

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING BAHASA JAWA
MENGUNAKAN GOOGLE KELAS DAN QUIZIZZ PADA SISWA SMP
NEGERI 1 KAYEN****Vania Kumalasari**SMP Negeri 1 Kayen, Kabupaten Pati
Corresponding Author: funnyajava@gmail.com**DOI: 10.15294/piwulang.v8i2.42488**Accepted: November 29th 2020. Approved: December 14th 2020. Published: December 18th 2020**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz pada siswa SMP Negeri 1 Kayen. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Kayen sebanyak 34 anak. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus berkelanjutan, masing-masing siklus 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pada prasiklus diperoleh 53% siswa yang aktif dengan kategori tidak efektif dan 56% siswa yang mencapai ketuntasan dengan kategori tidak tuntas. Pada siklus I diperoleh data 74% siswa yang aktif dengan kategori efektif dan 74% siswa yang mencapai ketuntasan dengan kategori tuntas, sedangkan pada siklus II diperoleh data 79% siswa yang aktif dengan kategori efektif dan 77% siswa yang mencapai ketuntasan dengan kategori tuntas. Jadi dari prasiklus dan siklus I terjadi peningkatan keaktifan siswa sebanyak 21% dan peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 18%, sedangkan dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan keaktifan siswa sebanyak 5% dan peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 3%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Google Kelas dan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen sebesar 26% dari dimensi lainnya dan peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21% dari dimensi lainnya.

Kata Kunci: efektivitas belajar, pembelajaran daring, google kelas, quizizz**Abstract**

The purpose of this study was to describe the effectiveness of online learning in Javanese using the Google Class and Quizizz applications for students of SMP Negeri 1 Kayen. This research was a classroom action research with 34 students as the subject of research in class VII G SMP Negeri 1 Kayen. This research was conducted in 2 continuous cycles, each cycle of 4 meetings. Each meeting consists of 4 stages of activities, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Based on the results of research and discussion, it was concluded that in the pre-cycle, it was found that 53% of students were active in the ineffective category and 56% of students who achieved completeness were in the incomplete category. In the first cycle data obtained 74% of students who were active with the effective category and 74% of students who achieve completeness with the complete category, while in the second cycle data obtained are 79% active students with the effective category and 77% students who achieve completeness with the complete category. So from pre-cycle and cycle I there was an increase in student activeness as much as 21% and an increase in students who reached 18% completeness, while from cycle I and cycle II there was an increase in student activity by 5% and an increase in students who achieved completeness by 3%. The results showed that learning using Google Class and Quizizz could increase the effectiveness of online learning in Javanese for SMP Negeri 1 Kayen students by 26% from other dimensions and an increase in students achieving 21% completeness from other dimensions.

Keywords: learning effectiveness, online learning, google class, quizizz

PENDAHULUAN

Sejak virus corona menjadi pandemi global membawa dampak di berbagai lini kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, sosial, budaya, dan lembaga pendidikan. Akibatnya, pemerintah memerintahkan untuk menyelenggarakan pembelajaran secara daring (*online*) dan membuat Dinas Pendidikan Kabupaten Pati memberlakukan Bekerja dari Rumah (BDR) sejak Maret 2020. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19). Kebijakan berimplikasi pada penggunaan model daring, diambil atas dasar prinsip memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat (Makarim, 2020: 1). Walaupun melakukan pembelajaran secara daring, diharapkan siswa benar-benar melakukan proses belajar, dan guru juga mampu menyusun pembelajaran dengan lebih efektif sehingga hasil belajar anak tidak mengalami penurunan.

Permasalahan tersebut perlu dicarikan solusi, salah satunya adalah penggunaan aplikasi untuk pembelajaran daring. Penggunaan aplikasi untuk pembelajaran daring sangat penting, tetapi guru banyak yang tidak menggunakannya karena berbagai alasan yang berakibat pembelajaran daring menjadi tidak efektif. Pembelajaran daring bisa menggunakan aplikasi *Whatsapp* (WA). Selama ini, pembelajaran daring melalui *Whatsapp* memiliki beberapa kendala, diantaranya

pembelajaran kurang terorganisasi dengan baik, memori *handphone* cepat penuh terlebih jika RAM kecil, pengumpulan tugas anak melalui Aplikasi *Whatsapp* di *handphone* guru sangat banyak *chat* sehingga tampak seperti *spam* (pesan sampah), dan guru harus membuka dan menghapus satu per satu. Selain itu, tampilan layar *Whatsapp* seperti itu membuat guru cenderung malas untuk membuka *chat* yang menumpuk apalagi untuk mengoreksinya.

