

**PENERAPAN APLIKASI *GOOGLE MEET* PADA PEMBELAJARAN DARING  
BERBANTUKAN MEDIA *QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 4 SINGARAJA**

Made Satria Dwi Mahendra<sup>1</sup>, Ketut Sedana Arta<sup>2</sup>, I Wayan Putra Yasa<sup>3</sup>

e-mail: [dwimahendrasatria@gmail.com](mailto:dwimahendrasatria@gmail.com)<sup>1</sup>, [ketut.sedana@undiksha.ac.id](mailto:ketut.sedana@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[putrayasa@undiksha.ac.id](mailto:putrayasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini karena terdapat masalah berupa hasil belajar dalam proses pembelajaran di kelas XI IPS 2 SMAN 4 Singaraja. Penelitian ini bertujuan; (1) Mengetahui penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz*, (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2, (3) Mengetahui respon siswa kelas XI IPS 2 terhadap penerapan *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz*. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Tahap-tahap yang dilakukan dalam PTK yaitu (1) penentuan subjek penelitian, (2) membuat rencana tindakan, (3) melaksanakan tindakan, (4) observasi, (5) evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan: (1) rata-rata hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 pada siklus I adalah 78,29% dengan kategori sedang dan ketuntasan belajar siswa mencapai 59,45%, meningkat menjadi 88,45% dengan kategori tinggi dan ketuntasan belajar siswa mencapai 78,37% pada siklus II; (2) respon siswa kelas XI IPS 2 terhadap penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz* pada siklus I mencapai rata-rata 39,46% dengan kategori tinggi, meningkat menjadi 42,51% pada siklus II dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa melalui penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 4 Singaraja.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*, *Google Meet*, *Quizizz*, Hasil Belajar

**ABSTRACT**

The background of this research is because there are problem in the form of learning outcomes in the learning process in class XI IPS 2 SMAN 4 Singaraja. The purpose of this research; (1) Knowing the implementation of the Google Meet application with the Jigsaw Type Cooperative learning model assisted by the Quizizz, (2) Knowing the improvement in student learning outcomes for class XI IPS 2, (3) Knowing the response of class XI IPS 2 students to the implementation of Google Meet with the Cooperative learning model Quizizz-assisted Jigsaw type. This research is a type of Classroom Action Research. The stages carried out in the CAR are (1) determining the research subject, (2) making an action plan, (3) implementing the action, (4) observing, (5) evaluating and reflecting. The results showed: (1) the average of student learning's outcomes of class XI IPS 2 in the first cycle was 78.29% in the medium category and student learning completeness reached 59.45%, increased to 88.45% in the high category and learning completeness students reached 78.37% in the second cycle; (2) the response of class XI IPS 2 students to the application of the Google Meet application with the Jigsaw Type Cooperative learning model assisted by Quizizz in the first cycle reached an average of 39.46% in the high category, increasing to 42.51% in the second cycle with the high category. Based on the results of this research, it is known that through the application of the Google Meet with the Jigsaw Type Cooperative learning model assisted by the Quizizz, it can improve student learning outcomes in class XI IPS 2 SMAN 4 Singaraja.

**Keywords:** Jigsaw Type Cooperative Learning Model, Google Meet, Quizizz, Learning outcomes

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan tentunya tidak asing dengan kurikulum yang mengatur jalannya kegiatan pembelajaran sesuai prosedur dan tahapan yang benar. Di Indonesia telah menerapkan kurikulum yang dikenal dengan Kurikulum 2013 yang terus mengalami pembaruan atau *update system*. Berdasarkan Permendikbud 22 Tahun 2016 terkait proses pendidikan dasar dan menengah menerangkan bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan secara inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi. Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah usaha yang akan mempengaruhi emosi, intelektual dan spiritual seseorang. Dalam pembelajaran ditujukan untuk membentuk seseorang memiliki moral yang lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran juga merupakan proses memanusiakan manusia, dimana seseorang dibekali berbagai ilmu agar memiliki sifat layaknya seorang manusia sejati (Sobur, 2003:32).

