

Strategi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui *Google Meet* di SMA Negeri 7 Yogyakarta

Putri Puspita Sari¹⁾, Iis Suwartini²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Strategi Pembelajaran Daring, Google Meet, Keaktifan Siswa

Abstrak: Penelitian ini akan membahas tentang strategi pembelajaran daring untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui *Google Meet* di SMA Negeri 7 Yogyakarta karena pada masa pandemi seperti ini strategi pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa supaya dapat menarik minat siswa terhadap materi yang diberikan dan siswa menjadi aktif. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui strategi yang tepat dalam pembelajaran daring di SMA Negeri 7 Yogyakarta untuk meningkatkan keaktifan siswa saat menerima pembelajaran dari guru melalui *Google Meet*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini, yaitu jumlah keaktifan siswa dengan dua strategi yang berbeda. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengajarkan materi kepada siswa melalui *Google Meet* di setiap kelas dengan dua strategi yang berbeda kemudian dibandingkan untuk menentukan strategi yang paling efektif digunakan supaya siswa aktif. Strategi yang paling tepat digunakan, yaitu strategi meningkatkan keterampilan berpikir.

How to Cite: Sari, P.P. & Suwartini, I. (2021). Strategi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui *Google Meet* di SMA Negeri 7 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu, baik dari segi perubahan kurikulum, maupun sistem pembelajarannya. Hal itu menyebabkan naik dan turunnya kualitas pendidikan. Di samping itu, pada awal tahun 2020 tepatnya di bulan Maret terjadi sebuah bencana, yaitu munculnya virus Corona atau disebut dengan Covid-19 yang mengguncang seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Covid-19 di temukan di Tiongkok pada Desember 2019 yang kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia. Hal itu menyebabkan terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat yang signifikan. Pemerintah mulai mengatur strategi untuk meminimalisir terjadinya penyebaran virus Corona ini karena sudah diketahui bahwa virus Corona adalah virus yang sangat berbahaya dan mematikan. Pemerintah memberi pengumuman bahwa seluruh masyarakat harus menerapkan 5M, yaitu memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, mencuci tangan, dan membatasi mobilitas. Selain itu, pemerintah membuat aturan baru yaitu Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan *Work From Home* (WFH) atau disebut juga bekerja dari rumah. Menurunnya faktor pendidikan merupakan salah satu dampak dari pandemi ini.

Pandemi Covid-19 yang belum diketahui kapan berakhirnya membuat masyarakat sulit beraktivitas, khususnya siswa. Setelah diadakannya *New Normal*, tempat perbelanjaan dan tempat-tempat umum lainnya sudah kembali dibuka kecuali sekolah. Oleh karena itu, siswa masih belum bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka dan terus bergantung pada teknologi digital. Menurut Milman (2015) menyatakan bahwa pembelajaran tetap dapat dilakukan dengan tempat yang berbeda menggunakan teknologi digital. Namun, dunia pendidikan kita belum siap untuk menghadapi tantangan pembelajaran yang bersifat daring. Muncul berbagai masalah saat dimulainya pembelajaran daring, seperti kesulitan jaringan, materi yang tidak tersampaikan secara jelas, tugas yang menumpuk, dan kurangnya pengetahuan teknologi antara siswa, guru, dan orang tua. Menurut Gunawan, dkk (2020) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas dan aktivitas belajar dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada

dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran daring akan mengurangi terjadinya penyebaran Covid-19 yang akan menyerang generasi muda. Pembelajaran daring ini digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik supaya lebih aktif dan kreatif dalam belajar dan memecahkan masalah pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Theobald & Ramsbotham (2019) yang menyatakan jika sebagai siswa harus dituntut aktif untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan harus diselesaikan secara mandiri. Banyak media yang dapat digunakan guru untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, mulai dari yang dapat bertatap muka meskipun tidak melakukan kontak fisik, ataupun menggunakan media yang dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, seperti penggunaan media yang menarik dan mudah diakses kapan saja sehingga siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian alat yang sering digunakan dalam pembelajaran daring, yaitu gawai dan laptop. Namun, berdasarkan pendapat dari Syukur (2014) menjelaskan bahwa saat proses kegiatan belajar mengajar tidak semua guru memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu dalam menyampaikan materi.

