

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED*
LEARNING BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM*
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS KEMBALI TEKS
HIKAYAT SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
MADANG SUKU I**

SKRIPSI

oleh

Dwi Agnestia

NIM: 06021181722005

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING
BERBASIS GOOGLE CLASSROOM TERHADAP
KEMAMPUAN MENULIS KEMBALI
TEKS HIKAYAT SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 MADANG SUKU 1**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Agnestia

NIM: 06021181722005

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Pembimbing 1,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D
NIP 196902151994032002

Pembimbing 2,



Dr.Santi Oktarina, M.Pd
NIP 1980100120021222001

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr.Santi Oktarina, M.P
NIP 1980100120021222001

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP KEMAMPUAN
MENULIS KEMBALI TEKS HIKAYAT SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 MADANG SUKU I**

SKRIPSI

Oleh

Dwi Agnestia

NIM: 06021181722005

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 11 Mei 2024

TIM PENGUJI

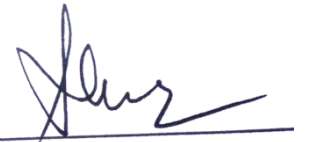
1. Ketua : **Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D**



2. Sekretaris : **Dr.Santi Oktarina, M.Pd**



3. Anggota : **Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D**



Indralaya, 17 Mei 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr.Santi Oktarina, M.Pd

NIP 1980100120021222001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Agnestia

NIM : 06021181722005

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Menulis Kembali Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Madang Suku 1” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 17 Mei 2024
Yang membuat pernyataan



Dwi Agnestia
NIM 06021181722005

PRAKATA

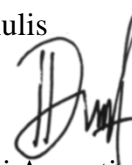
Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Menulis Kembali Teks Hikayat Siswa Kelas X SMANegeri 1 Madang Suku 1” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam Penyelesaian Skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph. D. dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr.Hartono, M.A., Selaku Dekan FKIP Unsri, bapak Prof. Soni Mirizon, M.A.,Ed.D. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, serta ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada ibu Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D. Selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang Bahasa dan Sastra Indonesia, dan pengembangan Ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, April 2024

Penulis



Dwi Agnestia
NIM 060211817220

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 Pengertian Menulis.....	9
2.1.2 Tujuan Menulis	10
2.1.3 Manfaat Menulis	11
2.2 Teks Hikayat	12
2.2.1 Pengertian Teks Hikayat	12
2.2.2 Struktuk Teks Hikayat	12
2.2.3 Ciri-ciri dan Karakter Hikayat	13
2.3 Model Blended Learning.....	14
2.3.1 Hakikat Model Pembelajaran.....	14
2.3.2 Model Pembelajaran Blended Learning.....	15

2.3.3	Jenis-Jenis Model Blended Learning	16
2.3.4	Karakteristik Blended Learning	18
2.3.5	Tujuan Model Pembelajaran Blended Learning	18
2.3.6	Manfaat Blended Learning dalam Pembelajaran	19
2.3.7	Tahap-tahap Model Pembelajaran Blended Learning	20
2.3.8	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Blended Learning	22
2.3.9	Langkah-langkah Blended Learning Berbasis Google Classroom dalam Pembelajaran Menulis Hikayat M.....	23
2.3.10	Langkah-langkah Model Project Based Blended Learning	24
2.4	Media Daring	25
2.4.1	Hakikat Media Daring.....	25
2.4.2	Pembelajaran Daring	26
2.4.3	Google Classroom	26
2.4.4	Fungsi Google Classroom	27
2.4.5	Langkah-langkah Membuat Google Classroom.....	27
2.4.6	Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom	27
2.5	Penelitian Relevan.....	28
2.6	Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Metode Penelitian	31
3.2	Desain Produk	31
3.3	Variabel Penelitian	33
3.4	Definisi Operasional	33
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
3.5.1	Populasi Penelitian	34
3.5.2	Sampel Penelitian.....	34
3.6	Tempat dan Waktu Penelitian	35
3.7	Teknik Pengumpulan Data	35