Menurut Sudjana (2012:28) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Hernawan (2013:9) pembelajaran pada

hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan belajar tentunya kita dapat memperoleh ilmu yang secara alamiah akan terus melekat dipikiran manusia. Ilmu yang terkandung dalam proses belajar mengajar disekolah sangat beragam, salah satu contohnya ialah Ilmu sosial. Rumpun dari ilmu sosial memberikan wawasan tentang masyarakat dan pemahaman untuk hidup bermasyarakat dengan baik. Sebagai contoh ilmu sejarah. Ilmu sejarah memberikan wawasan bahwa kehidupan masa lalu sangat mempengaruhi kehidupan di masa sekarang dan memberikan andil bagi kehidupan yang akan datang.

Menurut Sidi Gazalba dalam Aman (2011:15) sejarah ialah lukisan masa lampau tentang manusia yang dirangkap secara ilmiah dengan artian dan pemaparan yang memberi pemahaman tentang masa lampau tersebut. Pelajaran sejarah juga sangat berfungsi sebagai cerminan bangsa dan penyadaran warga negara dalam hal meningkatkan rasa nasionalisme yang tinggi.

Menginjak bulan Maret 2020 di Indonesia menyebarlah isu penyebaran Covid-19. Bukan isapan jempol belaka, virus ini di akhir tahun 2019 terjadi kasus terinfeksi pertama di negara Cina yaitu kota Wuhan yang kemudian menyebar keseluruh dunia termasuk Indonesia. Salah satu cara mencegah penyebaran wabah Covid-19 antar manusia adalah tidak berinteraksi secara langsung dan menjaga jarak satu sama lain. Dalam rangka melaksanakan pencegahan ini, maka Dinas Pendidikan di seluruh Indonesia mewajibkan siswa belajar dirumah dalam waktu yang relatif lama. Belajar siswa dirumah diawasi orang tua dan dipandu, oleh guru mata pelajaran secara daring.

Menurut Sofyana (2019:82) pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun dengan jarak jauh. Tujuan dengan adanya

pembelajaran daring adalah memberikan layanan bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminta ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan keaktifan siswa demi meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar siswa meningkat dapat tercipta melalui penerapan metode pembelajaran yang menarik, salah satu metode pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan *Google Meet*. *Google meet* ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam metode pembelajaran sangat kurang. *Google meet* ini biasanya menggunakan laptop atau smartphone dan dapat dilaksanakan dimanapun (Nurhayati, 2020:146 ).

Berdasarkan temuan dilapangan dengan cara observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 terhadap peserta didik yang dilakukan oleh

peneliti di SMA N 4 Singaraja memiliki permasalahan terkait pembelajaran daring yang menjadikan siswa bosan untuk mengikuti pelajaran sejarah sehingga rendahnya hasil belajar siswa. Fakta yang terjadi dilapangan, guru ketika PBM selalu menerapkan kegiatan pembelajaran daring yang lumrah, seperti : (1) guru selalu menggunakan aplikasi teks WA grup & Google Classroom sebagai sarana pembelajaran daring (2) guru kurang inovatif dalam menentukan metode pembelajaran daring (3) jarang nya menjelaskan materi melalui aplikasi panggilan video seperti *Google Meet* (4) Kurang siap nya siswa untuk mengikuti pelajaran, dimana siswa tidak belajar terlebih dahulu sebelum mendapatkan pelajaran sejarah sehingga ketika guru memberikan materi siswa hanya mendengarkan yang berujung pada mengantuk.

Namun berdasarkan wawancara pada tahap observasi awal terhadap tenaga pendidik SMA N 4 Singaraja yaitu Ni Komang Dina Indrayani, S.Pd khususnya mata pelajaran sejarah di SMA N 4 Singaraja, memberikan kesaksian bahwa siswa kelas XI IPS 2 malas mengikuti pelajaran sejarah secara daring sehingga membuat nilai mata pelajaran sejarah mereka dibawah KKM

yaitu 72,00 pada ulangan harian sedangkan KKM mata pelajaran sejarah adalah 75. Tenaga pendidik juga menyebut kelas XI IPS 2 kelas yang paling jarang mengumpulkan tugas.

Permasalahan diatas sejatinya bisa diatasi dengan mengubah model pembelajaran yang dapat membangun semangat dari siswa. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan menghindari rasa bosan pada peserta didik salah satunya ialah dengan menerapkan pembelajaran melalui *Google meet* sesekali agar siswa tidak bosan membaca materi di grup WA dan menjawab soal yang dikirim setiap minggunya agar menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran daring (Trisnawati, 2020:21).