Media-media yang digunakan untuk pembelajaran harus efektif supaya materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan *Google Meet*, *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Youtube*, dan masih banyak lagi media yang dapat membantu proses pembelajaran tergantung kesepakatan siswa dengan guru. Dalam pembelajaran daring ini kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan guru dan siswa di sekolah berbeda karena waktu pembelajaran yang dipersingkat, dan cara berdiskusinya juga berbeda karena daring. Sehingga guru harus mengubah strategi yang digunakan untuk memberikan materi kepada siswa khususnya penerapan teknologi yang tepat dengan pembelajaran yang ingin disampaikan. Strategi pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Uno, 2012). Selain pemilihan materi, strategi juga digunakan dalam pemilihan media dan instrumen lainnya yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Nur, A. M. (2011) menyatakan bahwa guru merupakan orang yang menggerakkan suatu proses pembelajaran sehingga siswa memiliki akhlak yang baik dan mampu mencapai cita-citanya.

Pandemi Covid-19 ini menyulitkan siswa dan guru untuk berkomunikasi, terkadang ada yang salah anggapan. Selain itu, siswa menjadi tidak aktif dan kurang kreatif. Hal itu disebabkan karena ketakutan siswa dalam menjawab atau bertanya saat pembelajaran. Pembelajaran daring membuat guru tidak mengetahui aktivitas lain yang dilakukan siswa saat melakukan pembelajaran, terkadang sering dijumpai siswa yang disebut namanya tidak menjawab dan jika dilempar pertanyaan juga tidak menjawab. Banyak siswa yang beralasan jika terkendala jaringan, namun tidak semua alasan itu benar. Banyak dijumpai ketika melakukan pembelajaran virtual siswa tiba-tiba keluar dari *room* saat dilempar pertanyaan oleh guru. Banyak kejadian janggal yang perlu dibenahi. Dengan tujuan supaya siswa menjadi aktif dan kreatif saat pembelajaran daring agar bisa seperti pembelajaran tatap muka sebelum adanya pandemi ini.

SMA Negeri 7 Yogyakarta merupakan sekolah yang menerapkan pembelajaran daring sejak awal pandemi tahun 2020 hingga sekarang. Namun, sekarang guru, staf, dan siswa sudah diperbolehkan datang ke sekolah tetapi bukan untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Banyak aplikasi yang digunakan oleh sekolah dalam mendukung kelangsungan pembelajaran daring, seperti *Google Meet*, *Google Classroom*, *belajar.co.id*, *smn7jogja.sch.co.id* yang dibuat khusus menggunakan akun *Google* dari sekolah supaya tidak menguras banyak kuota siswa. Guru dan siswa melakukan pembelajaran daring dengan alokasi waktu 2x30 menit. Dengan sekolah mendukung pembelajaran daring menggunakan beberapa media tersebut, hal itu bukan berarti tidak ada hambatan yang terjadi. Karakteristik siswa dan cara penyampaian materi oleh guru sangat menentukan hasil dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Banyak peserta didik dari SMA Negeri 7 Yogyakarta yang pasif saat menerima pembelajaran, tidak mengerjakan tugas, dan lain-lain. Sedangkan untuk guru di SMA Negeri 7 Yogyakarta berbeda-beda dalam menyampaikan materi. Ada yang selalu melakukan tatap muka secara virtual, ada yang tidak pernah tatap muka tetapi digantikan dengan penugasan yang memberatkan siswa. Hal itu sudah menjadi budaya baru dalam pembelajaran daring ini yang membuat siswa pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang diberikan.

