) bagaimana isi pembelajaran , 2) Tampilan , 3) kejelasan pesan yang disampaikan.

Dalam kaitannya mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk rancangan produk tersebut akan dibagi menjadi 3 tahapan antara lain: 1) uji coba kelompok kecil yang dikategorikan sebagai validasi awal ditujukan pada 5 orang peserta didik, 2) uji coba terbatas yang melibatkan peserta didik berjumlah 15 orang dan 3) uji coba kelompok besar yang

melibatkan peserta didik dengan jumlah 30 orang. Penjabaran dari masing – masing uji diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.647	0.266	Valid
Item 2	0.591		Valid
Item 3	0.852		Valid
Item 4	0.822		Valid
Item 5	0.600		Valid
Item 6	0.675		Valid
Item 7	0.595		Valid
Item 8	0.687		Valid
Item 9	0.709		Valid
Item 10	0.773		Valid
Item 11	0.724		Valid
Item 12	0.600		Valid
Item 13	0.676		Valid
Item 14	0.709		Valid
Item 15	0.765		Valid
Item 16	0.778		Valid
Item 17	0.478		Valid
Item 18	0.647		Valid
Item 19	0.591		Valid
Item 20	0.851		Valid

Hasil pengujian instrumen pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada tingkat signifikan 5% sejumlah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai r-tabel Product Moment sebesar 0.266. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini adalah valid atau dapat mengukur variabel yang diteliti.

Uji Realibilitas Instrument

Uji Reliabilitas instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat keandalan dari alat ukur yang dipakai semakin tinggi nilai reliabilitas atau data tersebut telah reliabel maka alat ukur yang dipakai juga lebih baik (andal) untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya atau tempat (lokasi) yang berbeda. Adapun hasil uji Realibilitas instrument penelitian ini disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Uji realibilitas instrument

Variabel	r	Keterangan
Instrumen Siswa	0.920	Reliabel

Hasil pengujian reliabilitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas variabel yang digunakan, dalam variabel di atas lebih besar dari nilai r-tabel sebesar 0.6. maka hasil jawaban responden dapat diandalkan dengan kata lain bahwa apabila dilakukan penelitian yang sama dalam waktu yang berbeda maka responden akan memberikan jawaban yang sama.

Uji Validasi ahli

Tabel 3. Uji validasi ahli desain

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Halaman Cover	4	90%	
2	Kelayakan Isi Materi	4	85%	
3	Penyajian Isi Materi	4	90%	88%
4	Ilustrasi Gambar	4	90%	
5	Instrimen Evaluasi	4	85%	
		20		

Hasil validasi dari ahli desain pada tabel 3 dari 5 aspek yang diukur didapat untuk aspek Halaman cover memperoleh prosentase 90%, untuk aspek kelayakan isi materi memperoleh prosentase 85%, dan untuk aspek penyajian isi materi memperoleh prosentase 90 %, untuk aspek ilustrasi gambar memperoleh prosentase 90 %, Instrumen evaluasi memperoleh prosentase 85 %. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 88%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat dilakukan uji coba.

Tabel 4. Uji validasi ahli materi

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi	5	84%	86,8%
2	Penyajian Isi	4	85%	
3	Tampiiilan Gambar	4	85%	
4	Alat Evaluasi	3	93,3%	
16				

Hasil validasi dari ahli materi pada tabel 4 dari 4 aspek yang diukur didapat untuk aspek kelayakan isi materi memperoleh prosentase 84%, untuk aspek penyajian memperoleh prosentase 85%, untuk aspek tampilan gambar memperoleh prosentase 85%, dan aspek alat evaluasi memperoleh 93%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 86,8 %, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

Tabel 5. Uji Validasi ahli media

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Sajian Media Interaktif	4	90%	90%
2	Isi Materi Media	4	90%	
3	Ilustrasi Gambar	4	90%	
12				

Hasil validasi dari ahli media pada tabel 5 dari 3 aspek yang diukur didapat untuk aspek sajian media interaktif memperoleh prosentase 90 %, aspek isi materi media di peroleh prosentase 90 %, aspek ilustrasi gambar diperoleh prosentase 90 %. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 90%,ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat diuji cobakan.