3.8	Teknik Pengolahan Data	36
3.8.1	Uji Normalitas	36
3.8.2	Uji Homogenitas	36
3.9	Teknik Analisis Data	37
3.10	Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian	46
4.1.1	Deskripsi Data <i>Pretest</i>	46
4.1.2	Deskripsi Data <i>Postest</i>	53
4.1.3	Uji Perbandingan Perbedaan Hasil Nilai Tes Awal dan Tes Akhir Grup Eksperimen	59
4.1.4	Menentukan Signifikas Nilai Eksperimen Dan Nilai Kontrol	60
4.2	Uji Hipotesis	61
4.3	Pembahasan	64
BAB V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		70
LAMPIRAN		73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	32
Tabel 3.2 Populasi Jumlah Peserta Didik	34
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Madang Suku 1	35
Tabel 3.4 Tema Menulis Cerita.....	38
Tabel 4.1 Nilai Grup Eksperimen	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Grup Eksperimen	40
Tabel 4.3 Deskripsi Statistik <i>Pretest</i> Grup Eksperimen	41
Tabel 4.4 Nilai Grup Kontrol	42
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Grup Kontrol.....	42
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Pretest</i> Grup Kontrol	43
Tabel 4.7 Uji Normalitas Grup Eksperimen dan Grup Kontrol.....	44
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Grup Eksperimen dan Kontrol	44
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Eksperimen	45
Tabel 4.10 Nilai Grup Eksperimen	46
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Postest</i> Grup Eksperimen.....	47
Tabel 4.12 Deskripsi Statistik <i>Postest</i> Grup Eksperimen	48
Tabel 4.13 Nilai Grup Kontrol.....	48
Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Postest</i> Grup Kontrol.....	49
Tabel 4.15 Deskripsi <i>postest</i> Grup Kontrol.....	50
Tabel 4.16 Uji Normalitas Grup Eksperimen dan Grup Kontrol.....	50
Tabel 4.17 Uji Homogenitas GrupEksperimen dan Kontrol	51
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Eksperimen.....	51
Tabel 4.19 Statistik Perbandingan Grup Eksperimen dan Grup Kontrol Pada Data <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	53
Tabel 4.20 Uji Perbedaan Nilai Grup Eksperimen dan Kontrol	53
Tabel 4.21 Uji Perbandingan Sampel Independen.....	55
Tabel 4.22 Nilai Rata-rata Tes Awal, Tes Akhir.....	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 P-P Plot Tes awal Grup Eksperimen	45
Grafik 4.2 P-P Plot Tes awal Grup Kontrol	46
Grafik 4.3 P-P Plot <i>Postest</i> Grup Eksperimen	52
Grafik 4.4 P-P Plot <i>Postest</i> Grup Kontrol	52
Grafik 4.5 Rata-Rata Pretest Dan Postest Grup Eksperimen Dan Kontrol	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	66
Lampiran 2 Penilaian Keterampilan Menulis Isi Hikayat	90
Lampiran 3 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Isi Hikayat	93
Lampiran 4 Bahan Ajar	94
Lampiran 5 Rekapitulasi Data Penelitian	96
Lampiran 6 Sk Pembimbing	99
Lampiran 7 Dokumentasi	108