Keadaan ini dialami oleh beberapa guru Bahasa Jawa. Apabila satu kelas terdiri dari 32 siswa, maka guru Bahasa Jawa yang normalnya mengajar dua belas kelas akan menerima sebanyak 384 *chat* dari siswa. Belum lagi setiap *chat* berisi beberapa pesan dan gambar yang dapat membuat memori penuh. Hal ini dirasa kurang efektif. Jika pembelajaran tidak efektif, maka dapat dipastikan hasil belajar siswa juga rendah. Proses pembelajaran daring melalui *Whatsapp* juga mengakibatkan guru dan siswa mengalami kejenuhan.

Efektivitas adalah usaha agar dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya, atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non-fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Supardi, 2013:163). Masalah efektivitas pembelajaran pada penelitian ini dapat dinilai dari kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas, respon siswa terhadap pembelajaran daring, dan kemandirian siswa. Maka, efektif atau tidaknya pembelajaran

Bahasa Jawa dapat dilihat dari seberapa besar pengaruh atau efek dari beberapa hal yang merupakan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring, misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan *Google Classroom* (Google Kelas), sedangkan untuk menilai hasil belajar siswa dapat menggunakan Quizizz.

Penggunaan aplikasi seperti Google Kelas dan Quizizz dianggap dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa karena memiliki keunggulan teoritis dan praktis. Keunggulan teoritis Google Kelas dan Quizizz dapat dilihat dari pengertian, tujuan, dan manfaatnya. Aplikasi Google Kelas adalah sebuah aplikasi dari google berupa kelas virtual yang dapat membantu pembelajaran secara daring. Google Kelas atau *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya (Nafi'ah, 2019: 10). Cara menggunakannya adalah pengajar dan murid wajib memiliki akun Google agar saling terhubung. Tujuannya adalah melalui Google Kelas, guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar, memberi tugas, mengirim masukan, sarana umpan balik, alat untuk proses evaluasi siswa dan sebagainya tanpa harus bertatap muka. Manfaat Google Kelas adalah memiliki fitur yang dapat mendukung suasana belajar mengajar dengan lebih kondusif. Aplikasi ini dapat dirasakan secara gratis dan juga hadir dalam versi seluler.

Jika Aplikasi Google Kelas dapat membantu dalam proses belajar mengajar,

aplikasi Quizizz dapat membantu dalam proses penilaian dan hasil belajar. Game sedukasi quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Quizizz adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat soal dan penilaian yang dapat dikerjakan secara daring. Aplikasi ini dapat memuat hingga 500 peserta dalam sekali bermain. Tampilannya yang menarik dan berwarna membuat siswa tidak jenuh ketika mengerjakan soal. Quizizz dapat diatur waktu pengerjaannya dan hasil kuis dapat diunduh dalam bentuk *file excel*. Melalui Quizizz, guru dapat menganalisis butir soal dan meringkas hasil jawaban siswa dengan cepat tanpa harus mengoreksi satu per satu.

Secara praktis, keunggulan Google Kelas dan Quizizz dibuktikan dari beberapa hasil penelitian. Terdapat beberapa kajian penelitian yang relevan terkait pembelajaran daring menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sadikin (2020), Mulatsih (2020), Nurhayati (2020).