Tabel 6. Uji validasi teman sejawat

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Materi	11	74,5%	79,56%

2	Kebahasaan	4	80%
3	Penyajian	3	73,3%
4	Efek Media terhadap Strategi pembelajaran	5	80%
		26	

Hasil validasi dari teman sejawat pada tabel 6 dari 4 aspek yang diukur diperoleh untuk aspek materi memperoleh prosentase 74,5 %, aspek kebahasaan diperoleh prosentasi 80 %, aspek penyajian di peroleh prosentase 73,3 % efek media terhadap strategi pembelajaran di peroleh prosentase 80 %. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 79,56 % , ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk di uji cobakan.

Tabel 7. Uji Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	80 %	80 %
2	Kemenarikan	10	80 %	
		20		

Hasil uji coba pada kelompok kecil pada tabel 7 dengan jumlah 5 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 80 %, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 80 %. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 80%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok sedang.

Tabel 8. Uji kelompok sedang

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	80,9%	81,4%
2	Kemenarikan	10	81,9%	
		20		

Hasil uji coba pada kelompok sedang pada tabel 8 dengan jumlah 15 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 80,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 81,9%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 81,5%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk dapat uji cobakan pada kelompok Besar.

Tabel 9. Uji kelompok besar

No.	Aspek	Jml.Item	Prosentase Aspek	Prosentase Total Aspek
1	Isi Materi Pembelajaran	10	83,9%	83,7%
2	Kemenarikan	10	83,5%	
		20		

Hasil uji coba pada kelompok besar pada tabel 9. dengan jumlah 30 responden dari 2 aspek yang diukur didapat untuk aspek isi materi pembelajaran memperoleh prosentase 83,9%, dan untuk aspek kemenarikan memperoleh prosentase 83,5%. Total penilaian produk yang dikembangkan memperoleh prosentase 83,7%, ini menandakan produk yang dikembangkan layak untuk diproduksi secara masal untuk diketahui dan dijadikan pedoman dalam mengembangkan bahan ajar e-modul.

Pembahasan

Pada masa pandemic covid 19 yang telah melanda bangsa Indonesia membuat sistem pendidikan yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka terpaksa di laksanakan secara daring untuk menghindari penularan yang semakin meluas dikalangan peserta didik (Herliandry et al., 2020). Dalam proses pembelajaran online berbasis Google Classroom diharapkan pendidikan karakter jujur , mandiri , kerjasama dan aktif peserta didik menjadi patokan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan (Moore et al., 2011). Hal ini sesuai dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wicaksono & Rachmadyanti, 2017), dimana dari kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Blended Learning berbasis Google classroom mampu meningkatkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan pendidikan karakter peserta didik. Hal ini dikarenakan proses desain pembelajaran Blended Learning mampu menggabungkan dua metode pembelajaran yaitu konvensional dan daring sehingga membuat peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam mengkontruksi pengetahuannya (Amal, 2019).

Dalam penelitian pengembangan Desain Pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom dalam penerapannya mengimplementasikan pendidikan karakter peserta didik SDN kramatjegu 2 sehingga akan berdampak pada peningkatan pengembangan bahan ajar Blended Learning dalam rumpun model elektronik bahan ajar yang akan maupun yang sudah di cetak haruslah memiliki pengembangan dan kelayakan atas penyajian isi materi tersebut agar peserta didik memiliki ketertarikan dalam meningkatkan motivasi belajar serta peningkatan karakter peserta didik SDN Kramatjegu 2 . Hal ini sesuai dengan penelitian pada uji ahli desain diatas sebesar 88 % dari 20 jumlah item yang telah di validasi. sehingga hasil ini pula mendukung dari hasil penelitian sebelumnya (Widyawati & Prodjosantoso, 2015), dimana dalam penelitian ini menghasilkan bahwa media bahan ajar yang digunakan yaitu komik menunjukkan mempunyai karakteristik, yaitu berbasis karakter dan berisi materi IPA terpadu selain itu media komik IPA yang dikembangkan berkategori sangat baik untuk digunakan dapat memotivasi belajar dan karakter peserta didik.