Seorang guru perlu mengetahui strategi yang tepat untuk dapat digunakan dalam pembelajaran supaya siswa berkenan menerima pembelajaran dan aktif dalam ruangan virtual yang dilaksanakan. Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan menentukan materi yang disampaikan guru tersebut mudah dipahami oleh siswa atau tidak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui strategi yang tepat dalam pembelajaran daring di SMA

Negeri 7 Yogyakarta untuk meningkatkan keaktifan siswa saat menerima pembelajaran dari guru melalui *Google Meet*. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, siswa harus tetap aktif mengikuti pembelajaran. Menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif di masa pandemi ini memerlukan kesabaran yang luar biasa, namun sebagai pendidik perlu berusaha menerapkannya di setiap kelas yang diampu supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini perlu dikaji karena membahas tentang strategi yang digunakan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa yang tidak semua guru mampu menerapkannya dengan baik.

METODE

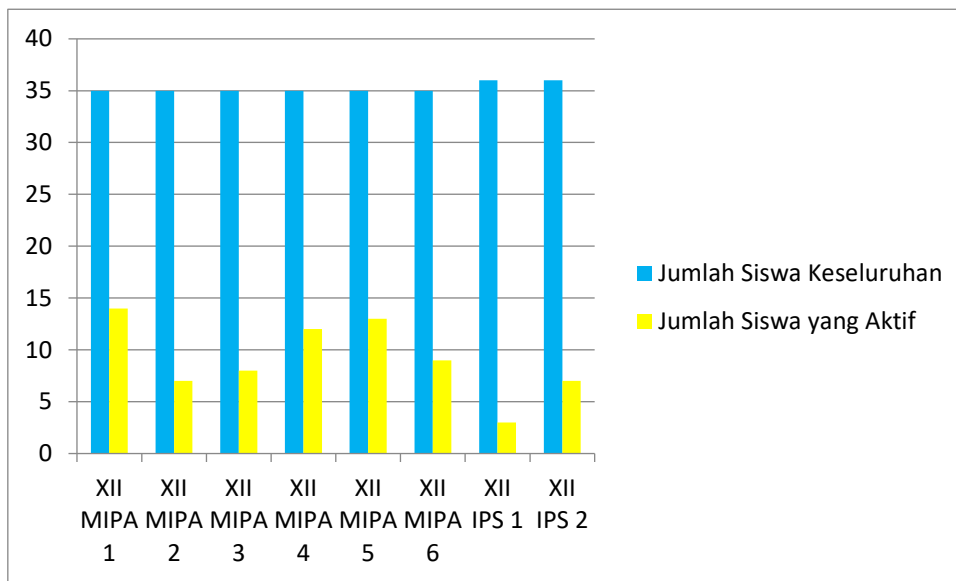
Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dengan penelitian deskriptif peneliti mencoba menggambarkan semua peristiwa yang dianggap sebagai fokus permasalahan tanpa memberi perhatian khusus terhadap peristiwa tersebut (Noor, 2011: 35). Metode deskriptif untuk menggambarkan hasil analisis yang telah diteliti, tetapi tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif dapat digunakan untuk memecahkan masalah dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh sesuai fakta. Jenis metode deskriptif memiliki sifat kualitatif untuk membantu mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk teks, gambar, dan angka yang hasilnya tidak memerlukan pengolahan statistika. Sehingga penelitian ini sesuai dengan subjek yang diamati, yaitu siswa kelas XII SMA Negeri 7 Yogyakarta sejumlah 282 siswa dan objek penelitiannya, yaitu strategi yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui *Google Meet*. Penelitian ini dilakukan 8 hari, mulai hari Selasa, 31 Agustus-Jumat, 3 September 2021 di kelas XII MIPA 1 sampai MIPA 6 dan XII IPS 1 dan XII IPS 2 melalui ruang virtual *Google Meet*. Kemudian untuk penyusunan artikel dilakukan kurang lebih satu minggu. Tempat peneliti melakukan penelitian, yaitu di Yogyakarta dan Cilacap dengan sesekali membaca jurnal yang relevan sebagai referensi.

Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan proses pembelajaran dengan siswa kelas XII SMA Negeri 7 Yogyakarta secara daring melalui *Google Meet* dengan menampilkan *Power Point* dan video pembelajaran melalui *Youtube* tentang materi Teks Cerita (Novel) Sejarah dan menerapkan strategi pertama, kemudian dilakukan lagi pembelajaran pada kelas berikutnya dengan strategi yang berbeda, tetapi dengan materi yang sama. Sembari mengajar, peneliti turut mengamati keaktifan siswa kemudian mengubah strategi pertama dengan strategi kedua yang lebih efektif. Jadi, peneliti mengidentifikasi strategi pembelajaran pertama dan kedua dalam pembelajaran daring, kemudian mendata siswa yang aktif dalam pembelajaran daring, melakukan analisis data keaktifan siswa dan strategi yang dilakukan, dan cara yang terakhir, yaitu menyimpulkan hasil penelitian yang didapatkan. Instrumen yang digunakan saat penelitian, yaitu laptop, buku, siswa, dan peneliti atau yang dikenal dengan sebutan *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri yang mengumpulkan dan memilah data untuk mengungkapkan fakta sesuai data yang ada. Sejalan dengan model penelitian yang dilakukan oleh Miles dan Huberman (1994) terdapat tiga tahap penelitian, yaitu reduksi data, menampilkan data, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti telah menemukan hasil dari subjek yang sudah diamati sehingga menghasilkan sejumlah data dalam bentuk grafik dan tabel terkait keaktifan siswa kelas XII SMA Negeri 7 Yogyakarta dengan menggunakan dua strategi pembelajaran daring yang berbeda dalam pembelajaran melalui media *Google Meet*, yaitu sebagai berikut.

Gambar 1. Grafik Keaktifan Siswa Setiap Kelas



Grafik tersebut merupakan bentuk keaktifan siswa yang disusun berdasarkan urutan kelasnya dengan menampilkan jumlah siswa yang aktif pada kelas XII IPS 1 adalah jumlah paling rendah dan kelas XII MIPA 1 adalah jumlah siswa aktif yang paling tinggi berdasarkan perbedaan strategi yang digunakan saat pembelajaran daring melalui *Google Meet*.

Tabel 1. Tabel Keaktifan Siswa Berdasarkan Hari

No.	Hari	Kelas	Jumlah Seluruh Sswa	Jumlah dan Nama Siswa yang Aktif
1.	Selasa, 31 Agustus 2021	XII IPS 1	36	1. Sabrina De Neyra Zana Mulia 2. Muhammad Haldis Maheswara Thohari 3. Aulia Rizqon Firdaus
		XII MIPA 5	35	1. Maria Nathania Paramesti 2. Muhamad Rafif Rezha Firmansyah 3. Blasia Victory Anica Fieky 4. Muhammad Fajrulfalaq Izzulfirdausyah Suryaprabandaru 5. Agwiena Pancali 6. Stefani Eka Yulianti 7. Elfrida Nurlita Wijayanti 8. Siwi Hutami Widiastuti 9. Rossa Wulandari