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dalam menulis hikayat siswa kelas X SMANegeri 1 Madang Suku 1. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *the static-group comparison* bagian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas X 3 berjumlah 38 siswa yang dibagi menjadi 2 grup yaitu 19 siswa untuk grup eksperimen menggunakan model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* dan 19 siswa untuk grup kontrol. Tes yang diberikan adalah tes awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, yaitu keterampilan menulis. Sementara, pengolahan data yang digunakan ialah perhitungan uji- t menggunakan program SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil tes antara grup eksperimen dan grup kontrol. Nilai rata-rata tes awal Grup Eksperimen 60,53 meningkat menjadi 82,63 pada tes akhir. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 22,1. Nilai rata-rata tes awal grup kontrol 62,63 meningkat menjadi 72,63 pada tes akhir. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 10. Hasil analisis data dengan uji-t menunjukkan bahwa signifikansi (2 sisi) $p = 0,000 < 0,05$ (tingkat signifikan 95%). Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis hikayat siswa kelas X SMA Negeri 1 Madang Suku 1. Dengan demikian, Ha berbunyi “ada perbedaan terhadap kemampuan menulis hikayat antara peserta didik yang diajar menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dengan peserta didik yang diajar menggunakan model konvensional” diterima. Dapat disimpulkan bahwa model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* lebih berpengaruh terhadap kemampuan menulis hikayat siswa kelas X SMA Negeri 1 Madang Suku 1.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran *Blended Learning*, menulis tekshikayat

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2024)

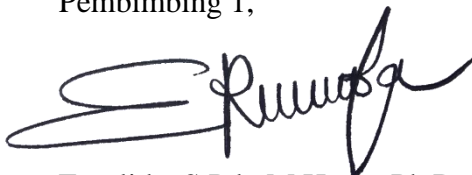
Nama : Dwi Agnestia
Nim : 06021181722005
Dosen Pembimbing : 1. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D
2. Dr.Santi Oktarina, M.Pd

ABSTRACT

This research is to determine the influence of the Google Classroom-based Blended Learning learning model in writing stories for class X students at SMA Negeri 1 Madang Suku 1. This research uses a quasi-experimental method with a *the static- group comparison* design in the Pretest-Posttest Control Group Design section. This research sample consists of 1 class, namely class X 3, totaling 38 students who are divided into 2, namely 19 students for experiment *group* using Blended Learning Model based on Google Classroom and 19 students for control *group*. The tests given are initial tests before being given treatment and final tests after being given treatment using the Google Classroom-based Blended Learning model. Data collection techniques use test techniques, namely writing skills. Meanwhile, the data processing used is t-test calculations using the SPSS 26 program. The research results showed that there were differences in test results between the experimental class and the control class. The average initial test score for the experimental class was 60.53, increasing to 82.63 in the final test. This shows an increase of 22.1. The average initial test score for the control class was 62.63, increasing to 72.63 in the final test. This shows an increase of 10. The results of data analysis using the t-test showed that the significance (2 sides) was $p = 0.000 < 0.05$ (95% significant level). This shows that there is a significant influence on the ability to write stories of class X SMA Negeri 1 Madang Suku 1 students. Thus, Ha's statement that "there is a difference in the ability to write stories between students who are taught using the Google Classroom-based Blended Learning model and students who are taught using the conventional model" is accepted. It can be concluded that the Google Classroom-based Blended Learning model has more influence on the ability to write stories of class X SMA Negeri 1 Madang Suku 1 students.

Keywords : influence, *blended learning model based on Google Classroom*, writing stories

Pembimbing 1,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D
NIP 196902151994032002

Pembimbing 2



Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 1980100120021222001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 1980100120021222001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada era kontemporer semakin maju seiring perkembangan zaman ini menggunakan berbagai teknologi berbasis aplikasi yang akan membantu berjalannya proses pembelajaran. Teknologi diciptakan dengan banyak fasilitas dan keuntungan bagi siswa sehingga harus digunakan secara maksimal oleh pendidikan. Kondisi pendidikan pada masa Revolusi Industri dengan memperbarui kurikulum yang mencerminkan tuntutan revolusi industri, fenomena 4.0 menjawab tuntutan tersebut. Dengan menggunakan *internet of things* (IOT), kurikulum dapat memberi siswa jendela ke seluruh dunia. Di sisi lain, pendidik juga mendapat tambahan sumber daya dan strategi pembelajaran. Abad ke-21 menuntut pendidikan yang menekankan potensi peserta didik. Pemilihan cara yang ampuh perihal jenis pembelajaran yang paling sesuai untuk peserta didik mereka oleh guru (Wahyuningsih, 2021:3).