Pengembangan atas materi pembelajaran diatas tersebut menurut peneliti dapat dirancang secara sistematis menjadi suatu modul elektronik atau E-Modul dalam bentuk tampilan informasi berupa format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan link jaringan website yang dibuat oleh guru pada tampilan modul diplikasi pembelajaran Blended Learning tersebut. Bahan ajar E Book tersebut dapat dibuat dalam bentuk Pdf yang akan di uplod diaplikasi Google Classroom .Peserta didik secara otomatis dapat mengunduh bahan ajar tersebut pada Google classroom untuk dipelajari secara mandiri ketika pembelajaran dilaksanakan secara daring. Dalam desain modul elektronik diatas menurut hasil penelitian pada uji ahli materi dinyatakan total prosentasi sebesar 86,8% dimana dalam pengembangan Desain pembelajaran Blended Learning baik isi materi, penyajian isi dan tampilan gambar maupun alat evaluasi harus memiliki pengembangan materi yang dibutuhkan oleh peserta didik terutama dalam pengembangan pendidikan karakter, hal ini selaras dengan penelitian terdahulu menurut Santika (2020) dalam penelitiannya menghasilkan solusi bagaimana pendidikan karakter dilakukan ketika pembelajaran masih berlangsung dengan metode daring pada sekolah menengah pertama. Hal ini dikarenakan materi pengembangan pembelajaran harus mendukung pendidikan karakter.

Dari hasil penelitian diatas menunjukkan hasil validasi terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru kelas di SDN kramat Jegu 2 mencapai total presentase sebesar 79,56%, dimana hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang berupa e-modul ini adalah merupakan salah satu produk yang telah di uji coba dengan mendasarkan pada 26 item yang menggunakan indikator materi, kebahasaan, penyajian materi dan efek media terhadap strategi pembelajaran yang telah difokuskan pada pembentukan pendidikan karakter pada peserta didik SDN Kramat Jegu 2 pada umumnya dan kelas 4 khususnya. Pengembangan bahan ajar menggunakan Blended Learning berbasis Google Classroom ini adalah merupakan bahan ajar yang dapat diakses secara offline maupun online (Nurdin & Anhusadar, 2020). Dari hasil validasi pada uji coba diatas menunjukkan bahwa bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu lebih menarik antusias peserta

didik untuk belajar memahami materi maupun tugas yang diberikan oleh guru baik dari segi penampilan, Bahasa serta dari isi materi yang ada pada bahan ajar tersebut. Dalam menggunakan desain pembelajaran Blended Learning dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar – gambar bergerak, video maupun audio dan lain–lain.

Bahan ajar menggunakan Blended learning ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara offline maupun online (Boyle et al., 2003). Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik. Dalam menggunakan Desain pembelajaran Blended learning dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dll (Widiara, 2018). Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar dengan menggunakan model Blended Learning dengan spesifikasi sebagai berikut: 1) Bahan ajar Tematik kelas IV berbentuk elektronik modul yang disusun berdasarkan aturan kurikulum 2013 yang bertemakan Indah nya Keberagaman 2) E- Modul berisi latihan soal – soal subjektif memposisikan peserta didik untuk berperan mandiri dalam pembelajaran, 3) Buku Digital berupa penguatan materi pendidikan karakter bertemakan Indah nya kebersamaan, 4) Bagian-bagian pada e- modul antara lain : (a) Halaman Judul; (b) Kata Pengantar Kompetensi Inti (KI); (c) Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran; (d) Daftar Isi; (e) Peta konsep; (f) Tujuan Pembelajaran; (g) Materi; (h) Rangkuman; (i) Contoh soal dan uji kompetensi; (j) Daftar pustaka. 5) Secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013, 6) Berbentuk Soft file atau virtual.

Dari hasil penelitian yang telah disajikan menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran Blended learning berbasis Google classroom untuk pendidikan karakter dimasa pandemic covid 19 diperoleh dari hasil validasi dan respon siswa dari uji kelompok kecil prosentase 80 %, uji kelompok sedang 81,4 %, dan uji kelompok besar 83,7 %. Dari perhitungan prosesntasi ketiga uji kelompok tersebut mampu menghasilkan respon yang positif dan signifikan untuk dipergunakan dalam pengembangan desain Blended Learning berbasis Google classroom tersebut. Kenyataan ini juga telah didukung dari penelitian sebelumnya dimana pengembangan desain pembelajaran Blended Learning berbasis Google classroom mampu meningkatkan motivasi peserta didik mempunyai karakter yang mandiri, bertanggungjawab, disiplin serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan baik yang berasal hasil dari ahli desain, ahli materi pembelajaran, dan peserta didik, maka Desain pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom terbukti dan secara signifikan mampu meningkatkan karakter kemampuan, karakter motivasi dan karakter berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Blended Learning berbasis Google classroom. Dari hasil total presentase ke semua uji validasi membuktikan bahwa pengembangan Desain pembelajaran Blended learning berbasis Google Classroom