Dalam Noor (2020:168) media *Quizizz* dapat membantu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa dan menggairahkan potensi siswa dalam pembelajaran serta tentunya guru dapat mengetahui hasil belajar mereka secara instan dan menggunakan model pembelajaran berbasis kelompok atau tipe *Jigsaw* yang dapat membantu siswa secara interaktif menyelesaikan tugas yang bertujuan agar siswa tidak menjadi anti sosial selama pembelajaran daring.

Dalam I Wayan Rasna (2020:133) *Google meet* merupakan fitur dari google yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan perkantoran ataupun belajar mengajar secara online dengan menggunakan fitur panggilan video berkualitas tinggi untuk grup yang dapat mencapai 250 orang. Perlunya memanfaatkan aplikasi *google meet* untuk kegiatan pembelajaran berbasis online, tetapi penggunaan aplikasi *google meet* dalam media pembelajaran jarak jauh dinilai kurang efektif daripada pembelajaran secara *offline* atau tatap muka. Hal ini disebabkan karena kebutuhan kuota yang harus selalu tersedia dan jaringan yang stabil, motivasi belajar siswa yang menurun sehingga tidak ada jaminan apakah siswa benar-benar mengikuti kegiatan belajar mengajar.

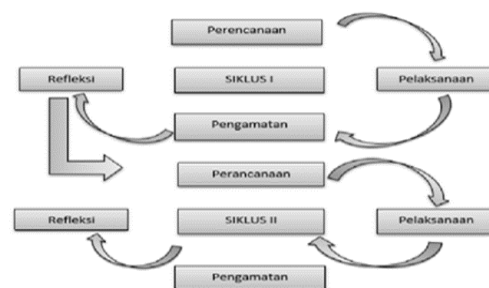
Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Aplikasi *Google Meet* Pada Pembelajaran Daring Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Singaraja”. Dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam memecahkan permasalahan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja yang terletak di Jl. Melati, Kota Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja terdiri dari 37 siswa, 18 orang siswa laki laki dan 19 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini ialah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 8 September 29 September 2021. Penelitian dilakukan dengan dua siklus, dalam satu siklus terdapat 2 pertemuan dan tentunya ada tahap refleksi sebelum memulai siklus. Tahapan pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 di SMA N 4 Singaraja dengan menerapkan aplikasi



*Google Meet* dengan model pembelajaran

*Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media kuis (*Quizizz*).

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Kurt Lewin, 1946:21)

Dalam prosedur penelitian PTK terdapat beberapa siklus yang dilakukan dan jumlahnya belum bisa dipastikan tergantung pada seberapa tingkat keberhasilan dari penerapannya. Jika siklus pertama sudah dilakukan dan belum menemui hasil yang memuaskan, maka dilanjutkan ke siklus kedua dan demikian seterusnya. Tahapan penelitian ini tersaji lengkap pada gambar 3.1 adanya proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan diakhiri dengan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini berfokus dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Google Meet* dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media kuis (*Quizizz*) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja pada mata pelajaran Sejarah Indonesia semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 September – 29 September 2021 dengan total 37 siswa. pelaksanaan siklus berlangsung dua

siklus dalam satu siklus terdapat 2 pertemuan.

### Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan yaitu pada hari rabu tanggal 8 September dan 15 September 2021. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara *full* daring (dalam jaringan) mengingat pada saat itu belum menerapkan sistem PTM-T atau pembelajaran tatap muka terbatas. Kegiatan ini dilaksanakan 2 jam pelajaran atau 60 menit dikarenakan kebijakan sekolah yang memberi estimasi waktu 30 menit untuk 1 jam pelajaran.

Adapun hal-hal perencanaan yang diperhatikan pada saat melakukan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran ialah berkaitan dengan RPP, Alokasi waktu, serta model pembelajaran yang akan diterapkan. Tahap-tahap perencanaan yang telah disusun sebagai berikut :Membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Google Meet*, model pembelajaran *Kooperatif tipe Jigsaw*, dan kuis diakhir siklus pertemuan kedua yaitu pada tanggal 15 September 2021.

1. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yaitu materi Antara Kolonialisme dan Imperialisme.