				<ol style="list-style-type: none"> 10. Saskia Ayu Ferinda 11. Karuna Deva Sakuntala 12. Benedicta Alysia Viona Salomon 13. Devinda Riastuti
		XII MIPA 6	35	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muhammad Rafif Ahnaf Efendi 2. Fathonah Salima Faza 3. Andhika Valerian Meyer 4. Farhan Mahfuzh 5. Faiz Zidan Farikhi 6. Maria Felicia Tan 7. Muhammad Rafif Ahnaf Efendi 8. Vanda Tazkia Nafsi
		XII MIPA 1	35	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanindia Bitanisa Giftia Heavani 2. Sasya Yovanka Risdani 3. Asa Sulchana Kurniawan 4. Atalie Safa Danella Laksita Khairah 5. Meisya Naurah Puti Santosa 6. Putri Cantika Wulandari 7. Alya Putri Mezzaluna 8. Salsabila 9. Annisa Rizqi Dewi Ispawardani 10. Fadia Iftinan Naifarra 11. Widelia Cinta Azzahra 12. Aisha Rahadian Habiba 13. Julianatasya Tantri Damayanti 14. Dinar Toti Ainur Aida
2.	Rabu, 1 September 2021	XII MIPA 3	35	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anisah Daffa Citra Nareswari 2. Faulina Nuzulu Rizqia 3. Aufa Arina Manasikana 4. Zulfa Nikmah Nurhijra 5. Nabilah Az-Zahra 6. Syifa Azalia Andrika 7. Annisa Ul Jannah

				8. Fazla Marisa Fauziah
		XII IPS 2	36	1. Naufal Rizqi Hardiansyah 2. Paschalis Adventra 3. Angeliqa Thea Novena 4. Dara Afifah Ramadhani Titis Fatimah 5. Adelia Herkusuma 6. Kansa Elina Kristanti 7. Valentina Puspa Ayu Maharani
3.	Kamis, 2 September 2021	XII MIPA 4	35	1. Serrano Mantara 2. Phaliazda Anis Garnenda 3. Mahsa Quereda Bahjah 4. Satria Rifma Permana 5. Maulana Muhammad Ishaq 6. Najwa Amalina Putri Rahmadhani 7. Nabilla Ardi Al Ikhsani 8. Luhkita Nurifka Widyasih 9. Ramadani Saputra Herlambang 10. Imelda Yosy Evita 11. Zharo Kurnia Sari 12. Aya Sulchana Kurniawan
4.	Jumat, 3 September 2021	XII MIPA 2	35	1. Galih Hanim Mu'Arofah 2. Muhammad Farhan Pramono 3. Elka Aaliyah Valinka 4. Athaya Yumna 5. Sean Muhammad Rabbani 6. Alfina Tuzaka Rahmaningtyas 7. Muhammad Hanifah Irawan
Total				72 siswa aktif

Sumber: Diolah dari data penelitian, 2021

Tabel tersebut merupakan nama-nama siswa yang aktif dalam pembelajaran daring selama 4 hari dilakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi yang berbeda. Diketahui terdapat 72 siswa yang aktif dari 8 kelas.

Anallisis

Berdasarkan dari grafik dan tabel tentang jumlah keaktifan siswa kelas XII MIPA 1 sampai XII IPS 2 di SMA Negeri 7 Yogyakarta menyatakan bahwa belum semua siswa di dalam setiap kelas dapat aktif saat pembelajaran daring berlangsung. Terlihat dari grafik dan tabel tersebut jika setiap kelas grafiknya berbeda-beda. Pada kelas XII IPS 1 sangat terlihat jelas bahwa hanya terdapat 3 siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung. Saat itu strategi yang digunakan adalah ceramah, yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran melalui *Power Point* di *Google Meet* dan siswa hanya mendengarkan, kemudian diakhir pembelajaran guru mencoba memberi kesempatan siswa untuk bertanya, namun tidak ada yang ingin bertanya. Sehingga guru yang memberikan pertanyaan supaya siswa menjawab. Namun, sama saja tidak ada yang menjawab. Kemudian guru berusaha menunjuk siswa untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Barulah ada siswa yang menjawab. Setelah pembelajaran selesai, terdapat sejumlah siswa yang mengirim pesan pribadi guna menyampaikan alasan mengapa mereka tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Mereka menjelaskan bahwa mereka malu dan takut untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan alasan takut salah.

