

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seluruh negara di dunia tengah dilanda wabah penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama coronavirus disease atau lebih dikenal dengan istilah *COVID-19*. Virus ini menjadi salah satu persoalan multidimensi yang dihadapi dunia, hal tersebut juga dirasakan dampaknya pada sektor pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik (Sahu,2020). Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Surat edaran tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara dalam jaringan atau pembelajaran dilakukan jarak jauh. (Astini, 2020).

Penghentian pembelajaran secara tatap muka langsung bukan berarti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi berhenti, pembelajaran harus tetap dilakukan walaupun di rumah secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan media internet yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryawan (2020) yang menyatakan bahwa belajar di rumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah didukung dengan sistem daring. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi internet yang tersedia seperti *google meet*. Melalui penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring ini, diharapkan dunia pendidikan turut serta mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran *COVID-19*. SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar merupakan salah satu sekolah yang merespon kebijakan pemerintah dengan penerapan pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah sejak dikeluarkannya surat edaran dari pemerintah pada tanggal 24 Maret 2020 tentang

optimalisasi pencegahan penyebaran *COVID-19* pada Satuan Pendidikan. Banyak sekolah, termasuk SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar yang dulu belum terbiasa melakukan pembelajaran secara daring sehingga memunculkan berbagai masalah yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas XI MIPA 2 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran daring diantaranya sebagian siswa merasa bosan dengan pembelajaran daring sehingga disaat melakukan pertemuan melalui *google meet* kebanyakan siswa terlambat untuk bergabung saat pembelajaran daring, kemudian peserta didik juga lebih susah memahami materi yang diberikan guru karena kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga hal ini menuntut kreativitas guru untuk mengembangkan tehnik pembelajaran, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring.

Sanjaya (2014) mengemukakan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan mengandalkan pada sumber-sumber informasi yang tersedia pada jaringan internet. Berdasarkan konsep ini maka jelas pembelajaran online erat kaitannya dengan pemanfaatan internet, sebagai sumber belajar. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015) secara umum, pembelajaran daring bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan yang bersifat padat dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan luas.

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memutus rantai penyebaran virus *Covid-19* ini. Pembelajaran daring dapat digunakan secara fleksibel disaat pandemi *Covid-19*. Pembelajaran daring memungkinkan siswa memiliki keleluasaan karena dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Penyusunan materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran juga menjadi indikator penentu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan

pernyataan tersebut dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan hendaknya guru memperhatikan indikator dari tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga menjadi penentu keberhasilan pembelajaran daring yang dilakukan. Proses pembelajaran dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator didalam agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingka laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Darsono, 2015).

Hasil belajar diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki siswa kelas XI MIPA 2 Di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar setelah mendapatkan pengalaman belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar. Hasil belajar diartikan sebagai suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar, hal ini dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa kelas XI MIPA 2 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan paparan yang disampaikan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul :“Efektifitas Penggunaan *Google Meet* Dengan Modifikasi Kuis *Online* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar”

1.2 Definisi Operasional

Definisi operasional mempunyai tujuan untuk menjelaskan tentang suatu variabel atau penjabaran interpretasi dan variabel yang akan diteliti (Masri, 2003). Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa definisi operasional harus spesifik, dapat diukur serta dapat dipahami oleh orang lain, untuk menghindari penyimpangan atau kesalahpahaman pada saat pengumpulan data maupun terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.2.1 Efektifitas

Efektifitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang atau organisasi dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Menurut Ravianto (2014) pengertian efektifitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif.

1.2.2 Aplikasi *Google Meet* Dengan Modifikasi Kuis *Online*

Google meet merupakan sebuah aplikasi video *conference* atau bisa juga disebut sebagai *meeting online*. *Google meet* merupakan salah satu produk buatan *google* yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*. *Google meet* dengan modifikasi kuis *online* di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar baru pertama kali dilaksanakan, adapun materi yang diajarkan yaitu sistem pernapasan pada manusia dengan menyajikan materi menggunakan LKPD.

1.2.3 Pembelajaran Dalam Jaringan

Pembelajaran dalam jaringan merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Menurut

Mustofa (2019) mengemukakan pendapat mengenai pembelajaran dalam jaringan secara sederhana yakni salah satu metode pembelajaran *online* yang dilakukan melalui jaringan internet.

