



Vol. 9 No. 1, Juni 2025

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269

ISSN: 2252-4673



Publisher:
History Education Study Program
University of Jember

THE EFFECT OF BLENDED LEARNING USING GOOGLE CLASSROOM ON STUDENT'S LEARNING ACHIEVEMENT IN HISTORY SUBJECTS

**Unik Pajarwati^{1*}, Nurul Umamah², Sumardi³, Anis Syatul Hilmiah⁴, Fachri Zulfikar⁵,
Fernanda Prasky Hartono⁶**

¹²³⁴⁵⁶ Progam Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jember, Indonesia

*Corresponding author : unikfajarwati01@gmail.com

Informasi artikel:Diterima: 2 Januari 2025; Revisi: 8 April 2025; Disetujui: 24 Mei 2025;
Diterbitkan: 16 Juni 2025

ABSTRAK

Penelitian ini memverifikasi penggunaan model Blended Learning menggunakan Google Classroom terhadap hasil belajar mata Pelajaran Sejarah di SMAN 1 Muncar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian quasi exsperimental pretest posttest nonequivalent control group design. Analisis data menggunakan uji ANCOVA berbantuan software SPSS 25 for windows. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model Blended learning ini secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik (sig 0,000 dan 0,001). Besaran pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar menunjukkan nilai sebesar 0,078 artinya pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar termasuk dalam kategori sedang. Nilai rata-rata kelas control yang diterapkan model cooperative learning adalah 80,315. Sedangkan kelas eksperimen menggunakan model blended learning memiliki rata-rata 89,710. Maka dapat disimpulkan bahwa model blended learning mrnggunakan google classroom lebih berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik mata Pelajaran Sejarah.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah; Pendidikan Sejarah; Pembelajaran Kontekstual

PENDAHULUAN

Pendidikan 4.0 mengintegrasikan teknologi digital dan inovasi dalam proses pembelajaran. Era ini menjadi pendorong kemajuan Pendidikan dalam menggunakan teknologi (Miranda et al., 2021; Kayembe et al., 2019). Pendekatan ini menekankan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, sehingga siswa dapat beradaptasi dengan cepat dalam dunia yang terus berubah. Pendidikan 4.0 merupakan respon terhadap RI 4.0 sebagai kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran

(Umamah, 2021). Melalui kreativitas dan inovasi teknologi maka dapat meningkatkan potensi belajar peserta didik (Umamah et al., 2021).

Pembelajaran inovatif merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Inovasi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru harus mampu mendesain pembelajaran yang adaptif dan responsif (Umamah, 2020). Menurut Barnes & Nobel College dalam Umamah (2018) menjelaskan bahwa generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1990 sampai 2000-an. Sesuai dengan karakteristik generasi Z yakni *digital natives*, *screensters*, *gamers*, dan *zeds* (Umamah, 2017), siswa dapat menentukan sendiri belajar berdasarkan tujuan peserta didik, memilih sendiri sumber belajar untuk mencapai target, memutuskan langkah secara mandiri dalam belajar serta bertanggung jawab untuk menilai keberhasilan peserta didik (Subchan et al., 2022).

Peserta didik dengan kemandirian pada proses pembelajaran umumnya memperoleh hasil yang baik. Sehingga membuat peserta didik lebih siap dan responsif ketika pendidik menjelaskan materi. Namun berbanding terbalik dengan peserta didik yang memiliki pengaturan diri rendah akan jauh lebih pasif dalam proses pembelajaran (Zimmerman&Schunk, 2001). Dalam konteks ini, penggunaan model Blended Learning menggunakan Google Classroom menjadi relevan. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran yang saat ini yang sering muncul pada pembelajaran sejarah bersumber dari model pembelajaran yang cenderung *teacher center* dan rendahnya kemampuan pengaturan diri peserta didik. Hal ini terlihat dari peserta didik yang pasif karena kurangnya kesadaran diri peserta didik dalam mengatur dirinya dalam kegiatan belajar (Ghimby, 2022).

