

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 belajar mengajar ialah sebuah usaha yang dapat mempengaruhi pikiran, spiritual dan emosi dari seseorang. Pembelajaran bertujuan untuk membentuk moral seseorang agar dapat lebih baik lagi. Pembelajaran sejatinya juga dapat diartikan sebagai suatu proses kemanusiaan, yang dimana manusia dibekali dengan berbagai Ilmu agar memiliki sifat layaknya manusia yang sejati (Sobur, 2003:32).

Menurut Sudjana (2012: 28) pembelajaran adalah suatu upaya pendidik memberikan ilmu pengetahuannya kepada peserta didik yang dilakukan dengan sengaja. Sedangkan menurut Hernawan (2013: 9) pembelajaran merupakan proses interaksi yang bersifat timbal balik atau transaksional dengan melibatkan pendidik dengan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan bersama yang telah disepakati. 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. Contohnya 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 merupakan gambaran masa lampau tentang manusia dan sekitarnya yang direkap secara alamiah dengan arti dan pemaparan yang memberi pengetahuan berkaitan dengan masa lampau itu sendiri. Pelajaran sejarah juga sangat berfungsi sebagai cerminan bangsa dan penyadaran warga negara dalam hal meningkatkan rasa nasionalisme yang tinggi. Sejatinya pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk memberikan perspektif historikalitas, sedangkan dilain sisi yang lebih spesifik pembelajaran sejarah memiliki tiga tujuan yaitu, mengajarkan konsep, keterampilan intelektual, dan memberikan informasi kepada peserta didik.

Banyaknya kesalahan dalam pengajaran sejarah dari tenaga pendidik terhadap peserta didik. Kurangnya inovasi dari kebanyakan guru dalam pengajaran sejarah terhadap siswa sehingga tidak adanya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Peserta didik yang dituntut menghafal dan mencatat peristiwa sejarah akan merasa bosan dengan metode pembelajaran ini. Akibatnya peserta didik akan merasa malas ke sekolah, mengantuk saat pelajaran sejarah, hingga kisruh di dalam ruangan kelas. Pembelajaran sejarah dengan metode yang lumrah tidak akan menggairahkan peserta didik untuk semangat belajar. peserta didik tidak akan bergairah jika tidak ada tantangan dari guru yang menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa bosan dan terlalu lumrah.

Dengan melihat kondisi diatas tenaga pendidik harus bisa menerapkan pembelajaran yang sesuai dan tepat guna serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Upaya tersebut bertujuan agar siswa dapat secara aktif mengaplikasikan, mengamalkan, dan menyerap pembelajaran sejarah yang telah diberikan oleh guru atau tenaga pendidik. Tak jarang siswa juga sering dihadapkan oleh pembelajaran sejarah yang monoton dan membosankan sehingga membuat mereka terkadang malas untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menggairahkan keaktifan siswa, salah satunya ialah pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dengan dibantu dengan media game *Quizizz* untuk membangkitkan gairah dalam belajar siswa. Bagi kelas-kelas yang tidak unggulan sangat relevan untuk menggunakan model pembelajaran ini untuk menstimulus pemikiran siswa dalam keaktifan belajarnya (Widianingsih, 2009:3).

Beranjak pada bulan maret 2020 di Indonesia menyebar isu Covid-19 atau virus corona. Virus ini menyebar pertama kali di Cina yaitu di kota Wuhan diakhir tahun 2019, hingga akhirnya semakin menyebar keseluruh dunia termasuk di Indonesia. Salah satu cara untuk menghentikan penyebaran virus ini ialah dengan tidak berkomunikasi kepada orang lain secara langsung dan tentunya menjaga jarak satu sama lain. Untuk mencegah virus ini menyebar semakin luas, dinas pendidikan di seluruh Indonesia mengumumkan kepada sekolah-sekolah yang ada untuk melaksanakan SFH (*school from home*) atau sekolah dari rumah. Pembelajaran jarak jauh atau bisa disebut daring ini tetap dalam pengawasan orang tua dan dipandu secara *online* oleh guru mata pelajaran. Hal ini tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru atau pendidik untuk memaksimalkan pembelajaran jarak jauh