Penelitian oleh Sadikin (2020) mengenai "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19" lebih menekankan solusi untuk memecahkan permasalahan mengenai proses pembelajaran yang terganggu akibat Covid-19 dengan cara melakukan pembelajaran daring dan gambaran proses pelaksanaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki fasilitas untuk pembelajaran daring, pembelajaran daring mendorong kemandirian belajar dan motivasi

belajar, pembelajaran daring dapat mengurangi potensi penyebaran Covid-19 di lingkungan perguruan tinggi. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sadikin (2020) dengan penelitian ini adalah membahas pembelajaran daring, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini berupaya meningkatkan efektivitas pembelajaran daring, bukan hanya mengulas gambaran proses pelaksanaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulatsih (2020) dengan judul “Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi *Covid-19*” memanfaatkan tiga aplikasi untuk pembelajaran daring. *Google Classroom* digunakan untuk pemberian materi dan tugas, sedangkan aplikasi *Google Form* dan *Quizizz* dimanfaatkan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil penelitian kegiatan daring diperoleh rerata persentase siswa yang telah melampaui KKM sebesar 77,25%. Persentase tersebut telah melampaui KKM lebih dari 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring terlaksana secara efektif. Penelitian Mulatsih (2020) sangat relevan dengan penelitian ini karena menggunakan dua aplikasi yang sama yaitu *Google Classroom* (Google Kelas) dan *Quizizz* yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. Perbedaannya adalah menggunakan *Google Form* dimana penelitian ini tidak menggunakan aplikasi tersebut karena sudah terwakili dengan *Quizizz*.

Penelitian yang dilakukan Nurhayati (2020) mengenai “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* pada Masa

Pencegahan Penyebaran Covid-19” yang menyatakan diperoleh rata-rata keaktifan siswa pada siklus I sebesar 52,25% dengan kategori cukup, di siklus II meningkat menjadi 73,9%. Jadi, dapat disimpulkan terjadi peningkatan keaktifan siswa 17,65% dari siklus I ke siklus II. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Persamaan Nurhayati (2020) dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *Google Kelas* disamping *Quizizz* untuk lebih meningkatkan keefektifan siswa dalam pembelajaran daring.

Pembelajaran daring Bahasa Jawa memerlukan media yang tepat untuk digunakan agar siswa lebih mudah memahami informasi-informasi penting pembelajaran Bahasa Jawa. Media yang digunakan diantaranya adalah *Google Kelas* dan *Quizizz*. Media tersebut dirasa cocok untuk digunakan karena dapat memuat materi, tugas, penilaian, serta guru dan siswa dapat berinteraksi dalam forum. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti tertarik menjadikan jurnal penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan *Google Kelas* dan *Quizizz* Pada Siswa SMP Negeri 1 Kayen”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kayen yang beralamat di Jl. Raya Pati – Kayen KM 17

Kecamatan Kayen Kabupaten Pati. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2020/ 2021, tepatnya pada pertengahan bulan Juli 2020 sampai dengan bulan September 2020. Subyek yang melaksanakan tindakan dalam penelitian ini adalah peneliti yang bekerjasama dengan guru lain sebagai kolaborator, sedangkan subyek yang dikenai tindakan adalah siswa SMP Negeri 1

Kayen kelas VII G tahun pelajaran 2020/ 2021 berjumlah 34 siswa. Obyek dalam penelitian ini adalah efektivitas belajar siswa mata pelajaran Bahasa Jawa pada pembelajaran jarak jauh yang akan ditingkatkan menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data prasiklus, data siklus I dan data siklus II yang akan dirinci sebagai berikut.

Tabel 1. Data, Teknik, dan Alat Pengumpulan Data

NO	DATA	TEKNIK	ALAT PENGUMPULAN DATA
1	Data efektivitas pembelajaran dan hasil belajar pada prasiklus	dokumentasi	catatan jurnal pembelajaran tentang efektifitas pembelajaran dan dokumen daftar nilai
2	Data efektivitas pembelajaran dan hasil belajar pada siklus I	Observasi dan tes tertulis	lembar observasi efektivitas pembelajaran dan butir soal tes tertulis
3	Data efektivitas pembelajaran dan hasil belajar pada siklus II	Observasi dan tes tertulis	lembar observasi efektivitas pembelajaran dan butir soal tes tertulis