Sesuai dengan hasil observasi di SMAN 1 Muncar pembelajaran sejarah masih belum mencapai keadaan yang ideal. Penting peserta didik menentukan lingkungan belajar untuk mendukung pencapaian hasil belajar, seperti pengorganisasian atau pemilihan situasi belajar yang nyaman, melengkapi penunjang belajar (Panadero, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Abroto et al. (2021) menyatakan bahwa ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dari penerapan pembelajaran *blended learning*.

Blended Learning adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan materi pendidikan online dan peluang interaksi online dengan metode kelas berbasis tatap muka (Tien, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Abroto et al. (2021) menyatakan bahwa ada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dari penerapan pembelajaran blended learning. Model blended learning efektif dalam mengembangkan karakter siswa, dan dapat membantu siswa membentuk pola sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari (Tien, 2019). Mengenai pembelajaran Blended learning menggunakan aplikasi Google classroom sangat diperlukan dalam pembelajaran. Alat atau platform digital dengan kemampuan interaksi manusia ke mesin dapat meningkatkan proses otomatis untuk mode penyampaian pembelajaran campuran (Robin, 2019). Pengembangan sumber belajar Inovatif berbasis Google Classroom membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan menyediakan sumber belajar yang kaya, sehingga memfasilitasi optimalisasi potensi belajar bagi peserta didik (Umamah et al., 2022).

Tujuan Utama dari Penelitian ini adalah untuk menginvestigasi perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model Blended Learning menggunakan Google Classroom dan peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model Cooperative Learning.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 1 Muncar tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari kelas XI-1 sampai XI-7. Jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 244 orang. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara random, tetapi sebelum dipilih secara random, kelas tersebut diuji homogenitas melalui nilai ulangan harian yang terakhir dilakukan peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah.

Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknis tes dan dokumentasi. Teknik tes dan angket dilakukan guna mengukur hasil belajar berupa soal pilihan ganda dengan kriteria indikator hasil belajar ranah kognitif aspek analisis (C4/*Analyze*) dan evaluasi (C5/*Evaluate*). Untuk teknis dokumentasi dilakukan guna mengumpulkan data seperti jumlah peserta didik kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan prosedur pengukuran atau pengamatan yang akan digunakan dalam penelitian (Bruce, W & Brian E. 2012). Untuk mengetahui baik tidaknya sebuah instrumen, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas (Cresswell, 2014). Bentuk instrumen hasil belajar dalam penelitian ini adalah tes. Tes dilakukan sebanyak 2 kali, yakni sebelum dan sesudah treatment pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan maksud mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik pada hasil belajarnya. Instrumen tes hasil belajar sudah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga memiliki tingkat daya pembeda dan tingkat kesulitan yang layak untuk diujikan.

Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data parametrik dengan bantuan software *SPSS 23 for Windows*. Pada analisis data dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas dan uji normalitas sebagai syarat dari uji prasyarat analisis. Uji homogenitas bertujuan untuk menyakinkan data dari masing-masing dua sampel kelas memiliki varian yang sama berdasarkan hasil ulangan harian. Kriteria uji homogenitas jika $\text{sig} > 0,05$ maka distribusi data disebut dengan homogen dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka distribusi data disebut dengan heterogen. Sedangkan pada uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan software *SPSS 23 for Windows*. Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ (0,05), jika signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data dapat dikatakan tidak normal. Sebaliknya jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi dapat dikatakan normal. Kemudian untuk Uji hipotesis menggunakan ANCOVA (*Analysis of Covariance*) dengan bantuan SPSS versi 25. ANCOVA digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan signifikan antara rata-rata kelompok yang tidak saling berkaitan dengan nilai pre-test sebagai kovariat. Pengujian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model blended learning menggunakan *google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi: jika lebih dari 0,05, maka hipotesis nol diterima, dan jika kurang dari 0,05, hipotesis nol ditolak.