Peran model atau jenis pembelajaran pada proses mengajar adalah salah satu cara untuk mendorong keberhasilan murid dalam belajar metode yang efektif, inovatif dan kreatif sebagai pendukungnya. Selain itu, Effendi dan Wahidy (2019: 127) juga menyatakan bahwa perubahan teknologi kearah yang lebih baik telah menghasilkan model jenis pembelajaran yang inovatif efektif dan kreatif dilingkup pendidikan.

Salah satu model jenis pembelajaran bisa dilakukan oleh pendidik adalah jenis pembelajaran blended. Model jenis ini mengombinasikan strategi penyampaian materi melalui pertemuan bertatap langsung dan pembelajaran melalui komputer dan pembelajaran virtual (online). Tiga komponen terdiri dari model blended learning: Pertama, setengah dari model ini diajarkan secara tatap muka dan setengahnya diajarkan secara online. Kedua, setengah dari model ini diajarkan secara 75% tatap muka dan setengahnya secara online berdasar gambaran (Dwiyogo,2018: 62).

Blended learning ini digunakan sebagai cara untuk menumbuhkan motivasi dan kreasi peserta didik dalam belajar sehingga digunakan inovasi yang menarik dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat digunakan baik dari *software* seperti dengan membuat media pembelajaran dengan materi pembelajaran melalui pdf, video, gambar, ppt, atau kombinasi lainnya yang dapat menarik siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Karena *blended learning* menggunakan kombinasi metode dan media yang berbeda, serta kebutuhan peserta didik yang berbeda, lingkungan pembelajarannya tetap digunakan secara terpisah. Namun, pada saat ini, istilah *blended learning* kini mengacu pada integrasi kedua lingkungan pembelajaran tersebut, bukan lagi terpisah. Artinya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknik, perantara, dan audiens serupa, seperti dalam edukasi menggunakan web. Di era kemajuan yang semakin meningkat ini, teknologi akan berkembang pesat sehingga sistem pendidikan dasar akan semakin terintegrasi dengan pembelajaran yang difasilitasi oleh komputer dan internet. Oleh karena itu, istilah-istilah *Blended Learning* berbeda dari masa lalu, sekarang, dan di masa depan (Graham, 2018: 25).

Peneliti menemukan model *blended learning* yang menggunakan Google Classroom membantu mereka belajar menulis hikayat. Model ini menggabungkan pembelajaran saling bertatap wajah dengan pembelajaran virtual. begitupun, ada beberapa keuntungan dari model pembelajaran campuran, seperti berikut: 1) Model pembelajaran campuran memungkinkan diterapkan dimanapun dan kapan saja; 2) Model pembelajaran campuran berlangsung secara independen dan tetap, dengan sangat besar; 3) Pembelajaran berlangsung lebih lancar dan kondusif; dan 4) Menyokong aksesibilitas, yang memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan lebih mudah. Pembelajaran kombinasi diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran, proses (Prabowo, 2014: 31).

Bahasa sangat penting bagi kehidupan manusia karena tanpanya mereka tidak dapat berkomunikasi. Apalagi bahasa berfungsi sebagai pilar identitas Indonesia. Pentingnya bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari membuat belajar bahasa itu perlu. Bahasa Indonesia begitu diajarkan di sekolah mulai dari kelas dasar (Simbolon et al., 2019: 116).

Adapun kompetensi berbahasa yang harus dikuasai mahirkan adalah menulis. ketika mempelajari bahasa Indonesia, dan ini sangat penting karena menulis adalah tindakan. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi melalui tulisan. Dengan kata lain, kemampuan linguistik berguna dalam penggunaan interaksi secara tatap mata atau tidak dengan orang lain. Kemampuan menulis melibatkan pengungkapan pikiran atau pemikiran secara bebas dalam bentuk tulisan (Komalawati, 2021: 107).