1.2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. Menurut Purwanto (2011) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam kognitif, afektif dan psikomotorik.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah : “Bagaimanakah efektivitas penggunaan *Google Meet* dengan modifikasi kuis online sebagai media pembelajaran Biologi dalam jaringan terhadap hasil belajar siswa pada masa pandemi *Covid-19* di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar”.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :“ Untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Google Meet* dengan modifikasi kuis *online* sebagai media pembelajaran biologi dalam jaringan terhadap hasil belajar siswa pada masa pandemi *Covid-19* di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar”.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Memberikan ilmu pengetahuan tentang inovasi media pembelajaran sebagai media pembelajaran daring yang dapat digunakan terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama masa pandemi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru dengan mudah.
- b. Siswa lebih mudah berinteraksi dengan guru dan teman pada saat pembelajaran daring.
- c. Siswa mempunyai sumber belajar yang bervariasi.

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif, interaktif dan menggunakan sumber belajar yang bervariasi.
- b. Memberikan wawasan mengenai media online yang dapat digunakan saat pembelajaran daring.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan referensi terkait media yang dapat digunakan pada saat pembelajaran daring terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Mendukung program sekolah untuk meningkatkan penggunaan teknologi

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah ilmu pengetahuan tentang media online yang dapat digunakan selama pembelajaran daring.
- b. Memberikan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran daring.



UNMAS DENPASAR

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pemahaman Teori Efektifitas

Efektifitas berasal dari kata *effective* yang berarti berhasil. Dengan demikian efektifitas dapat diartikan sebagai suatu keberhasilan dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Teori efektifitas pembelajaran menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa efektifitas pembelajaran adalah salah satu standart yang digunakan untuk mencapai tujuan. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur. Unsur tersebut diharapkan dapat mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang efektif hendaknya dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas seluas-luasnya. Kesempatan tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari konsep pembelajaran secara mendalam. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang bersifat preskriptif. Bersifat preskriptif yang dimaksud adalah adalah suatu pembelajaran hendaknya bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa. Menurut Miarso kerangka pembelajaran terdiri dari 3 hal, yaitu : 1) Kondisi pembelajaran yang memuat tujuan pembelajaran dan hambatan yang didapat selama proses pembelajaran ; 2) Perlakuan pembelajaran yang memuat tentang bahan ajar yang digunakan, strategi dalam menyampaikan pembelajaran, dan pengelolaan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan 3) Hasil pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Vigotsky (2008) menjelaskan bahwa interaksi antar manusia merupakan salah satu hal yang penting dalam perkembangan berfikir manusia. Efektifitas

pembelajaran adalah ukuran untuk mencapai keberhasilan yang didapatkan melalui interaksi antar siswa dan guru. Efektifitas suatu pembelajaran didapatkan dari hasil selama guru melakukan proses pembelajaran. Guru yang efektif adalah seorang guru yang mampu menemukan cara agar siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Efektifitas pembelajaran dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan cara melihat respon siswa ketika pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien apabila terjadi hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran yang efektif memerlukan sarana dan prasarana serta media yang dapat membantu untuk mencapai tujuan.

Ravianto (2014) berpendapat bahwa efektifitas adalah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya, apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya, maka dapat dikatakan efektif. Hasil penelitian yang relevan dari Hamdani. (2020) yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu Berdasarkan hasil angket dengan beracuan dengan 6 indikator efektifitas belajar, dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan *google meet* sebagai media pembelajaran daring sekitar 76,97% dikatakan efektif. Hal ini didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Larasati. (2020) yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran berbasis media sosial lebih efektif.

Pengertian Efektifitas Pembelajaran berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1995) Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya efek, pengaruh, berakibat, dan mempunyai hasil. Menurut Handoko (2010) menyatakan bahwa efektifitas