mendapatkan respon positif serta mampu meningkatkan tidak hanya kemampuan dari segi akademik, nilai karakter juga meningkatkan kemampuan peserta didik di SDN Kramatjegu 2 terutama dalam hal keaktifan dan produktivitas dari hasil pengalaman belajarnya.

Saran

Bahan pengembangan Desain Pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom dalam Pendidikan Karakter di Era Pandemi Covid 19 di SDN Kramatjegu 2 Taman- Sidoarjo telah dihasilkan melalui beberapa pertimbangan, dan tanggapan atas uji coba dari hasil beberapa validasi layak dikembangkan lebih lanjut untuk kedepannya dengan lebih interaktif serta komunikatif sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar berbasis Blended learning untuk diaplikasikan pada Google Classroom. Pendidikan karakter di sekolah dasar diharapkan dapat mewujudkan aktualisasi nilai-nilai utama yang saling berkaitan yakni kerja keras, mandiri, gotong royong dan kedisiplinan. Pengembangan Desain Blended learning berbasis Google Classroom dalam Pendidikan karakter di sekolah dasar memuat pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online guna mencapai hasil belajar yang baik serta terwujudnya Pendidikan karakter peserta didik Sekolah dasar sesuai dengan yang diharapkan.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih disampaikan kepada Dosen Pembimbing , Kepala Sekolah SDN Kramatjegu 2, rekan sejawat , peserta didik khususnya kelas IV serta suami tercinta dan keluarga yang telah mendukung dan membantu atas penyelesaian penelitian ini sehingga dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Adri, M., Ganefri, Sri Wahyuni, T., Zakir, S., & Jama, J. (2020). Using ADDIE Instructional Model to Design Blended Project-Based Learning based on Production Approach. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(06)
- Amal, B. K. (2019). Pembelajaran Blended Learning Melalui Whatsapp Group (Wag).
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52.
- Boyle, T., Bradley, C., Chalk, P., Jones, R., & Pickard, P. (2003). Using blended learning to improve student success rates in learning to program. *Journal of Educational Media*, 28(2-3), 165-178.
- Febrianti, I., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2021). Implementasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas VI Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Hasan, B. (2020). Pemanfaatan google classroom dalam mata kuliah menggunakan media video screencast o-matic. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1).

- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1). <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran pada masa pandemi covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- La ode Onde, M., Aswat, H., Fitriani, B., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) ERA 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. (2020). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia* <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/699>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in SeniorHigh School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1).
- Pearson, Q. M., & Nicholson, . I. (2000). Comprehensive character education in the elementary school: Strategies for administrators, teachers, and counselors. *The Journal of Humanistic Counseling, Education and Development*, 38(4), 243–251.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37–50.
- Purmadi, Ary., Garnika, Eneng.(2019). Analisis Tingkat Kepuasan Peserta Didik Dalam menggunakan E-Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan modul pembelajaran tematik berbasis pendidikan karakter di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572–581.
- Rusdiana, A., Sulhan, M., Arifin, I. Z., & Kamaludin, U. A. (2020). Penerapan model POE2WE berbasis blended learning google classroom pada pembelajaran masa WFH pandemic Covid-19.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sujana, I. M., Waluyo, U., Arifuddin, A., & Soepriyanti, H. (2019). Pengembangan “Content” Google Classroom untuk Guru dan Mahasiswa Bahasa Inggris Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(4).
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa menggunakan google classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2).

- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar.
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orang tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–302.
- Yunus, M. M., Nordin, N., Salehi, H., Embi, M. A., & Salehi, Z. (2013). The use of information and communication technology (ICT) in teaching ESL writing skills. *English Language Teaching*, 6(7), 1–8.
- Zahrotunnimah, Z. (2020). Langkah taktis pemerintah daerah dalam pencegahan penyebaran virus Corona Covid-19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 247–260.