2. Menyiapkan lembar angket tanggapan siswa terkait penerapan aplikasi *Google Meet* yang berbantuan media *Quizizz*.
3. Menyiapkan kuis (*Quizizz*) atau tes hasil belajar untuk dilaksanakan pada akhir siklus I pertemuan kedua.

Dalam pelaksanaan siklus ini pada pertemuan pertama tentunya peneliti mengacu pada RPP yang sudah dipersiapkan dan telah dikoordinasikan dengan guru pengampu mata pelajaran sejarah Indonesia. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan sebuah apersepsi yang berkaitan dengan materi pada siklus I yaitu antara Kolonialisme dan Imperialisme. Selanjutnya peneliti menunjuk beberapa siswa untuk menjadi ketua kelompok. Kelompok terdiri menjadi 6-7 anggota, pada pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* terbagi menjadi 2 yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Peneliti mengamati jalannya diskusi dan sesekali memberikan masukan terhadap kelompok yang tampil presentasi di *room Google Meet*. Penampilan kelompok berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 8 dan 15 September 2021 dan diakhiri dengan melaksanakan kuis (menggunakan media *Quizizz*) yang berisikan 15 soal Objektif berkaitan dengan materi seluruh materi kelompok yang sudah dipresentasikan. Pelaksanaan kuis ini berlaku untuk mengetahui hasil belajar siswa sekaligus menjadi nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus I dalam penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media kuis (*Quizizz*) diketahui hasil belajar sebagai berikut.

#### **Data Hasil Belajar Siklus I**

Pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja pada siklus I diketahui total nilai 2897 atau dengan rata-rata 78,29. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata hasil belajar, rata-rata persen, dan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

1. Menghitung Mean (M)

Rumus angka rata-rata:  $M = \sum \frac{FX}{n}$

$$M = \sum \frac{2897}{37}$$

$$M = 78,29$$

(Nurkencana dan Sunartana, 1992:174)

2. Rumus rata-rata persen  $M\% = \frac{(M) \times 100\%}{SMI}$

$$M\% = \frac{(78,29) \times 100\%}{100}$$

$$M\% = 78,29\%$$

Keterangan: M% = Angka rata-rata

M = Angka rata-rata

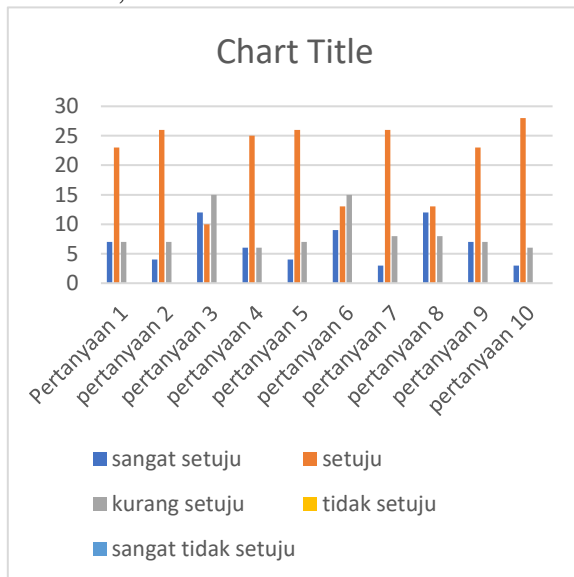
SMI = Skor maksimal ideal

3. Ketuntasan Belajar

$$KB = n \frac{\geq 75}{n} \times 100$$

$$KB = n \frac{22}{37} \times 100$$

$$KB = 59,45\%$$



Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

$n \geq 75$  = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai 75 keatas (KKM Sejarah kelas XI adalah 75)

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes.

### Data Respon Siswa Siklus I

Gambar 4.18 Diagram Batang Data Respon Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja Siklus I

Adapun kategori tingkat respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang berbantuan media *Quizizz* ditetapkan berdasarkan lima jenjang kategori sebagai berikut.

$45 \leq X$	Sangat Tinggi
$35 \leq X < 45$	Tinggi
$25 \leq X < 35$	Cukup Tinggi
$15 \leq X < 25$	Kurang Tinggi
$X < 15$	Sangat Kurang Tinggi

( Nurkencana dan Sinartana, 1992 : 97)

Berdasarkan analisis respon siswa, pernyataan berhasil terjadi apabila respon siswa berada di kategori tinggi yaitu  $35 \leq X < 45$ . Dengan hasil perhitungan total nilai 1460 atau dengan rata-rata respon siswa didapatkan hasil sebanyak 39,46 dan dalam kategori respon dinyatakan tinggi.