Pengajaran bahasa sebenarnya mengajarkan empat keterampilan, salah satunya adalah menulis. Untuk menyampaikan perasaan penulis dalam karya yang produktif, penulis menulis. Menulis adalah alat komunikasi, menurut Dalman (2016: 3), untuk menyampaikan pesan kepada khalayak lain melalui bahasa tutur tulis. Selain itu, menulis bisa didefinisikan dalam menyampaikan pesan dengan tulisan sebagai alat medianya (Indrawati: 2018).

Adapun sangat harus dikuasai bagi siswa salahsatunya keterampilan menulis, yang dapat membantu mendorong kemampuan mereka dalam berpikir lebih dalam dan mengembangkan kreativitas keunikan mereka. Menulis juga membantu mereka menguasai berbagai unsur kebahasaan yang akan menjadi isi tulisan mereka..

Siswa juga menghadapi beberapa masalah dalam menulis, seperti: (1) menentukan tema yang sulit; (2) kekurangan informasi karena kurangnya referensi; (3) malas atau bosan; dan (4) tidak menguasai prinsip-prinsip yang baik. Ulfah (2014:2) menyatakan bahwa rendahnya kemampuan menulis adalah bagian yang menjadi faktor kegagalan siswa menulis dengan sebaik mungkin di sekolah dalam belajar hikayat. Meskipun demikian, pelatihan ini sebagai wadah di mana siswa dapat menyampaikan ide-ide mereka.

Adapun alat yang difungsikan pendidik guna mendorong siswa SMA kelas X dalam menyokong kemampuan menulis mereka adalah menulis teks hikayat. Survey yang dilakukan kepada siswa di beberapa lingkup kelas menunjukkan bahwa penulisan teks hikayat siswa masih kurang menonjol (Komalawati, 2021:107). Siswa masih mengabaikan struktur penulisannya. Seringkali, siswa tidak memiliki kemampuan untuk membangun cerita dengan kalimat yang efektif atau memilih kata yang tepat saat menulis cerita.

Di tengah revolusi industri 4.0, dalam bidang informatika telah menyentuh seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Peserta didik yang lahir pada masa era sekarang adalah peserta didik yang disebut sebagai generasi Z. Generasi ini lebih berfokus dan berinteraksi dengan teknologi dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan di Indonesia diharuskan untuk mempelajari dengan menggunakan media dan model pembelajaran berbasis internet agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang sangat dekat dengan kemajuan teknologi dan informasi tersebut. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa dapat belajar hikayat.

Google berbasis *Classroom* adalah alat atau sistem pembelajaran e-learning yang ditawarkan oleh *Google.classroom* yang berguna untuk menyokong guru dalam proses mengajar dan memberikan tugas kepada siswa secara *online*. *Google classroom* dapat digunakan sebagai alat untuk membantu memudahkan kegiatan pembelajaran guru dan siswa. Selain itu, dapat digunakan untuk mengumpulkan tugas, berdiskusi, atau kegiatan pembelajaran lain yang dilakukan melalui aplikasi berbasis internet sehingga dapat membantu proses pembelajaran dalam materi teks hikayat di kelas X. Dengan mengunduh di ruang kelas (*google classroom*) akan meningkatkan inovasi dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kompetensi materi dasar 4.7, yang tercantum dalam kurikulum 2013 SMA Kelas sepuluh (X), adalah "Menceritakan atau menuturkan kembali isi cerita rakyat berbentuk (hikayat) untuk dibaca atau didengar", yang menjadi alasan mengapa peneliti memilih materi hikayat. Sebagai hasil dari tanya jawab yang dilakukan melalui internet oleh peneliti terhadap sampel seorang guru SMA Negeri 1 Madang Suku 1 yaitu ibu Avia selaku guru Bahasa Indonesia yang mengatakan bahwa materi pembelajaran hikayat masih belum tercapai dengan maksimal dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran serta model pembelajaran yang dipakai masih manual. Media pembelajaran yang digunakan juga berbasis teks sehingga siswa membutuhkan objek belajar yang lebih terikat dan mudah untuk pembelajaran hikayat sehingga imajinasi dan kreasi siswa dapat dituangkan dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti memilih SMA Negeri 1 Madang Suku 1 yaitu sekolah tersebut masih belum

memiliki model pembelajaran *Blended Learning* dan lembaga pendidik ini juga merupakan diantara sekolah terbaik di Madang Suku 1, Oku Timur.