Hal tersebut membuat peneliti merasa bingung karena harus memutar otak untuk mengubah strategi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya tidak terjadi lagi hal seperti itu. Peneliti mencoba mengubah strategi ceramah tadi dengan strategi meningkatkan keterampilan berpikir. Jika strategi ceramah, yaitu guru hanya menyampaikan materi dari awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan strategi meningkatkan keterampilan berpikir, yaitu selain guru menyajikan dan menyampaikan materi, guru juga memberikan materi yang mengandung pertanyaan tetapi tetap masuk ke dalam materi. Jadi, nanti selain guru menyampaikan materi, juga diselingi dengan materi yang mengandung pertanyaan sehingga menimbulkan dialog dengan siswa. Dengan cara itu, siswa akan mampu mengeluarkan pendapat atau bahkan berpendapat sesuai dengan kondisi. Selain mengandung dialog karena diselingi pertanyaan ditengah pembelajaran, guru juga memberikan apresiasi dengan mencatat siswa yang aktif menjawab dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, pembelajaran akan mengasyikkan dan siswa menjadi aktif.

Peneliti juga akan membandingkan keunggulan dan kelemahan dari kedua strategi pembelajaran yang sudah digunakan saat mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Strategi ceramah:

- a. Keunggulan strategi ceramah:
 1. Cara yang paling mudah dalam menyampaikan materi karena hanya menjelaskan saja.
 2. Tidak memerlukan biaya.
 3. Materi yang disampaikan dapat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang dibuat.
 4. Dengan strategi ceramah, guru dapat menyelesaikan pembelajaran dengan tepat waktu.
 5. Jika pembelajaran tatap muka, guru akan mudah mengontrol siswa. Namun, jika pembelajaran daring guru tetap bisa mengontrol siswa karena guru sudah merencanakan waktu untuk dilakukan diskusi.
- b. Kelemahan strategi ceramah:
 1. Siswa hanya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru tanpa ada pengetahuan lainnya.
 2. Rasa bosan yang dialami oleh siswa saat pembelajaran akan semakin meningkat. Apalagi sekarang sedang dilakukannya pembelajaran daring, terkadang ada siswa yang keluar dari *room* jika merasa bosan.
 3. Guru menyampaikan materi dengan monoton karena tidak ada alat peraga yang digunakan sebagai perumpamaan.
 4. Guru sulit mengetahui tingkat kemampuan siswa terkait pemahaman materi yang diberikan.
 5. Tidak ada interaksi dengan guru dan siswa.

2. Strategi meningkatkan keterampilan berpikir:

- a. Keunggulan strategi meningkatkan kemampuan berpikir:
 1. Akan sering terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang menyebabkan siswa menjadi aktif saat pembelajaran berlangsung.

2. Guru akan mudah menyajikan materi yang ingin disampaikan sesuai indikator pencapaian kompetensi dengan berbagai model pembelajaran.
 3. Siswa akan berpikir kritis dan berani bertanya atau menjawab pertanyaan.
 4. Strategi meningkatkan keterampilan berpikir dapat digunakan dalam kondisi apapun, terlebih saat adanya pandemi seperti sekarang ini.
 5. Banyak media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan strategi meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- b. Kelemahan strategi meningkatkan kemampuan berpikir:
1. Akan banyak mengeluarkan biaya, seperti pembelajaran daring ini yang membutuhkan kuota.
 2. Alokasi waktu yang terkadang tidak cukup untuk menyampaikan materi dalam sekali pertemuan karena banyak terjadi interaksi dengan siswa yang tentunya memakan waktu.
 3. Dapat terjadi kegaduhan saat pembelajaran berlangsung, seperti siswa berebut untuk bertanya maupun menjawab.
 4. Strategi ini dapat diterapkan di mana saja, namun juga perlu menyesuaikan kondisi siswa.
 5. Dengan strategi ini, terkadang siswa yang pasif akan takut untuk mencoba aktif karena kurang diberi kesempatan oleh siswa lainnya.