Keterangan skor:

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

Skor 2: Tidak Setuju (TS)

Skor 3: Kurang Setuju (KS)

Skor 4: Setuju (S)



Skor 5: Sangat Setuju (SS)

### Refleksi

Dalam pelaksanaan siklus I tentunya berjalan tidak begitu sempurna dikarenakan oleh adanya beberapa kendala, berikut adalah kendala yang dialami peneliti:

1. Absensi, Siswa sering lupa untuk mengisi absen ketika pembelajaran berlangsung, namun sebenarnya hadir mengikuti pembelajaran di *Google Meet*.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, presentasi terkadang tersendat akibat koneksi internet atau jaringan dari siswa yang tidak memadai untuk mengikuti *Google Meet*.
3. *Quizizz* game edukasi berbasis kuis, menurut pernyataan dari siswa yang bernama Kadek Indah Ari Artini, sejauh ini game *Quizizz* menjadi platform yang kompetitif untuk mendapatkan hasil belajar, selain itu juga tema yang disediakan sangat menyenangkan. Namun peneliti melihat masih ada siswa yang meminta untuk mengikuti kuis susulan dikarenakan koneksi internet yang tidak mendukung, sehingga peneliti membuat jadwal diluar jam pelajaran terkait siswa yang ingin menyusul mengikuti kuis yang sekaligus menjadi nilai ulangan BAB sesuai kesepakatan antara guru dan siswa.

4. Peneliti kesulitan menentukan ketua kelompok dalam model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dikarenakan proses pembelajaran berlangsung daring.
5. Menurut penilaian dari teman-teman sejawat yang mengikuti PLP Adaptif di SMA N 4 Singaraja yaitu I Kadek Meiana Adi Putra dan Ivanka Angelina Dheyanita Prasada, penjelasan dan intonasi saat menjelaskan materi masih kurang baik atau terbata-bata.

Pada pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan sesuai dengan refleksi yang terjadi pada siklus I, dengan adanya perbaikan dari kendala-kendala yang dihadapi sebelumnya seperti pemilihan ketua kelompok untuk model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, intonasi dan pelafalan saat menjelaskan materi, absensi dan sesi untuk kuis agar tidak terulang kembali di siklus II. Adapun hal lain yang penting diperhatikan yaitu Hasil Belajar, model pembelajaran yang diterapkan, platform digital yang digunakan saat pembelajaran daring, dan terakhir adalah respon siswa terkait penelitian ini.

### Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan yaitu pada hari rabu tanggal 22 September dan 29

September 2021. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara *full* daring (dalam jaringan) mengingat pada saat itu belum menerapkan sistem PTM-T atau pembelajaran tatap muka terbatas. Kegiatan ini dilaksanakan 2 jam pelajaran atau 60 menit dikarenakan kebijakan sekolah yang memberi estimasi waktu 30 menit untuk 1 jam pelajaran.

Adapun hal-hal perencanaan yang diperhatikan pada saat melakukan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran ialah berkaitan dengan RPP, Alokasi waktu, serta model pembelajaran yang akan diterapkan. Tahap-tahap perencanaan yang telah disusun sebagai berikut :Membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan *Google Meet*, model pembelajaran *Kooperatif tipe Jigsaw*, dan kuis diakhir siklus pertemuan kedua yaitu pada tanggal 15 September 2021.

1. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yaitu materi Perang Melawan Penjajahan Kolonial Hindia Belanda.
2. Menyiapkan lembar angket tanggapan siswa terkait penerapan aplikasi *Google Meet* yang berbantuan media *Quizizz*.