diartikan sebagai kemampuan dalam memilih tujuan dan bagaimana tujuan tersebut dapat tercapai sesuai yang ditetapkan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu keadaan untuk melihat sejauh mana rencana tersebut dapat tercapai. Dengan demikian jika semakin banyak rencana yang dapat dicapai, maka semakin efektif pula kegiatan yang telah dilaksanakan. Efektifitas pembelajaran diartikan sebagai bentuk keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam mengajar sekelompok siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya perencanaan yang matang. Perencanaan pembelajaran yang harus dipersiapkan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, model, dan evaluasi pembelajaran. Efektifitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran akan berjalan efektif jika menggunakan strategi, model, maupun media yang bervariasi dan inovatif. Efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Apabila suatu organisasi mencapai tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif. Indikator efektivitas menggambarkan jangkauan akibat dan dampak (*outcome*) dari keluaran (*Output*) program dalam mencapai tujuan program. Semakin besar kontribusi output yang dihasilkan terhadap pencapaian tujuan atau sasaran yang ditentukan, maka semakin efektif proses kerja suatu unit organisasi. Menurut Mahmudi (2010) efektivitas merupakan hubungan antara keluaran dengan tujuan atau sasaran yang harus dicapai. Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat ditekan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan di mana terjadi kesesuaian antara tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya dengan hasil yang dicapai. Dengan demikian efektivitas lebih menekankan bagaimana hasil yang diinginkan itu tercapai sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Dengan kata lain pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapai suatu tujuan yang telah terlebih dahulu ditentukan (Rahadhitya & Darsono, 2015). Salah

satu indikator efektivitas belajar adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Disamping itu, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta siswa dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktekkannya. Metode dan strategi pembelajaran kini mengalami pergeseran dengan mengarah pada perubahan paradigma pendidikan. Hal itu berpengaruh pada fungsi pendidik sebagai fasilitator, mediator dan motivator dalam proses pembelajaran. Guru selalu dianggap sebagai pusat pembelajaran, tapi sekarang telah berubah menjadi siswa sebagai pembelajaran itu sendiri. Salah satu penyebabnya antara lain adalah faktor pesatnya kemajuan teknologi informasi mengharuskan terjadinya perubahan paradigma proses pembelajaran yang dilaksanakan seluruh siswa.

Indikator efektivitas pembelajaran suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan pembelajaran tersebut terdapat dalam perangkat pembelajaran yang telah disusun. Keefektifan proses pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Saadi, 2013). 1) Siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, 2) Siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 3) Dapat memberikan pengalaman belajar yang atraktif, yaitu siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran, 4) Memiliki sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang baik.

Selain itu ada beberapa indikator efektivitas pembelajaran. Berikut ini adalah *indicator* dari efektivitas belajar menurut Slavin (2011): 1) Mutu pengajaran merupakan bagaimana informasi yang disampaikan guru dapat dengan mudah diterima siswa. Mutu atau kualitas pengajaran dapat dilihat dari aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Mutu pengajaran juga dapat dilihat dari hasil belajar yang didapat siswa. Apabila 85% siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka dapat dikatakan

tuntas. 2) Tingkat pengajaran yang tepat merupakan cara seorang guru untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Tingkat pengajaran juga diartikan sebagai kesiapan siswa dalam mempelajari materi baru. Kesiapan siswa dalam menerima materi dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu :a) Kondisi fisik, mental dan emosional, b) Kebutuhan dan tujuan ; dan c) Keterampilan, pengetahuan yang akan dipelajari. Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran.3) Insentif: diartikan sebagai motivasi guru kepada siswa. Motivasi yang dimaksud disini adalah sejauh mana seorang guru dapat membangkitkan semangat siswa dalam menerima dan mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pendapat Slameto (2015) seorang guru dapat memberikan motivasi kepada siswa dengan cara mendorong minat siswa untuk belajar. Selain itu selama proses pembelajaran guru menjelaskan dengan konkrit apa yang akan didapat siswa selama proses pembelajaran, memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, dan memberikan aktivitas belajar yang baik kepada siswa. Insentif dapat dikatakan efektif apabila seorang guru telah memberikan motivasi secara maksimal kepada siswa. 4) Waktu pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan. Selama proses pembelajaran siswa diberikan waktu yang cukup untuk mempelajari bahan ajar atau materi yang sudah disajikan oleh guru. Hasil penelitian Hamdani (2020) yang menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan hasil angket dengan beracuan dengan 6 indikator efektifitas belajar, dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan *google meet* sebagai media pembelajaran daring sekitar 76,97% dikatakan efektif. Hal ini didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Walinda (2019) menunjukkan hasil penelitian bahwa dengan penggunaan *google meet* pembelajaran dapat berjalan efektif, hal tersebut dapat

dilihat selama siswa mengumpulkan tugas tetapi terdapat kendala seperti masalah tehnik yang dialami beberapa siswa.