Selain itu juga, peneliti melakukan wawancara *online* bersama (1) Sela dan (2) Dini Salsabila anak didik kelas X3 di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Madang Suku 1 belum menggunakan model pembelajaran campuran berbasis Google Classroom untuk menulis kembali teks hikayat. Pembelajaran tatap muka masih digunakan di SMA Negeri 1 Madang Suku 1 secara ganjil dan genap, sehingga pembelajaran akan tetap berjalan dengan kondusif karena ditunjang pula dengan fasilitas internet yang cukup kuat di sekolah tersebut. Model Pembelajaran *Blended Learning* dianggap mampu menyesuaikan pembelajaran di tengah pandemi seperti sekarang yaitu dengan menerapkan cara pembelajaran dengan virtual atau tidak langsung dan juga berdialog langsung sehingga dapat membantu saat proses pengkajian menulis teks hikayat.

Penelitian ini akan menggunakan jenis *Blended Learning* yaitu *Project Based Blended learning* Siswa menggunakan kombinasi pembelajaran virtual online dan tatap langsung secara bergiliran, sesuai dengan peraturan pembagian pembelajaran virtual dan tatap muka langsung yang ditetapkan oleh sekolah.

Jenis model pembelajaran blended yang digunakan dalam pendalaman ini diambil dari hasil observasi siswa dan kebutuhan mereka adalah *type blended learning* dengan *persentase* 50% tatap langsung dan 50% pembelajaran daring atau virtual, yang didasarkan alasan pengkajian *blended learning* ini akan memanfaatkan salah satu aplikasi yang dapat diakses *online* oleh anak. Sehingga 50% kegiatan pembelajaran tatap muka digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dari perolehan anak atau siswa.

Keterbaruan penelitian saat ini yaitu penerapan model pengkajian kombinasi dalam menggunakan aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom*. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan materi untuk setiap pertemuannya. Hal ini dimaksudkan agar materi yang diberikan perhanan dengan 1 sub bab setiap pertemuan di *google classroom* setiap pertemuan dapat dipahami oleh siswa. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks hikayat

Berdasarkan permasalahan tersebut Studi yang dilakukan oleh peneliti diberi judul seperti pokok masalah yang diambil peneliti”.

1.2 Rumusan Masalah

Bersandarkan pada informasi sebelumnya, Penelitian ini berujud untuk mengenal apakah Kemahiran siswa kelas X yang terdaftar di Sekolah Menengah Negeri 1 Madang Suku 1 dipengaruhi oleh Model Pembelajaran *Blended Learning* mendasae *Google Classroom* dalam Menulis Kembali Hikayat Teks?

1.3 Tujuan Penelitian

Asas penelitian guna untuk menangkap dalam memahami bagaimana *Google Classroom* digunakan sebagai model *blended learning* di SMA Negeri 1 untuk menulis kembali Teks Hikayat Madang Suku 1.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun yang diambil dari beberapa manfaat teoretis sebagai acuan dari penelitian diantaranya.

1.4.1 Manfaat teoritis

Studi yang berfungsi acuan rujukan yang sistematis dan terorganisir dengan baik serta menjadi pondasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis hikayat dan model pembelajarannya.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Bagian dasar ilmu dalam pembelajaran adalah keuntungan bagi peneliti, terutama dalam pembelajaran keterampilan menulis hikayat.