agar tetap menarik bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran daring atau dalam jaringan. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajarnya maka perlu bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang bisa dimanfaatkan secara daring, salah satu contohnya ialah dengan menggunakan *video conference* yaitu *Google Meet*. Penggunaan *Google Meet* sangat jarang ditemui sehingga perlunya bagi guru untuk memanfaatkannya dalam pembelajaran agar siswa lebih bergairah untuk mengikuti pelajaran meskipun hanya melalui *via video conference*. *Google meet* juga biasanya hanya cukup menggunakan smartphone dan laptop yang dihubungkan ke internet maka bisa dilaksanakan dimanapun kita berada (Nurhayati, 2020:146).

Berdasarkan temuan dilapangan dengan cara observasi dan wawancara 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) siswa kurang siap untuk ikut dalam pembelajaran, yang dimana siswa tidak mempelajari materi sebelum mendapat pelajaran sejarah Indonesia sehingga saat pendidik membawakan 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. Hal ini juga dapat dibantu oleh media *Quizizz* 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* ialah aplikasi dari google yang dapat digunakan dalam pelaksanaan kegiatan di kantor, sekolah, maupun organisasi secara *online* dengan panggilan video yang berkualitas tinggi dan mampu diisi oleh 250 orang pada room *google meet* itu sendiri. Perlunya memanfaatkan fitur *google meet* pada proses belajar mengajar namun tetap dinilai kurang efektif dibandingkan pembelajaran tatap muka atau *offline*. Hal ini disebabkan karena dapat menambah pengeluaran untuk membeli kuota agar bisa

terhubung ke internet. Namun google meet juga memiliki kelebihan lain seperti segala kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan dinilai lebih fleksibel penggunaannya.

Merujuk pada permasalahan di tahap observasi awal, pembelajaran daring dengan menggunakan *google meet* sangat relevan untuk dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 4 Singaraja untuk meningkatkan hasil belajar dan menggairahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan dibantu media game edukasi yaitu Quizizz.

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran berbasis Daring pernah dilakukan oleh Riko Almanda (2020) dengan judul “Penerapan Aplikasi Google Education Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Bayung Lencir” kemudian Trisnawati (2020) dengan judul ” Penerapan Aplikasi *Google Meet* Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas XI SMA Negeri 9 Samarinda Pada Masa Pandemi Covid-19” dan Natalia Fajar dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain/Prototype Dan Kemasan Produk Barang/Jasa Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Melalui Aplikasi Google Classroom Kelas XI Tata Busana-A SMK Negeri 4 Sukoharjo Tahun 2020”.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan 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”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Google*

Meet berbantuan media *Quizizz* pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Di SMA N 4 Singaraja?

1.2.2 Bagaimana Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Di SMA N 4

Singaraja Setelah Menerapkan Model Pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Meet* berbantuan media *Quizizz*?

1.3 Tujuan

1.3.1 Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari Penerapan Model Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Google Meet* pada Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Di SMA N 4 Singaraja

1.3.2 Untuk mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 2 Di SMA N 4 Singaraja Setelah Menerapkan Model Pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Meet* berbantuan media *Quizizz*

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan penting yang bersifat positif dan bermanfaat untuk ilmu pendidikan khususnya pembelajaran sejarah berbasis daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan yaitu :

1.4.2.1 Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai sarana mengoreksi dari pembelajaran-pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat model pembelajaran yang menarik selama pandemi.

1.4.2.2 Bagi ilmu Pengetahuan

Diharapkan model pembelajaran berbasis daring yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan terhadap praktik pembelajaran guru yang selama ini digunakan dalam pembelajaran sehingga diharapkan akan lebih efisien dan terarah tujuan pembelajarannya. Sehingga relevan untuk diterapkan kepada siswa sesuai dan tepat guna.

1.4.2.4 Bagi Siswa

Mengharapkan siswa dapat menerapkan model pembelajaran ini dengan sebaik mungkin sehingga nantinya dapat memperoleh hasil belajar yang baik juga.

1.4.2.5 Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana bagi peneliti untuk belajar merealisasikan apa yang diharapkan dalam dunia pendidikan demi kemajuan bangsa dan dapat melakukan yang terbaik sesuai yang sudah direncanakan.