Berdasarkan dari keunggulan dan kelemahan strategi tersebut, tentu saja strategi meningkatkan kemampuan berpikir tetap unggul untuk diterapkan dalam pembelajaran daring seperti ini. Terlihat dari setelah XII IPS 1 yang awalnya menggunakan strategi ceramah tanpa adanya motivasi dan permainan untuk meningkatkan minat siswa. Kemudian diterapkan strategi baru, yaitu meningkatkan keterampilan berpikir di kelas XII MIPA 5 terdapat perubahan yang signifikan, yaitu siswa yang aktif mulai bertambah sehingga menjadi 13 siswa aktif. Diubahnya strategi tersebut dengan ditambahkan motivasi dan permainan kecil sebelum pembelajaran, siswa mulai merasa tertarik. Sehingga mereka memiliki rasa minat untuk mengikuti pembelajaran dengan harapan pembelajaran yang akan diberikan akan lebih menarik untuk diikuti.

Berdasarkan hal tersebut, strategi meningkatkan keterampilan berpikir mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerita (Novel) Sejarah. Siswa banyak bertanya terkait kaidah kebahasaan yang digunakan. Ada juga siswa yang menjawab saat guru memberikan pertanyaan supaya siswa dapat memberi contoh lainnya yang sudah disampaikan guru. Strategi pembelajaran sangat penting digunakan karena strategi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa menjadi tertarik dengan pembelajaran yang ingin disampaikan karena menggunakan strategi yang mengasyikkan. Diketahui karena strategi pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan secara efektif untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran yang diinginkan.

Dengan adanya strategi meningkatkan keterampilan berpikir dapat digunakan dalam setiap materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Sehingga guru tidak merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dan tidak perlu merasa takut jika siswanya tidak aktif karena keaktifan siswa tergantung dari strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Siswa kelas XII SMA Negeri 7 Yogyakarta merupakan siswa yang mudah untuk diatur, dapat dilihat dengan grafik tersebut. Meskipun tidak meningkat secara keseluruhan, tetapi strategi kedua yang digunakan peneliti jauh lebih memberikan efek positif dalam penyampaian materi pembelajaran dibandingkan strategi awal yang hanya menyampaikan materi sampai selesai tanpa adanya interaksi dengan siswa. Dengan jumlah 282 siswa yang terdiri dari 8 kelas, terdapat 72 siswa yang aktif. Meskipun tidak ada setengah dari jumlah keseluruhan siswa, tetap saja strategi meningkatkan keterampilan berpikir ini menjadi strategi yang efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan dan keaktifan siswa saat melakukan pembelajaran daring. Walaupun tidak semua siswa aktif, namun mereka tetap setia mengikuti pembelajaran sampai selesai dan tidak ada yang keluar *Google Meet*, mungkin hanya yang terkendala jaringan saja, tetapi mereka tetap berusaha masuk lagi. Dengan adanya *Google Meet* dan strategi meningkatkan keterampilan berpikir dapat digunakan sebagai pengganti kegiatan pembelajaran tatap muka yang efektif karena tetap ada interaksi antara guru dengan siswa meskipun jarak jauh.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membahas strategi pembelajaran daring untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui *Google Meet* di SMA Negeri 7 Yogyakarta. Strategi merupakan cara yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa menjadi tertarik terhadap materi yang disampaikan. Strategi pembelajaran dapat digunakan sebagai penentu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Strategi pembelajaran pertama yang digunakan untuk menyampaikan materi kaidah kebahasaan dalam Teks Cerita (Novel) Sejarah menggunakan strategi ceramah, sehingga siswa yang aktif hanya 3 siswa di kelas XII IPS 1. Kemudian dilakukan perbaikan strategi pada kelas selanjutnya menggunakan strategi meningkatkan keterampilan berpikir yang menghasilkan jumlah siswa yang aktif menjadi meningkat karena adanya motivasi dan permainan di awal pembelajaran, kemudian saat pembelajaran juga banyak terjadi interaksi antara siswa dengan guru yang menyebabkan banyak siswa yang membuka *microfon* saat *Google Meet* berlangsung. Kondisi meningkatnya siswa yang aktif saat pembelajaran berlangsung diawali dari kelas XII MIPA 5. Selain melalui *Google Meet*, ada beberapa siswa yang menanyakan materi melalui pesan pribadi. Jadi, dalam penelitian ini ditemukan sebanyak 72 siswa yang aktif dari 282 siswa kelas XII SMA Negeri 7 Yogyakarta. Namun, secara keseluruhan strategi meningkatkan keterampilan berpikir ini sangat berpengaruh dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran di kelas selanjutnya sampai pada hari Jumat, 3 September 2021 dibandingkan dengan strategi ceramah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya penelitian ini dan tersusunnya penelitian ini tidak lepas dari orang-orang yang membantu serta mendukung saya. Pertama-tama saya ucapkan terima kasih kepada Allah Swt., karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya bisa diberi kesehatan dan kemudahan berpikir untuk dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun artikel ini. Ucapan terima kasih juga saya berikan kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung segala kegiatan perkuliahan saya, dan atas doa dari beliau saya mampu menyelesaikan ini semua supaya saya dapat mencapai cita-cita yang saya inginkan. Saya berterima kasih juga kepada SMA Negeri 7 Yogyakarta, Dosen Koordinator Lapangan ibu Iis Suwartini, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Lapangan ibu Iis Suwartini, S.Pd., M.Pd., dan Guru Pamong ibu Agriyati, S.Pd. yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan II sehingga saya memiliki bekal untuk menjadi calon pendidik kelak dan saya memiliki data untuk dapat melakukan penelitian ini. Terlepas dari hal itu, saya juga mengucapkan terima kasih kepada Mailisa Firma Putri sebagai orang yang selalu menemani saya dalam mengerjakan tugas apapun khususnya penelitian ini dan juga saya berterima kasih kepada Pungki Safitri yang sudah berperan untuk memberikan info-info penting terkait penulisan artikel ini. Kemudian ucapan terima kasih ini juga saya berikan kepada Rafly Ilham yang sudah memberikan beberapa topik dan mengkritik judul artikel saya sebelum saya usulkan judul ini kepada Dosen Pembimbing Lapangan. Kemudian masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berperan dalam penelitian ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi setiap orang.