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini terdapat tiga tindakan yaitu tindakan pada prasiklus dimana peneliti belum menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz, tindakan pada siklus I dimana peneliti telah menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz, dan tindakan pada siklus II dimana peneliti juga telah menggunakan aplikasi Google Kelas dan Quizizz namun pada siklus II ini peneliti melakukan *video call* kepada siswa untuk memastikan mereka benar-benar melaksanakan pembelajaran online dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang

telah diunggah pada tiap pertemuan. Peneliti menentukan tahapan-tahapan pada tiap siklus yaitu perencanaan tindakan (*Planning*), melakukan tindakan sesuai dengan yang direncanakan (*Acting*), mengamati tindakan yang dilakukan (*Observing*), dan menganalisis data hasil pengamatan tindakan (*Reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

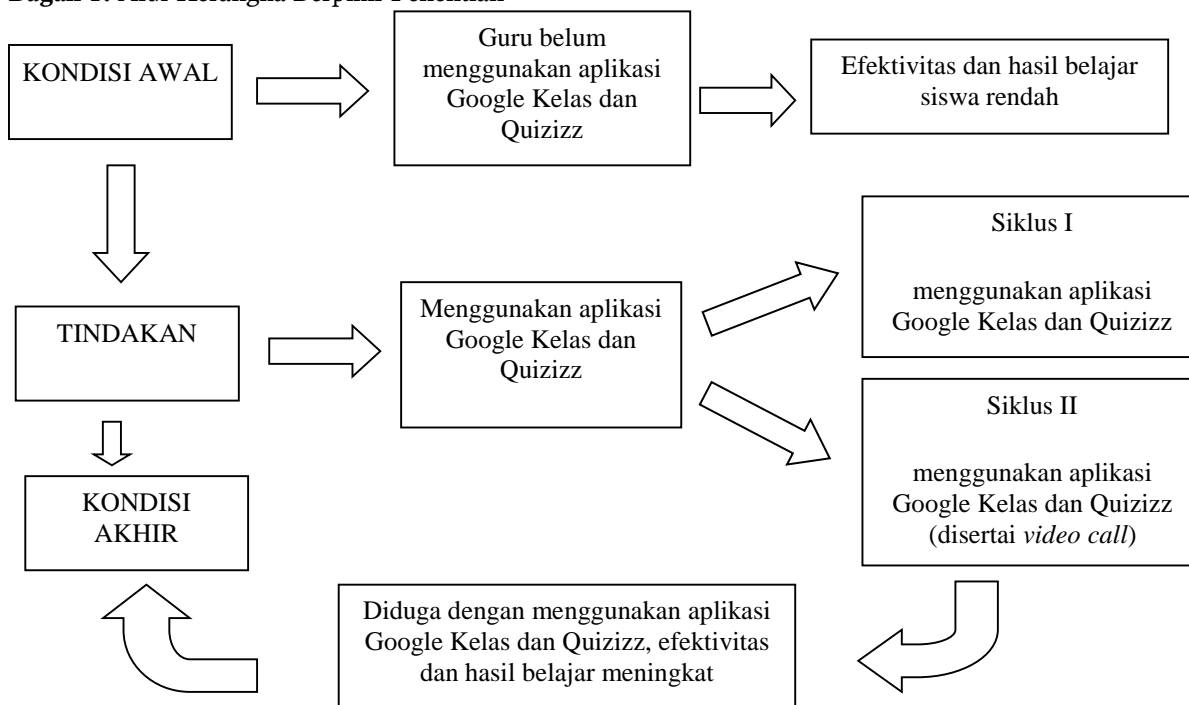
Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan Google Kelas dan Quizizz

Efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa menggunakan Aplikasi Google Kelas dan

Quizizz dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan persentase siswa yang aktif dan

hasil belajarnya dilihat dari kondisi awal atau prasiklus ke kondisi akhir atau siklus II.

Bagan 1. Alur Kerangka Berpikir Penelitian



Sumber deskripsi efektivitas pembelajaran pada kondisi awal berasal dari data efektivitas pembelajaran pada prasiklus. Data tersebut menunjukkan bahwa pada prasiklus kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas sebanyak 73%, respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 72% dan persentase kemandirian siswa selama pembelajaran sebesar 68%. Sedangkan secara klasikal dari analisis data pengamatan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa baru mencapai 53% (Tidak Efektif) atau sebanyak 18 siswa yang baru melakukan pembelajaran efektif.