HASIL

Berikut merupakan hasil dari uji prasyarat analisis yang meliputi uji homogenitas dan uji normalitas kemudian dilanjutkan uji ANCOVA:

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas		<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
		Statistic	Df	Sig
Hasil Belajar	<i>Pretest</i>	0,105	70	0,053
	Eksperimen			
	<i>Posttest</i>	0,105	70	0,053
	Eksperimen			
	<i>Pretest Kontrol</i>	0,107	68	0,051
	<i>Posttest</i>	0,107	68	0,051
	Kontrol			

Sumber : data yang diolah

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwasanya menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Melihat hasil signifikansi Hasil Belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansinya di atas 0,05 artinya baik data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Regresi

Data	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kelas * Pretest	1,115	1	1,115	1,266	0,263

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan data yang ditampilkan pada Tabel 2. menunjukkan hasil uji homogenitas regresi hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi ($0,263 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas regresi pada hasil belajar peserta didik lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

Tabel 3. Uji Linieritas

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest	982,998	1	982,998	1116,450	0,000

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi hasil belajar sebesar 0,000. Kedua nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwasannya asumsi linieritas terpenuhi. Dengan demikian, melalui hasil uji linieritas variabel *pretest* memiliki alasan yang cukup kuat sebagai kovariat.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diuji hipotesis dengan menggunakan *ANCOVA (Analysis of Covariance)* berbantuan program *software SPSS 25 for windows*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu pengaruh yang signifikan dalam self regulated learning dan hasil belajar yang dibelajarkan menggunakan model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran sejarah. Adapun pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($> 0,05$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($< 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Tabel 4. Hasil test of between subject effect hasil belajar

Test of Between-Subjects Effects								
Dependent Variabel: Posttest								
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared		
Corrected Model	10871,901 ^a	3	3623,967	411,5957	0,000	0,989	0,	0,
Intercept	44,919	1	44,914	51,018	0,000	0,	0,	0,
Model Pembelajaran	9,918	1	9,918	11,264	0,001	0,	0,	0,
Pretest	982,998	1	982,998	111,6450	0,000	0,	0,	0,
Model Pembelajaran * Pretest	1,115	1	1,115	1,266	0,263	0,	0,	0,
Error	117,983	34	3,470	0,88				
Total	100736,000	38						
Corrected Total	10989,884	37						
R Squared = .989 (Adjusted R Squared = .989)								

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4. menyajikan hasil uji *ANCOVA* untuk mengetahui pengaruh model *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar peserta didik. Hasil pada kolom *corrected model* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka secara simultan *pretest* dan model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil kolom model pembelajaran menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Blended learning* menggunakan *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar peserta didik mata pelajaran sejarah. Adapun besaran pengaruh model pembelajaran terhadap Hasil Belajar

peserta didik dapat dilihat pada kolom *partial eta squared* yang menunjukkan nilai sebesar 0,078 termasuk dalam kategori efek sedang.

Tabel 5. Hasil estimates marginal means hasil belajar

Estimates				
Dependent Variable: Posttest				
Model Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Kelas Eksperimen	89,710 ^a	0,192	89,330	90,090
Kelas Kontrol	80,351 ^a	0,200	79,956	89,746
a. Covariates appering in the model are evaluated at the following values: Pretest = 74,46				

sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan hasil *estimates marginal means* pada kelas kontrol dengan nilai mean sebesar 80,351 yang diterapkan model *Cooperative Learning* dengan pendekatan saintifik. Kelas eksperimen memiliki nilai mean sebesar 89,710 dengan penerapan model *Blended Learning* menggunakan Google Classroom. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Blended Learning* menggunakan Google Classroom lebih berpengaruh terhadap Hasil Belajar peserta didik dibandingkan model *Cooperative Learning* pendekatan saintifik.

