

B. ISI

1. Landasan Teori

1.1 Pembelajaran Daring

a. Pengertian

Menurut Djamarah dan Zain (2006:39) Pembelajaran dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat kegiatan pendahuluan, inti, penutup. Menurut Abdul (2012:174) pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering digunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet.

Menurut Rustaman (2020:558) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Ikumori (2014:2) menjelaskan pengertian pembelajaran daring sebagai

berikut :

オンライン学習は、主にインターネットを利用した学習形態のことである。オンライン学習の黎明期は、1950年

代にはティーチングマシンと呼ばれる分野への取り組みが始まっている。

Pembelajaran daring (*online*) adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan internet. Awal pembelajaran daring (*online*), pada tahun 1950 dalam bidang pendidikan mulai disebut dengan mesin pengajaran.

Dapat disimpulkan pembelajaran daring adalah proses belajar mengajar antara guru dan siswa yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup serta kegiatannya dilakukan menggunakan media pembelajaran yang tersambung dengan jaringan internet.

b. Kendala

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 667) mendefinisikan kendala sebagai suatu halangan, rintangan, hambatan dengan keadaan yang membatasi, menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran. Kendala dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang menghalangi pelaksanaan proses pembelajaran baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013:78) faktor internal berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor fisiologis maupun psikologis. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti masyarakat, keluarga, sekolah beserta fasilitas.

Berikut beberapa kendala yang terjadi dalam pembelajaran daring ditinjau dari faktor internal dan eksternal.

Faktor internal :

1. Kendala kesehatan. Pembelajaran daring menuntut guru dan siswa berfokus pada layar gawai sebagai media pembelajaran. Lestari dan Steffy (2020:266) menjelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan gawai yaitu menurunnya fungsi penglihatan, seperti miopia dan mata lelah serta berisiko mengalami penurunan fokus.
2. Sulit memahami pelajaran. Limbong, dkk (2020: 51) dalam perbandingan perilaku emosional siswa sebelum dan saat pembelajaran daring, menunjukkan bahwa siswa sulit dalam memahami pembelajaran.
3. Siswa pasif. Menurut Anugrahana (2020: 287) kurangnya keterlibatan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran merupakan salah satu kelemahan dalam pembelajaran daring.

Faktor eksternal :

1. Gawai untuk media belajar. Menurut Anugrahana (2020: 286) kendala saat pembelajaran daring adalah terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki gawai. Ada atau tidaknya gawai pada siswa bergantung pada kondisi perekonomian keluarga tersebut.

2. Sinyal dan koneksi internet. Menurut Rigianti (2020:299) koneksi internet yang menjadi hal penting dalam pelaksanaan pembelajaran daring masih menjadi hal yang dikeluhkan masyarakat.
3. Kuota data internet. Sadikin dan Hamidah (2020: 218) kendala saat mengikuti pembelajaran daring adalah harus mengeluarkan biaya cukup mahal untuk kuota data internet.
4. Lingkungan belajar. Menurut Nabila dan Sulistiyaningsih (2020:68) pembelajaran daring membuat siswa kurang konsentrasi karena kondisi rumah yang ramai dan masalah-masalah yang lain.
5. Sulit melakukan penilaian. Rigianti (2020: 301) dalam pembelajaran daring guru tidak dapat menilai ketercapaian pembelajaran secara objektif.

Dapat disimpulkan bahwa kendala adalah hambatan yang menghalangi pencapaian sasaran. Beberapa kendala dalam pembelajaran daring dapat ditinjau dari faktor internal dan eksternal.

1.2 Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Munadi (2008: 7) media pembelajaran adalah segala

sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Asyhar (2012: 8) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik, dimana dalam diri peserta didik dapat terjadi proses belajar yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari guru kepada siswa agar terjadi proses belajar yang efektif.

a. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran agar lebih terarah dan tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012: 116), terdapat tiga prinsip utama yang dapat dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu :

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi

Efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sedangkan, efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

2) Prinsip relevansi

Relevansi dibagi menjadi dua, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam yaitu media pembelajaran mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran. Relevansi keluar yaitu pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan media yang biasa digunakan masyarakat secara luas.

3) Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami jika media yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Dalam memilih media pembelajaran, penting bagi guru untuk dipertimbangkan prinsip produktifitas.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Rowntree (dalam Setyosari dan Sihkabuden, 2005: 19) mengemukakan 6 fungsi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon murid
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Sadiman, dkk (2011:17) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut, yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama
- 5) Menyamakan pengalaman
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

c. *Google Meet*

Google Meet adalah salah satu layanan komunikasi video secara daring.

Layanan *Google Meet* diberikan gratis untuk 100 pengguna dalam satu kali

pertemuan. Untuk menambah jumlah pengguna dan layanan fitur yang lebih lengkap seperti perekaman, *Google Meet* menyediakan paket *Google Suite* dengan biaya \$10-\$18 perbulan. *Google Meet* dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, baik komputer, laptop hingga telepon berbasis *Android*. Layanan ini dapat diakses dengan mudah pada situs meet.google.com. Guru dapat memilih “Rapat baru” untuk memulai pertemuan. Untuk siswa dapat bergabung dengan memasukkan kode *meeting* dan *password* yang telah disediakan oleh guru, atau langsung dengan menekan *link meeting* yang telah dibagikan oleh guru. Selanjutnya maka guru dan siswa sudah terhubung dalam satu video pertemuan. Dalam pembelajaran daring, selain dapat digunakan guru dan siswa untuk berinteraksi secara *virtual*, *Google Meet* dapat digunakan untuk melihat dokumen belajar dan media presentasi. Sehingga *Google Meet* dapat digunakan untuk membantu kegiatan siswa belajar dari rumah.