3. Menyiapkan kuis (*Quizizz*) atau tes hasil belajar untuk dilaksanakan pada akhir siklus II pertemuan kedua.

Dalam pelaksanaan siklus ini pada pertemuan pertama tentunya peneliti mengacu pada RPP yang sudah dipersiapkan dan telah dikoordinasikan dengan guru pengampu mata pelajaran sejarah Indonesia. Pertama-tama guru membuka pembelajaran dengan salam di *room Google Meet*, kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan sebuah apersepsi yang berkaitan dengan materi pada siklus II yaitu Perang Melawan Penjajahan Kolonial Hindia Belanda. Selanjutnya peneliti menunjuk beberapa siswa untuk menjadi ketua kelompok. Kelompok terdiri menjadi 6-7 anggota, pada pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* terbagi menjadi 2 yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal, yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang keluarga yang beragam. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda ditugaskan untuk mempelajari dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Peneliti mengamati jalannya diskusi dan sesekali memberikan masukan terhadap

kelompok yang tampil presentasi di *room Google Meet*. Penampilan kelompok berlangsung dalam dua pertemuan, yaitu pada tanggal 22 dan 29 September 2021 dan diakhiri dengan melaksanakan kuis (menggunakan media *Quizizz*) yang berisikan 15 soal Objektif berkaitan dengan materi seluruh materi kelompok yang sudah dipresentasikan. Pelaksanaan kuis ini berlaku untuk mengetahui hasil belajar siswa sekaligus menjadi nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja. Pada siklus II ini absensi siswa diadakan tiap jam terakhir sebelum pembelajaran ditutup dengan doa agar siswa tetap berada di *room Google Meet* untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II dalam penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media kuis (*Quizizz*) diketahui hasil belajar sebagai berikut.

### Data Hasil Belajar Siklus II

Pada hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja pada siklus II diketahui total nilai 3273 atau dengan rata-rata 88,45. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata hasil belajar, rata-rata persen, dan ketuntasan belajar siswa sebagai berikut:

1. Menghitung Mean (M)

Rumus angka rata-rata:  $M = \sum \frac{FX}{n}$

$$M = \sum \frac{3273}{37}$$

$$M = 88,45$$

(Nurkencana dan Sunartana, 1992:174)

2. Rumus rata-rata persen  $M\% = \frac{(M) \times 100\%}{SMI}$

$$M\% = \frac{(88,45) \times 100\%}{100}$$

$$M\% = 88,45\%$$

Keterangan: M% = Angka rata-rata

M = Angka rata-rata

SMI = Skor maksimal ideal

3. Ketuntasan Belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja pada siklus II

$$KB = n \frac{\geq 75}{n} \times 100$$

$$KB = n \frac{29}{37} \times 100$$

$$KB = 78,37\%$$

Keterangan:

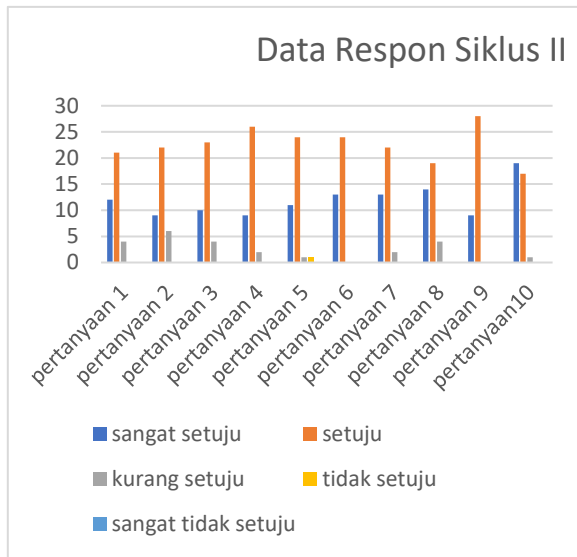
KB = Ketuntasan belajar

$n \geq 75$  = Banyaknya siswa yang memperoleh nilai 75 keatas (KKM Sejarah kelas XI IPS adalah 29 orang siswa)

n = Jumlah siswa yang mengikuti tes

Dari analisis hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah seluruh nilai dari 37 orang adalah 3273, dengan hasil rata-rata 88,45. Adapun jumlah siswa yang sudah mencapai KKM adalah 29

Orang siswa (78,37%) sedangkan yang



belum mencapai KKM berjumlah 8 orang siswa (21,62%). Jika dihitung dengan pedoman PAP skala 5 berada pada rentangan 84-90 yaitu kategori “Tinggi”.

### Data Respon Siswa Siklus II

Gambar 4.21 Diagram Batang Data Respon Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja Siklus II

Adapun kategori tingkat respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang berbantuan media *Quizizz* ditetapkan berdasarkan lima jenjang kategori sebagai berikut.