Sumber deskripsi hasil belajar kondisi awal diperoleh dari data hasil belajar pada prasiklus. Berdasarkan analisis penetapan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72, didapat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 anak atau baru mencapai 56% (Tidak Tuntas).

Pada siklus I kegiatan perencanaan, guru menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan tautan video yang berada di youtube. Materi tersebut dijadwalkan sesuai dengan hari dan jam yang terjadwal di kelas 7G pelajaran Bahasa Jawa. Hal tersebut dapat mengantisipasi jika guru lupa mempublikasikan pada saat pelajaran sudah mulai.

Melalui grup *Whatsapp* kelas, guru meminta siswa untuk mengunduh aplikasi Google Kelas (*Google Classroom*) dan masuk ke

kelas “B.Jawa 7G” dengan kode d3deqft. Guru mengumumkan kepada siswa melalui Google Kelas di kolom “forum” bahwa pembelajaran selanjutnya akan menggunakan Google Kelas, sekaligus menyampaikan peraturan pembelajarannya.

Pada tahap pelaksanaan, tindakan siswa membuka kolom “tugas kelas” untuk menemukan materi maupun tugas yang sudah dibagikan oleh guru. Siswa mengikuti pembelajaran dengan melihat video, jika mengalami kesulitan siswa dapat melakukan diskusi maupun tanya jawab pada kolom “komentar”. Jika ada tugas yang harus dikumpulkan siswa dapat mengirim melalui kolom “tambahkan komentar pribadi” kemudian klik “tambahkan lampiran”. Siswa dapat mengirim lampiran berupa dokumen maupun gambar, biasanya siswa lebih mudah jika mereka menulis pekerjaan mereka di buku tulis kemudian di ambil gambarnya dan dikirim dengan menekan tombol “serahkan”. Jika siswa sudah melakukan langkah-langkah tersebut maka status siswa tersebut pada Google Kelas guru adalah “diserahkan” artinya siswa tersebut telah menyerahkan tugas.

Sumber deskripsi efektivitas pembelajaran pada siklus I berasal dari rekapitulasi data pengamatan efektivitas pembelajaran siklus I. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas sebanyak 78%, respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 72% dan persentase kemandirian siswa selama pembelajaran sebesar 71%. Sedangkan secara klasikal dari analisis data pengamatan efektivitas pembelajaran baru mencapai 74% (Efektif) dari jumlah keseluruhan atau sebanyak 25 siswa yang melakukan pembelajaran efektif.

Guru juga menyiapkan penilaian hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz. Keuntungan menggunakan Quizizz adalah guru tidak perlu melakukan koreksi secara manual karena hasil pekerjaan siswa sudah dikoreksi otomatis oleh aplikasi sehingga guru sudah dapat langsung merekap nilai siswa. Sumber deskripsi hasil belajar kondisi awal diperoleh dari rekapitulasi daftar nilai ulangan harian siklus I. Berdasarkan analisis penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72, didapat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 25 anak atau baru mencapai 74% (Tuntas).

Tabel 2. Data Perbandingan efektivitas pembelajaran pada Prasiklus dengan Siklus I

Tindakan	Kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas	Respon siswa terhadap pembelajaran	Kemandirian siswa	Efektifitas pembelajaran secara Klasikal
Prasiklus	73	72	68	53%
Siklus I	78	72	71	74%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Efektif

Presentase ≥72 = Efektif

Tabel 3. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus dengan Siklus I

Tindakan	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rentang nilai	Rata-rata	Banyak siswa yang mencapai KKM
Prasiklus	100	20	80	66	56%
Siklus I	100	50	50	71	74%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Tuntas

Presentase ≥ 72 = Tuntas

Dari perbandingan dua data tersebut, maka simpulannya adalah dengan menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen. Hal ini dapat dilihat dari data efektivitas pembelajaran secara klasikal pada prasiklus yang tergolong efektif hanya 53% (Tidak Efektif), sedangkan pada siklus I sudah meningkat menjadi 74% (Efektif). Selain itu, hasil belajar pun mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari data siswa yang mencapai ketuntasan pada prasiklus hanya 56% (Tidak Tuntas) sedangkan pada siklus I sudah meningkat menjadi 74% (Tuntas).