PEMBAHASAN

Lingkungan pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan peserta didik mencari materi pendidikan yang merupakan pelengkap dari buku teks atau materi kursus tradisional (Yu Lee & Chung Tsai, 2011). Dengan dukungan dalam lingkungan pembelajaran daring, kemungkinan besar kinerja peserta didik dalam pencarian informasi meningkat; peserta didik menganggap aktivitas tersebut lebih penting; dan peserta didik cenderung mengaktifkan siklus pencarian lebih sering (Saito & Miwa., 2007 dalam Yu lee 2011). Proses pencarian informasi mampu menumbuhkan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran berhubungan dengan langkah-langkah model pembelajaran *blended learning* yang kegiatan awalnya dilakukan dengan pencarian informasi (*seeking of information*) guna mendorong peserta didik secara mandiri untuk aktif mencari sumber informasi. Model ini dapat dijadikan alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan *self regulated learning* peserta didik, karena *blended learning* memiliki serangkaian kegiatan yang mampu mendukung indikator dari kemampuan tersebut diantaranya: (1) memfasilitasi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, peserta didik yang memiliki minat tinggi biasanya mengembangkan strategi pencarian informasi lebih terfokus dan efektif; (2) melalui kegiatan berdiskusi menumbuhkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan; (3) peserta didik mendapatkan kemampuan dalam menilai dan mengevaluasi kinerja saat proses pembelajaran; (4) melalui kegiatan mensintesis pengetahuan, peserta didik cenderung memiliki reaksi positif seperti kepuasan atau percaya diri yang meningkat saat hasil sintesis tersebut berhasil dan relevan. Sebaliknya, jika hasil sintesis dianggap tidak memadai, mereka mungkin merasa

frustrasi atau meragukan kemampuan mereka. Model blended learning dapat mendukung kemampuan SRL karena mendorong peserta didik secara aktif mencari sumber informasi sendiri dan menggabungkan pengetahuan menjadi wawasan baru.

Berkaitan dengan perangkat digital, munculnya platform pembelajaran telah mempercepat transformasi signifikan dalam pendidikan (Rafiq et al., 2024). Google classroom penting diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah karena menawarkan berbagai fitur yang mendukung interaksi pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, seperti pembagian tugas, forum diskusi, dan *feedback* langsung dari guru (Aldisa & Farahdinna, 2024). Platform ini mendukung interaksi sosial antara peserta didik dan pendidik (Lee, 2022). Beberapa peneliti mengatakan Google Classroom sebagai platform untuk meningkatkan alur kerja guru, motivasi peserta didik, harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial, serta keyakinan dan kebahagiaan peserta didik (Cuban, L., 2009; Brown, M.C., 2018; Iftakhar, 2016; Zhao et al., 2020). Oleh karena itu pendidik perlu memanfaatkan sepenuhnya Google Classroom agar platform ini secara efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa Google Classroom dengan model blended learning dianggap sebagai alat yang memfasilitasi integrasi pembelajaran tatap muka dan online (Johnson, 2023; Smith & Garcia, 2022; Thompson, 2023). Platform Google Classroom memungkinkan pengajar menyajikan materi daring, memberikan tugas online, dan mengelola interaksi dengan peserta didik secara terstruktur (Hassan et al., 2023; Hussaini et al., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Han & Ellis (2021) menjelaskan pola belajar kolaboratif dalam Blended Learning menunjukkan bahwa blended learning, yang menggabungkan interaksi yang dimediasi teknologi antara siswa, guru, dan sumber daya dalam pembelajaran, dapat membantu siswa belajar di berbagai konteks baik di kelas maupun online untuk mencapai hasil belajar). Kintu et al., 2019 dalam penelitiannya juga menunjukkan hasil serupa bahwa fitur desain blended learning (kualitas teknologi, alat online, dan dukungan tatap muka) dan karakteristik siswa (sikap dan regulasi diri) memprediksi kepuasan siswa sebagai hasil belajar.