2.2. Aplikasi Google Meet Dengan Modifikasi Kuis Online

Google merupakan perusahaan di bidang layanan jasa internet. *Google* adalah salah satu perusahaan multinasional yang berada di Amerika Serikat. Perusahaan ini didirikan pada tanggal 4 September 1998 oleh Larry Page dan Sergey Brin. Banyak sekali produk yang dirilis oleh *google* dalam berbagai bidang seperti Periklanan, Aplikasi Pencarian, Komunikasi, Telepon Genggam, dan Hiburan. Salah satu produk yang dihasilkan oleh *google* adalah *google Meet*. *Google meet* merupakan salah satu platform komunikasi yang saat ini banyak digunakan. *Google meet* merupakan pengganti dari aplikasi *google Hangouts* dan *google Chat* *google meet* baru dirilis pada bulan Februari 2017. *Google meet* merupakan jenis media pembelajaran audio-visual karena dapat mengeluarkan suara dan gambar. Selain itu *google meet* juga termasuk ke dalam jenis media pembelajaran hasil teknologi computer. (Anonim, 2021). Hasil penelitian yang relevan dari Nurmala (2021) menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini pembelajaran online dengan menggunakan aplikasi *google meet* sudah efektif untuk menyampaikan materi selama pandemi covid-19. Penelitian didukung oleh Prisuna (2021) menunjukkan bahwa efektifitas media pembelajaran daring melalui *google meet* berada pada katagori sedang dengan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,63.

Google meet dengan modifikasi kuis online di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar baru pertama kali melakukannya, adapun materi yang diajarkan yaitu system pernapasan pada manusia. Dalam penelitian ini sebelum siswa diberikan perlakuan/treatment peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest*, setelah *pretest* peneliti memberikan perlakuan/treatment dengan menyajikan materi menggunakan LKPD sesudah

diberikan perlakuan peneliti memberikan *posttest* pada siswa. Penggunaan *google meet* dengan modifikasi kuis online juga dapat dilengkapi dengan audio-visual sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi di masa pandemi covid-19 saat ini.

Hasil penelitian Walinda.(2019) menunjukkan bahwa penggunaan *google meet* dapat berjalan dengan efektif, hal tersebut dapat dilihat selama siswa mengumpulkan tugas walaupun masih ada beberapa kendala seperti masalah teknik yang dialami beberapa siswa. *Google meet* dapat digunakan sebagai media untuk mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa melalui layanan *Video Conference*. Berikut ini beberapa fitur yang ada pada *google meet* menurut Darmawan (2020) yaitu : 1) Menyediakan panggilan *audio-vidio* multi arah dengan resolusi 720p, 2) Tersedia enkripsi dari semua panggilan, 3) Memiliki filter pembatal kebisingan, 4)Memiliki mode cahaya yang rendah, 5) Dapat digunakan melalui web browser, android maupun IOS, 6) Dapat terhubung secara langsung dari *google Kalender* dan *google Kontak*, 7) Menyediakan layanan *share screen* yang dapat digunakan untuk mempresentasikan dokumen, spreadsheet, gambar, dan lain-lain.

Pemilihan *google meet* sebagai media pembelajaran daring memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan media lainnya, yaitu : 1) Dapat digunakan oleh 250 pengguna aktif, 2) *Mobile Friendly* sehingga sangat mudah digunakan untuk pengguna yang pertama kali menggunakan *google meet*, 3) Memudahkan komunikasi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, guru dengan orang tua pada saat pandemic covid-19, 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara langsung kepada siswa karena dalam *google meet* dilengkapi dengan fitur *Share Screen* yang dapat digunakan untuk membagikan materi dalam bentuk dokumen 5) Menyediakan fitur *white board* yang dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pada saat guru menjelaskan materi ajar, 6) Salah satu bentuk media interaktif, 7) Dapat digunakan secara efisien dan fleksibel, 8)

Siswa dapat secara langsung menyampaikan pikiran, gagasan, dan Pertanyaan terkait materi yang disampaikan, 9) Dapat diakses secara gratis, 10) Pembelajaran daring tidak monoton. Selain memberikan banyak manfaat penggunaan *google meet* sebagai media pembelajaran daring juga memiliki kekurangan yaitu: a) Keterbatasan signal dan kuota internet yang membuat video dan suara tidak jelas terutama pada saat guru menjelaskan, b) Kualitas gambar maupun dokumen yang ditampilkan di layar kurang jernih jika diperbesar, 3) Tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis seperti paket 100 pengguna (Anonim 2021).