$45 \leq X$	Sangat Tinggi
$35 \leq X < 45$	Tinggi
$25 \leq X < 35$	Cukup Tinggi
$15 \leq X < 25$	Kurang Tinggi
$X < 15$	Sangat Kurang Tinggi

(Nurkencana dan Sinartana, 1992 : 97)

Berdasarkan analisis respon siswa, pernyataan berhasil terjadi apabila respon siswa berada di kategori tinggi yaitu  $35 \leq X < 45$ . Dengan hasil perhitungan rata-rata respon siswa didapatkan hasil sebanyak 42,51 atau dalam kategori respon dinyatakan tinggi.

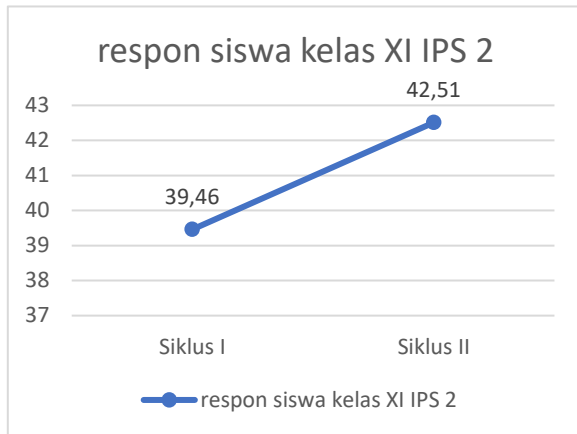
Keterangan skor:

- Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- Skor 2 : Tidak Setuju (TS)
- Skor 3 : Kurang Setuju (KS)
- Skor 4 : Setuju (S)
- Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

### Refleksi

Hasil pelaksanaan siklus II sejauh ini sudah cukup baik dan mengalami peningkatan dari segi absensi dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Google Meet*, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang berbantuan media *Quizizz*. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sudah cukup baik yaitu dengan rata-rata 88,45 dan

data tanggapan atau respon siswa juga berada di kategori **Tinggi** yaitu rentangan  $35 \leq X <$



45 (rata-rata 42,51). Namun masih terjadi kendala yang tidak dapat dipecahkan dengan mudah yaitu permasalahan jaringan internet, yang kerap menjadi penghalang siswa untuk mengikuti pembelajaran daring dengan baik.

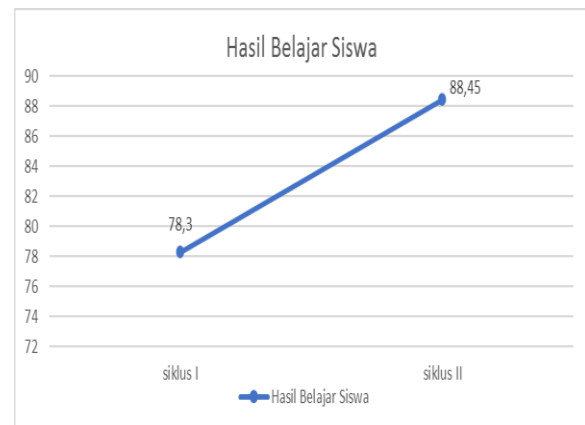
### Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Gambar 4.22 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah hasil belajar siswa mencapai 2897 dengan rata-rata 78,30 dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai siswa berjumlah 3273 dengan rata-rata 88,45. Peningkatan yang didapat dari siklus I ke siklus II adalah 369 dan kenaikan rata-rata mencapai 9,97% dimana siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 29 siswa (78,37%) dibandingkan

dengan siklus I yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 22 siswa (59,45%).

Adanya peningkatan 9,97% jika dilihat dari gambar grafik 4.22 di atas, hal ini disebabkan daya ketertarikan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah masing-



masing juga meningkat dikarenakan dalam menjawab kuis menggunakan media Quizizz tidak bisa menyontek jawaban teman satu sama lain. Maka dari itu siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja terus termotivasi oleh peneliti untuk belajar sebelum mendapatkan pelajaran sejarah Indonesia agar bisa menjawab soal kuis yang diberikan.