Pengujian ancova menunjukkan bahwa model blended learning menggunakan google classroom memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwasannya terdapat variabel yang bisa memengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut diperkuat dari beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwasannya kombinasi metode tatap muka dan daring dalam *Blended Learning* dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan terintegrasi (Garrison & Vaughan, 2021; Horn & Staker, 2022; Bernard et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Han & Ellis (2021) menyatakan *Blended learning* yang menggabungkan interaksi yang di mediasi teknologi antara siswa, guru, dan sumber daya dalam pembelajaran, dapat membantu siswa belajar diberbagai konteks baik di kelas maupun online untuk mencapai hasil belajar. Penggunaan blended learning menyediakan umpan balik yang lebih terintegrasi dan memungkinkan peserta didik untuk menganalisis hasil mereka dengan lebih jelas, sehingga memengaruhi atribusi mereka terhadap hasil belajar (Weiner, 1985; Hattie, 2007). Blended learning berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademisi peserta didik dengan menawarkan variasi dalam metode pengajaran dan memberikan akses yang lebih luas ke materi (David et al., 2024; Pedro et al., 2023; Horn & Staker, 2022).

Model cooperative learning yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah kelas kontrol juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dari perbedaan rata-rata nilai antara pretest sebesar 70 dan posttest sebesar 76. Namun, model blended learning

menggunakan google classroom lebih berpengaruh, hal ini dibuktikan dari rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yaitu nilai pretest sebesar 78 dan posttest sebesar 93. Berdasarkan nilai rerata menunjukkan bahwasannya kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal demikian karena model blended learning mendorong peserta didik aktif mencari pengetahuannya secara mandiri. Selain itu mereka juga mendiskusikan sumber informasi, sehingga dapat menemukan berbagai gagasan dan wawasan baru yang akhirnya memengaruhi peningkatan pada hasil belajar aspek kognitif dan psikomotoriknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini mengenai pengaruh model blended learning menggunakan Google classroom terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah, dapat disimpulkan sebagai berikut : Terdapat pengaruh model *Blended Learning* menggunakan Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah. hasil uji ANCOVA untuk mengetahui pengaruh model *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar peserta didik. Hasil pada kolom *corrected model* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka secara simultan *pretest* dan model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar peserta didik. Selanjutnya, hasil kolom model pembelajaran menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($0,001 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Blended learning* menggunakan Google Classroom terhadap Hasil Belajar peserta didik mata pelajaran sejarah. Adapun besaran pengaruh model pembelajaran terhadap Hasil Belajar peserta didik dapat dilihat pada kolom *partial eta squared* yang menunjukkan nilai sebesar 0,078 termasuk dalam kategori efek sedang. Hasil *estimates marginal means* pada kelas kontrol dengan nilai mean sebesar 80,315 yang diterapkan dengan model *Cooperative Learning*. Kelas eksperimen memiliki nilai mean 89,710 dengan penerapan model *blended learning* menggunakan google classroom lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan model *cooperative learning*. Maka dapat disimpulkan bahwa model *blended learning* menggunakan Google Classroom lebih berpengaruh secara signifikan terhadap *self regulated learning* dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah kelas XI SMAN 1 Muncar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Unik Pajarwati sebagai penulis menyampaikan rasa syukur yang mendalam kepada Dr. Nurul Umamah, M.Pd., dan Dr. Sumardi, M.Hum., yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta masukan dengan penuh kesabaran demi terselesaikannya karya ini. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi, memberikan dukungan, dan motivasi.