2.3 Pembelajaran Dalam Jaringan

Desain Pembelajaran daring adalah pembelajaran secara umum diartikan sebagai proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Azhar (2013) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Sedangkan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, sehingga pembelajaran sebagai hubungan antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Di masa pandemic *Covid-19* saat ini menuntut adanya pembelajaran jauh (*learningdistance*). Pembelajaran jarak jauh ini juga dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan. Dengan adanya pandemi saat ini pembelajaran daring ini diterapkan dari berbagai tingkatan pendidikan yang ada tanpa terkecuali. Secara umum pembelajaran daring diartikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya tatap muka antara pendidik dengan peserta didik dan dilakukan dalam jaringan. Pembelajaran daring memanfaatkan adanya jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring diartikan sebagai salah satu bentuk Pendidikan formal yang memerlukan adanya

telekomunikasi interaktif yang diselenggarakan sekolah oleh peserta didik dengan guru dengan memanfaatkan segala sumber belajar yang ada di dalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan internet. Pembelajaran daring didesain dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan koneksi internet yang dua-duanya harus dimiliki oleh guru dan siswa. Selain itu perangkat komunikasi yang digunakan harus memenuhi syarat terutama dalam *operating system* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi baik berupa audio maupun video. Hal tersebut tergantung *platform* yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran daring. Hasil penelitian yang relevan dari Rahayu (2021), menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 86,72 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 73,75. Penelitian ini didukung oleh Setyaningsih (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *posttest* setelah menggunakan media *google meet* didapatkan hasil 4 atau 10% siswa yang belum mencapai KKM dan 30 atau 90% siswa telah mencapai KKM. Terdapat peningkatan hasil yaitu minimumnya adalah 70, dan hasil belajar maksimumnya adalah 98. Peneliti setelah membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan *google meet*. Pelaksanaan pembelajaran daring telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 pasal 31. Dalam pasal tersebut telah dijelaskan bahwa Pendidikan jarak jauh dapat dilakukan pada semua jenjang pendidikan. Pendidikan jarak jauh berfungsi untuk memberikan layanan kepada masyarakat yang tidak dapat mengikuti pembelajaran secara langsung. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media komunikasi yang ada (Eko 2012).

Media pembelajaran daring merupakan komponen yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu dari bentuk jamak “medium” yang artinya perantara atau pengantar. Terdapat dua

unsur penting yang harus ada pada media yaitu unsur perangkat keras (*hardware*) dan pesan yang dibawa (*message/software*). Dalam situasi pandemic saat ini pembelajaran yang semula dilakukan dengan tatap muka secara langsung sekarang harus dilakukan dengan jarak jauh. Guru dengan siswa memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada. Dalam pembelajaran daring diperlukan adanya koneksi internet yang cukup dan media yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran daring (Azhar, 2013).

2.4 Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2009) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007). Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Mudjiono, 2009). Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa

jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik

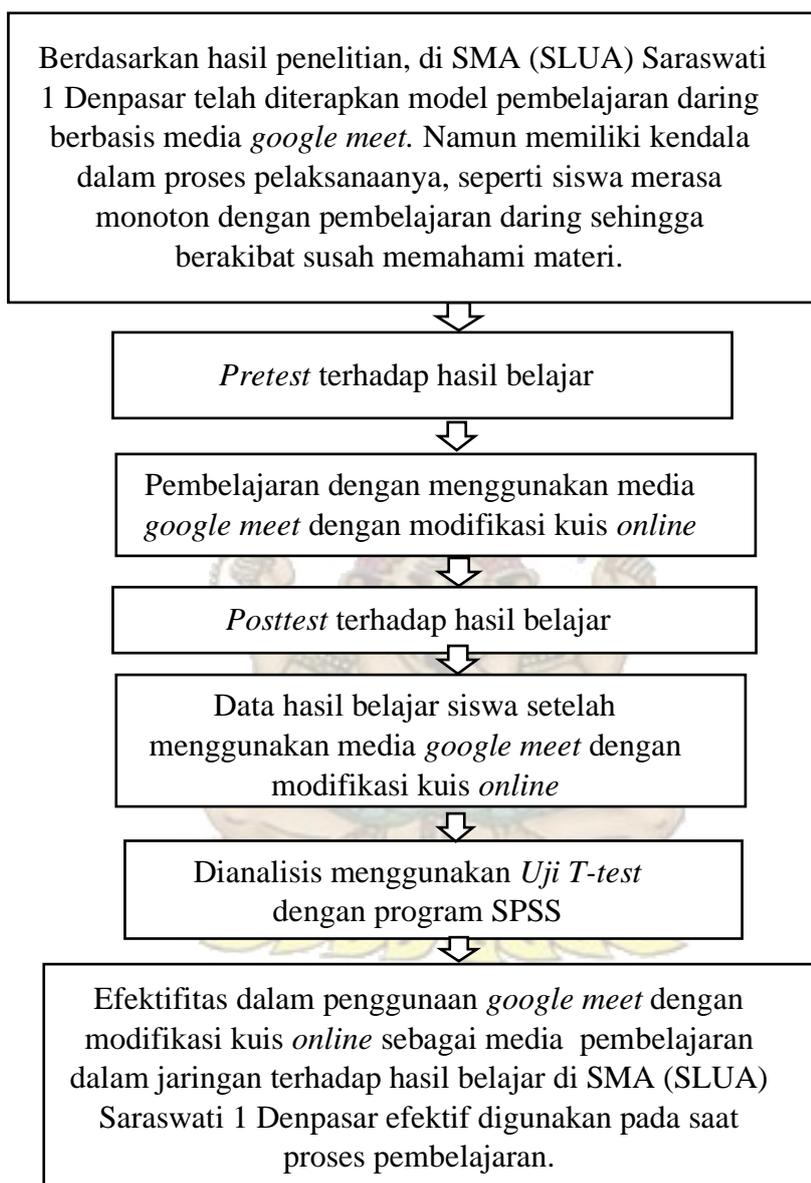
Menurut Kunandar (2013) menyebutkan fungsi penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah sebagai berikut: a) Menggambarkan seberapa dalam seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu, b) Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu siswa memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan, c) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan siswa serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah siswa perlu mengikuti remedial atau pengayaan, d) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya, e) Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Hasil penelitian yang relevan dari Rahmi (2021) yang menunjukkan hasil dari penelitian ini yaitu pada siswa SMA mengalami kenaikan yang besar pada *posttest* setelah digunakan aplikasi *google meet*. Selain itu didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi *google meet* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi *google meet*. Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Yuliana (2022) hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa *google meet* efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring khususnya selama pandemi covid-19 sehingga memudahkan dalam penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat

kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Biologi dengan materi sistem pernapasan yang mencakup dua tingkatan yaitu penerapan (C3) dan menganalisis (C4) . Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

2.5 Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan hasil observasi di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar telah menerapkan model pembelajaran daring dengan berbagai bantuan media pembelajaran daring. Salah satunya pada mata pelajaran biologi di kelas X1 MIPA 2 telah diterapkan model pembelajaran daring berbasis media *google meet* dengan modifikasi kuis *online*. Kebijakan yang diambil dalam pelaksanaan pembelajaran daring terutama di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar juga memiliki kendala dalam proses pelaksanaannya seperti nilai KKM rata-rata sebelumnya yaitu 60 dan juga siswa merasa bosan dengan pembelajaran daring sehingga disaat melakukan pertemuan melalui *google meet* kebanyakan siswa terlambat untuk bergabung dalam menunjang proses pembelajaran daring, kemudian peserta didik juga lebih susah memahami materi yang diberikan guru karena kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga hal ini menuntut kreativitas dengan modifikasi kuis secara *online*, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring. Salah satu solusinya yaitu, melakukan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dengan *google meet* yang dimodifikasi dengan kuis *online* berjudul “Efektivitas Penggunaan *Google Meet* Dengan Modifikasi Kuis *Online* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Dalam Jaringan Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Pandemi *Covid 19*”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif (*One Group Pretest-Posttest Design*) yaitu menggali tanggapan siswa SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar terhadap penerapan model pembelajaran daring menggunakan

media *google meet* yang dimodifikasi dengan kuis *online*, guru akan mengetahui apakah model dan media pembelajaran ini sudah efektif digunakan atau belum.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah bahwa : “Pengunaan *google meet* dengan modifikasi kuis *online* sebagai media pembelajaran biologi dalam jaringan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada masa pandemic Covid-19 di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar”