b. Bagi pendidik

Penelitian dapat memberikan gambaran dan referensi tentang kemampuan individu, terutama dalam pembelajaran menulis hikayat dengan model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian bisa berbagi manfaat yang signifikan bagi lembaga karena diharapkan dapat menumbuhkan proses belajar mengajar dan hasil nilai

siswa sehingga sekolah dapat mengembangkan ilmu pengetahuan secara sistematis. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat yang signifikan terkait belajar berbasis media dalam proses pembelajaran karena akan memungkinkan mempelajari dengan cara yang menyenangkan, kreatif, aktif untuk mencapai tujuan serta inovatif pembelajaran yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawi. 2001. *Manfaat E-Learning Berdasarkan Sudut Pandang*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Agung, dkk. 2015. Pengembangan *E-Learning* dengan *Schoology* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas X Semester 1 Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMA N 4 Singaraja. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol.3, No.1, Tahun 2015. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.
- Aminoto. 2014. Penerapan Media *Blended Learning*. *Jurnal Sainmatika*, Vol. 8, No.1, 2014. Jambi: Universitas Jambi.
- Arikunto. 2016. *Sampel Penelitian*. Bandung: Pustaka Baru.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aziz. 2015. *Pengertian E-Learning dan Kajiannya*. Surabaya: Citra Emas.
- Depdiknas. 2018. *Panduan Menulis Puisi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Press
- Endah Wulantina, S. M. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 110–121. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Ernida, Dian. 2016. *Pengembangan Blended Learning sebagai Suplemen Pembelajaran IPS*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Univeristas Lampung.
- Farisha. (2022). Analisis Konsep Hikayat. *Fakultas Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Furaidah. 2018. *Keterampilan Menulis Teks Memo dengan Pemanfaatan Media Massa Pada Siswa Kelas VII C SMP Islam Wonopringgo Pekalongan*. Skripsi Universitas Bandung.
- Haka, N. B., Anggita, L., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2020). Pengaruh Blended

Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 1–12.
<https://doi.org/10.23971/eds.v8i1.1806>

- Hasanah dan Siswanto. 2015. *Mengenal Blended Learning*. Malang: Cakrawala Indonesia.
- Iftakhar, Shampa. 2016. *Kelebihan Google Classroom dalam Pembelajaran*. Padang: Angkasa Raya.
- Komalawati, D. (2021). *Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Ix Mts Negeri 1 Bandung Kabupaten Bandung . (Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Interaksi Tatap Muka Dan Virtual P. 4(2), 106–118.*
- Mulyati. 2015. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Muhammad Imaduddin, M.Pd. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Clasroom Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Noor Fatirul, Achmad dan Joko Adi Walujo. 2020. *Desain Blended Learning Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Nugroho. 2008. *Manfaat Blended Learning Bagi Pembelajaran*. Jakarta: LKIS.
- Nurdin. 2007. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: UMM Perss.
- Nurgiyantoro. 2017. *Pembelajaran Berbasis E-Learning*. Bandung: Pustaka Raja.
- Nurhadi. 2016. *Keterampilan Menulis Siswa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rifiyal. 2017. *Analisis Perbandingan Kisah Ashabul Kahfi... (Muhammad Rifiyal, Wildan & Yusri Yusuf)* 297. 297–309.
- Rusmaini. 2014. *Ilmu Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo Press.
- Salamah, W. 2020. Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Shenenberger, M. 2017. Hikayat Awang Sulung Merah Muda Dari Perspektif Pendekatan Pengurusan. *The Choral Rehearsal - Volume One: Techniques and Procedures*, 185–202.
- Simbolon, J., Haidir, H., & Daulay, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Model

Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan. *Kompetensi*, 12(2), 116–121. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v12i2.25>

- Sudjono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sumartati. 2017. *Peningkatan Keterampilan menulis Puisi dengan Teknik Adopsi pada Siswa Kelas VIII SMA N 1 Pegandon Kabupaten Kendal*". Skripsi UNNES.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ulfah, W. (2014). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Oleh Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Babalan Tahun Pembelajaran 2013/2014*. Undergraduate Thesis, Unimed.
- Wahyuningsih, I. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Ma'arif 05 Padangratu* (Issue February).
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prena dan media group