REFERENSI

- Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A. F. M., Phon, D. N. A. L. E., Abdullah, A., & Ming, G. L. (2022). Blended Learning Adoption and Implementation in Higher Education: A Theoretical and Systematic Review. In *Technology, Knowledge and Learning* (Vol. 27, Issue 2). Springer Netherlands.
- Fanguy, M., Costley, J., Lange, C., Baldwin, M., & Han, S. (2018). The role of motivation in the use of lecture behaviors in the online classroom. *Journal of Information Technology Education Research*, 17, 471–484. <https://doi.org/10.28945/4131>

- Gharghani et al. (2019). Correlation of motivational beliefs and cognitive and metacognitive strategies with academic achievement of students of Shiraz University of Medical Sciences. *Strides in Development of Medical Education, In Press (In Press)*, 1–8. <https://doi.org/10.5812/sdme.81169>
- Han, F., & Ellis, R. A. (2021). Patterns of student collaborative learning in blended course designs based on their learning orientations: a student approaches to learning perspective. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00303-9>
- Hassan, M. H. M., Murugan, P., Parnealsivam, J., Chear, T. S., Din, R., & Othman, N. (2023). A Critical Review of the Effectiveness of Google Classroom as an Online Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(12), 4401–4412.
- Hooshyar, D, Pedaste, M, Saks, K, Leijen, Ä, Bardone, E and Wang, M. 2020. Open learner models in supporting self-regulated learning in higher education: A systematic literature review. *Computers & Education*, 154: 103878. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103878>
- Hussaini, I., Ibrahim, S., Wali, B., Libata, I., & Musa, U. (2020). Effectiveness of Google Classroom as a Digital Tool in Teaching and Learning: Students' Perceptions. *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS) |Volume IV, Issue IV, IV(Iv)*, 2454–6186. www.rsisinternational.org
- Jiang, Y., Wang, P., Li, Q., & Li, Y. (2022). Students' intention toward self-regulated learning under blended learning setting: PLS-SEM approach. *Sustainability*, 14(16), 10140.
- Jin, S. H., Im, K., Yoo, M., Roll, I., & Seo, K. (2023). Supporting students' self-regulated learning in online learning using artificial intelligence applications. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00406-5>
- Kamarni, N., & Rahadian, H. (2021). Blended learning in improving self-regulated learning and student quality in Islamic microeconomic course. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.095>
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2019). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>
- Kizilcec et al. (2016). Self regulate learning Strategies Predict Learner behavior and Goal Attainment in Massive open Online Courses. *Journal of Computers & Education*.

- Lockee, B. B. (2021). Shifting digital, shifting context: (re)considering teacher professional development for online and blended learning in the COVID-19 era. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 17–20. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09836-8>
- Marín, VI and Salinas, J. (2022). Balance between Guidance and Self-Regulated Learning: Teaching and Learning Strategies in Online, Hybrid and Blended Learning in Higher Education. *Journal of Interactive Media in Education*, 2022(1): 3, pp. 1–4.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan blended learning Pada Pembelajaran era industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31–38. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v4i2.2416>
- Njonge, T. (2023). Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency , During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya. *VII(2454)*, 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Schwartz, D., Ryjova, Y., Kelleghan, A. R., & Fritz, H. (2021). The refugee crisis and peer relationships during childhood and adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 74. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101263>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: Six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 8(APR), 1–28. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422>
- Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, R. 2020. Need Assesment and Performance Analysis on Innovative, Adaptive, and Responsive Curriculum Development Geared to Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Enviromental Science*, 485(1).
- Umamah, N., et al. (2021). The Impact of Technology on Learning. *Journal of Educational Impact*.
- Umamah, N., et al. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar. *Journal of Curriculum Studies*.
- Subchan, W., & Umamah, N. (2022). Triadic Analysis of Students' Self-Regulated Learning as a Response to Learning Support of Enviromental Science Course. *Pancaran Pendidikan*, 11(2), 41-52. DOI: 10.25037/pancaran.v11i2.392
- Zimmerman, Barry J. 2007. Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects. *Journal of American Educational Research Journal*, 45(1):166-183 <http://dx.doi.org/10.3102/0002831207312909>