Pada siklus II kegiatan perencanaan, guru menyiapkan materi menggunakan tautan video youtube yang akan disampaikan kepada siswa. Materi tersebut dijadwalkan sesuai dengan hari dan jam yang terjadwal di kelas 7G pelajaran Bahasa Jawa. Pada tahap pelaksanaan siklus II, tindakan siswa sama dengan siklus I.

Sumber deskripsi efektivitas siswa pada siklus II berasal dari rekapitulasi hasil pengamatan efektivitas siswa siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas sebanyak 82%, respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 76% dan persentase kemandirian siswa selama pembelajaran sebesar 75%. Sedangkan secara klasikal dari analisis data pengamatan siswa yang aktif sebanyak 27 anak atau mencapai 79% (Efektif) dari jumlah keseluruhan.

Sumber deskripsi hasil belajar siklus II diperoleh dari rekapitulasi daftar nilai ulangan harian siklus II. Berdasarkan analisis penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 72, didapat bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 anak atau mencapai 77% (Tuntas). Agar peningkatan efektivitas dapat dilihat lebih jelas maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4. Data Perbandingan efektivitas pembelajaran pada Siklus I dengan Siklus II

Tindakan	Kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas	Respon siswa terhadap pembelajaran	Kemandirian siswa	Efektifitas pembelajaran secara Klasikal
Siklus I	78	72	71	74%
Siklus II	82	76	75	79%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Efektif

Presentase ≥ 72 = Efektif

Tabel 5. Data Perbandingan Hasil Belajar siswa pada Siklus I dengan Siklus II

Tindakan	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rentang nilai	Rata-rata	Banyak siswa yang mencapai KKM
Siklus I	100	50	50	71	74%
Siklus II	100	50	50	77	77%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Tuntas

Presentase ≥ 72 = Tuntas

Dari perbandingan dua data tersebut, maka simpulannya adalah dengan menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen. Hal ini dapat dilihat dari data efektivitas pembelajaran secara klasikal pada siklus I yang tergolong efektif hanya 74% (Efektif) sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 79% (Efektif). Selain itu, hasil belajar pun mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari data siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus I hanya 74% (Tuntas) sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 77% (Tuntas).

Aplikasi Google Kelas dan Quizizz efektif digunakan dalam pembelajaran daring Bahasa Jawa. Dari analisis data efektivitas pembelajaran pada prasiklus menunjukkan bahwa secara klasikal baru mencapai 53% (Tidak Efektif) atau sebanyak 18 siswa yang baru melakukan pembelajaran efektif. Sedangkan data efektivitas pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa mencapai 79% (Efektif) dari jumlah keseluruhan atau sebanyak 27 siswa yang melakukan pembelajaran efektif. Data hasil belajar pada prasiklus menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM sebanyak 19 anak atau baru mencapai 56% (Tidak Tuntas), sedangkan data hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM

sebanyak 26 anak atau mencapai 77% (Tuntas).
Agar peningkatan efektivitas dapat dilihat lebih

jelas, maka peneliti sajikan dalam bentuk tabel
dan diagram berikut ini:

Tabel 6. Data Perbandingan Efektivitas Pembelajaran pada Prasiklus dengan Siklus II

Tindakan	Kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas	Respon siswa terhadap pembelajaran	Kemandirian siswa	Efektifitas pembelajaran secara Klasikal
Prasiklus	73	72	68	53%
Siklus II	82	76	75	79%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Efektif

Presentase ≥ 72 = Efektif

Tabel 7. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus dengan Siklus II

Tindakan	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rentang nilai	Rata-rata	Banyak siswa yang mencapai KKM
Prasiklus	100	20	80	66	56%
Siklus II	100	50	50	77	77%

Kategori:

Presentase <72 = Tidak Tuntas

Presentase ≥ 72 = Tuntas

Dari perbandingan dua data tersebut, maka simpulannya adalah dengan menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa SMP Negeri 1 Kayen. Hal ini dapat dilihat dari data efektivitas pembelajaran secara klasikal pada prasiklus yang tergolong efektif hanya 53% (Tidak Efektif), sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 79% (Efektif). Sedangkan untuk data hasil belajar, siswa yang mencapai ketuntasan pada prasiklus hanya 56% (Tidak Tuntas) sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 77% (Tuntas). Artinya,

Google Kelas dan Quizizz mamapu memberikan sumbangan peningkatan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen sebesar 26% dari dimensi lainnya dan peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21% dari dimensi lainnya.

Pembahasan dari hasil penelitian ini mengarah pada beberapa temuan yang didukung dengan data yang valid berupa efektivitas pembelajaran daring sebagai berikut:

1. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa yang membutuhkan sarana pembelajaran dalam pemenuhan kebutuhan

siswa. Temuan ini didukung oleh Sutaryo (2005: 43) yang menyampaikan bahwa belajar merupakan proses penyampaian pesan berupa sandi atau lambang seperti kata, bunyi, gambar dari guru ke siswa melalui indera untuk diolah. Proses penyampaian pesan tersebut dapat melalui internet, video, pesan suara, *chat*, dan lain sebagainya.

2. Efektivitas pembelajaran penting untuk perkembangan kognitif siswa. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Ausubel (Sagala, 2010: 60) bahwa peristiwa psikologi tentang belajar yang efektif dan bermakna juga menyangkut asimilasi informasi baru pada pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik.
3. Aplikasi pembelajaran daring diperlukan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar pada masa pandemi Covid-19. Hal tersebut juga disampaikan oleh Riyana (2013: 73) bahwa keberhasilan pembelajaran harus didukung oleh komponen-komponen instruksional yang terdiri dari pesan berupa materi belajar, penyampai pesan yaitu guru, bahan untuk menuangkan pesan, peralatan yang mendukung kegiatan belajar, teknik atau metode yang sesuai, serta latar atau situasi yang kondusif bagi proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Google Kelas dan Quizizz dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan kuantitas siswa yang mengumpulkan tugas, respon siswa terhadap pembelajaran, dan kemandirian siswa. Data efektivitas pembelajaran secara klasikal pada prasiklus yang tergolong efektif hanya 53% (Tidak Efektif), sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 79% (Efektif). Sedangkan untuk data hasil belajar, siswa yang mencapai ketuntasan pada prasiklus hanya 44% sedangkan pada siklus II sudah meningkat menjadi 59%. Efektivitas pembelajaran daring Bahasa Jawa pada siswa SMP Negeri 1 Kayen mengalami peningkatan sebesar 26% dari dimensi lainnya dan peningkatan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21% dari dimensi lainnya. Jika dengan menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran daring, maka implikasinya ke depan perlu adanya pembelajaran yang menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz khususnya pada siswa sekolah menengah dalam Pembelajaran jarak Jauh (PJJ).

Saran yang dapat diberikan adalah 1) Efektivitas pembelajaran daring sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa, sehingga penggunaan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz dianjurkan untuk diterapkan di sekolah. 2) Penelitian ini hendaknya dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, sehingga dapat dikaji lebih lanjut dalam pembelajaran daring yaitu menggunakan Aplikasi Google Kelas dan Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Makarim, Andi. 2020. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7/9/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Dalam Kondisi Khusus. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulatsih, Bekti. 2020. Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Guru: UNY*.
- Nafi'ah. 2019. Penerapan Manajemen Pembelajaran Berbasis Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *Jurnal. EHDJ Unusa*, 5(1),9-22.
- Nurhayati, Erlis. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7 (3).
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1: 29-39.
- Riyana, Cepi. 2013. *Media Pembelajaran*, Bandung: UPI.
- Sadikin, Ali. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Universitas Jambi*, 6 (2), 214-224.
- Sagala, Syaiful. 2010. Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.*
- Supardi. 2013. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutaryo, 2005. *Sosiologi Komunikasi*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.