### Perbandingan Data Respon Siswa

Gambar 4.23 Grafik Respon Siswa

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat adanya peningkatan respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz*. Dimana pada siklus I respon siswa

mendapatkan jumlah 1460 dengan rata-rata 39,46 sedangkan pada siklus II respon siswa mengalami peningkatan dimana berjumlah 1573 dengan rata-rata 42,51. Peningkatan yang terlihat dari segi jumlah adalah 113 dan peningkatan rata-rata mencapai 3,05. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan.

Dari data respon siswa pada siklus I dan II mendapatkan respon yang begitu positif pada penerapan aplikasi *Google Meet* dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz*. Dan tentunya hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa yang bernama Kadek Indah Ari Artini pada tanggal 8 Oktober 2021 mengenai pembelajaran daring “Pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* sangat menyenangkan” dan pernyataan dari Made Dwinda Gyarini Sugiarta “Ulangan dengan menggunakan *Quizizz* sangat menantang, dan tentunya tidak bisa menyontek satu sama lain”.

Melihat pernyataan dari siswa kelas XI IPS 2 SMA N 4 Singaraja, dapat disimpulkan bahwa guru-guru harus dapat lebih sering lagi menerapkan media-media edukasi yang menantang dan menuntut siswa harus belajar secara mandiri dengan giat seperti contohnya menggunakan media edukasi *Quizizz* yang

baik digunakan sebagai sarana ulangan maupun latihan soal.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uraian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan Media Pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Meet* berbantuan media game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar, berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah hasil belajar siswa mencapai 2897 dengan rata-rata 78,30 dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai siswa berjumlah 3273 dengan rata-rata 88,45. Peningkatan yang di dapat dari siklus I ke siklus II adalah 369 dan kenaikan rata-rata mencapai 9,97% dimana siswa yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 29 siswa (78,37%) dibandingkan dengan siklus I yang mendapat nilai di atas KKM berjumlah 22 siswa (59,45%).
2. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat dilihat adanya peningkatan respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Google Meet* dengan model pembelajaran kooperatif tipe

*Jigsaw* yang berbantuan media *Quizizz* mengalami peningkatan. Dimana pada siklus I respon siswa mendapatkan total jumlah nilai 1460 dengan rata-rata 39,46 sedangkan pada siklus II respon siswa mengalami peningkatan dimana berjumlah 1573 dengan rata-rata 42.51. Peningkatan yang terlihat dari segi jumlah adalah 113 dan peningkatan rata-rata mencapai 3,05. Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan.

### Saran

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dari penelitian yang berjudul “Penerapan Aplikasi Google Meet Pada Pembelajaran Daring Berbantuan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Singaraja” saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Kepada siswa yang mengikuti pembelajaran baik daring maupun luring agar menyiapkan diri, perlengkapan belajar, dan tentunya belajar sebelum mendapat mata pelajaran Sejarah Indonesia maupun mata pelajaran lainnya dengan harapan diskusi menjadi lancar saat pembelajaran berlangsung.
2. Kepada guru/pengajar sejarah di SMA N 4 Singaraja diharapkan mampu mempertahankan atau menggunakan sesekali model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dan media game edukasi berbasis kuis (*Quizizz*).
3. Kepada sekolah, diharapkan untuk selalu mengecek kelengkapan sarana dan prasarana yang ada di kelas saat PTM-T seperti contohnya proyektor.
4. Kepada peneliti lain, diharapkan untuk mencoba melaksanakan penelitian yang sejenis pada mata pelajaran sejarah namun materi yang berbeda dengan tujuan menyempurnakan hasil belajar dari pembelajaran sejarah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Hernawan, Asep Herry. 2013 *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Kurt Lewin. 1946. *Action research and minority problems*. Victoria: Deakin University Press.
- Noor, Sugian. 2020. Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. SMAN 7 Banjarmasin. Volume.6 No.1 Tahun 2020.
- Nurhayati, Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui

Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*. SMP Negeri 1 Gangga. Volume.7 No.3 Juli 2020.

Rasna, I Wayan. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Pendidikan Ganesha. Volume.9 No.2 Oktober 2020.

Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Sofyana dan Abdul. 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. Universitas PGRI Madiun. Volume.8 No.1 Tahun 2019.

Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Trisnawati. 2020. Penerapan Aplikasi Google Meet Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas XI SMA Negeri 9 Samarinda Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*. SMA Negeri 9 Samarinda. Volume.2 No.1 Januari 2021.