REFERENSI

- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Isnan Cendekia Mandiri.
- Hanifah, Unik, dkk. (2020). Strategi Alternatif Pembelajaran Daring Mahasiswa Pendidikan Islam pada Masa Pandemi Covid-19. *Universitas Ahmad Dahlan: Jurnal Eduscience* vol 7, No. 2.
- Marta, Frida. (2020). Pelatihan Aplikasi *Google Meet* Bagi Guru di Kabupaten Batubara. *Universitas Katholik Santo Thomas: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* vol 2, No. 4, Desember 2020.

- Puspitorini, Ferawaty. (2019). Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19. *Universitas Bhayangkara Jakarta Raya: Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)* Edisi Khusus No.1 (Juli 2020), Hal 99-106.
- Rahman, Taufik. (2020). Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Universitas Lambung Mangkurat: SocArXiv*.
- Sutikno, Sobry. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: Adab.
- Setiono, P., & Handayani, E. (2020). Strategi Guru dalam Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19 di Sekolah Dasar. *Universitas Bengkulu: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 3, Bulan Desember, Tahun 2020: 402-407.
- Wisnu, Putut, dkk. (2020). Pendampingan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi *Google Meet* Bagi Guru di SMA Adiguna Bandar Lampung. *STKIP PGRI Bandar Lampung: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol 5, No. 2 (2020) 133—136.
- Yakobus. (2020). Strategi Pembelajaran Daring Berbasis Multimedia di SMA Negeri 1 Menjalin Kabupaten Landak Provinsi Kalimantan Barat. *Kalimantan Barat: Vol 1 No 1 (2020)*.