Menurut Sawitri (2020: 15) *Google Meet* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Google Meet* yaitu :

1. Terdapat fitur *white board* untuk menjelaskan gambar atau angka.
2. *Google Meet* dapat diunduh secara gratis di *Playstore* atau *Apple Store*.

3. Tampilan yang disediakan HD (*High Definition*) dan tersedia resolusi yang terdapat pada *smartphone*
4. Terdapat layanan *enkripsi video* untuk keamanan dan privasi data.

Kekurangan dari *Google Meet* yaitu :

1. Tidak terdapat fitur hemat data, sehingga diperlukan kuota data internet yang banyak saat menggunakan *Google Meet*.
2. Diperlukan paket *Google Suite* (*Google Meet* versi berbayar) untuk dapat digunakan lebih dari 100 pengguna dan layanan fitur yang lebih lengkap seperti perekaman.
3. Diperlukan jaringan internet yang cepat dan stabil agar *Google Meet* dapat digunakan dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa *Google Meet* merupakan media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar antara guru dan murid saat pembelajaran dilakukan secara daring.

2. Pembahasan

2.1 Penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran daring

Untuk mengetahui penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang, penulis melakukan satu kali observasi pada tanggal 26

November 2020. Berdasarkan panduan observasi yang telah dibuat, penulis

dapat menjabarkan hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kegiatan pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*

Kegiatan pembelajaran di RPP	Terlak sana	Tidak terlak sana	Kegiatan yang terjadi saat proses pembelajaran menggunakan <i>Google Meet</i> .
Kegiatan pendahuluan (10 menit)			
1. Siswa bergabung ke ruang <i>Google Meet</i> yang disediakan guru.	✓		Kelas dimulai dengan salam dan berdoa, kemudian guru menanyakan kabar siswa dan melakukan presensi daring melalui <i>WhatsApp Group</i> kelas. Selanjutnya guru mengingatkan siswa untuk mematikan <i>microfon</i> untuk menghindari kebisingan.
2. Kelas dimulai dengan salam dan berdoa, guru menyapa siswa dan melakukan presensi daring melalui <i>WhatsApp Group</i> kelas.	✓		
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dari materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.	✓		
Kegiatan inti (40 menit)			
1. Siswa diberi tayangan dalam bentuk <i>Power Point</i> terkait materi <i>Koko wa toshoshitsu desu</i> .	✓		Siswa diminta untuk menyalakan kamera agar fokus pada pembelajaran. Dengan tayangan materi dalam bentuk <i>Power Point</i> , guru menjelaskan materi secara <i>virtual</i> . Siswa dilatih untuk dapat melakukan dialog memandu tamu dan menjelaskan kondisi
2. Guru dan siswa melakukan pembelajaran interaktif dengan tatap maya melalui <i>Google Meet</i> .	✓		

3. Siswa mempraktikkan dialog memandu tamu dan dialog menjelaskan kondisi ruangan disekolah.	✓		ruangan di sekolah.
4. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disajikan.	✓		Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami tentang materi yang telah disajikan. Pada bagian akhir dari kegiatan inti pembelajaran, guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
5. Guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.	✓		Disaat yang bersamaan siswa mengeluhkan suara guru terdengar putus-putus dan video guru yang terjeda.
Kegiatan Penutup (10 menit)			
1. Siswa diberi tugas membuat rangkuman dari materi <i>Koko wa toshoshitsu desu</i> dan dikirim melalui <i>Google Classroom</i> .	✓		Tidak dapat dilaksanakan melalui <i>Google Meet</i> karena gangguan sinyal. Sebagai gantinya, guru menyampaikan tugas dan informasi mengenai materi berikutnya yang akan dipelajari melalui media
2. Guru menyampaikan informasi materi berikutnya.	✓		<i>WhatsApp Group</i> kelas.

Dari hasil observasi, penulis dapat memaparkan bahwa *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring dapat mengatasi keterbatasan jarak antara siswa dengan guru. Saat pembelajaran daring, *Google Meet* digunakan untuk memberi penjelasan materi kepada siswa secara *virtual* serta membangun interaksi antara guru dan siswa. *Google Meet* merupakan media yang memerlukan sinyal yang cepat dan stabil untuk dapat digunakan dengan baik. Selain itu, diperlukan kuota data internet yang

banyak untuk menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran daring.

Google Meet termasuk media pembelajaran yang memenuhi prinsip relevansi

keluar karena merupakan media yang biasa digunakan oleh guru dan siswa.

Langkah-langkah penggunaannya yang mudah, membuat guru dan siswa tidak kesulitan saat menggunakan *Google Meet*.

Pembelajaran bahasa Jepang terdiri dari kelas X MIPA 1-4. Masing-masing kelas berjumlah 30 sampai 31 siswa. Pembelajaran daring dilaksanakan pada pukul 11.00-12.00 WIB, dengan alokasi waktu 2x30 menit guru harus memberikan pembelajaran secara bersamaan kepada 4 kelas tersebut yang berjumlah 121 siswa. Saat pelaksanaan pembelajaran, guru memberi penjelasan materi yang dapat dilihat dan didengar oleh seluruh siswa sehingga dapat memberikan perangsang belajar dan menimbulkan persepsi yang sama bagi siswa yang hadir saat belajar menggunakan *Google Meet*. Saat siswa dilatih untuk mempraktikkan dialog memandu tamu dan menjelaskan kondisi ruangan di sekolah, guru dapat segera memberi umpan balik berupa pujian atau saran kepada siswa.

2.2 Kendala penggunaan *Google Meet* dalam pembelajaran daring

1. Hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang

Berikut adalah hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 16

Desember 2020 dengan Bapak Ifan Firmansyah selaku guru bahasa Jepang di SMAN 1 Cibarusah.

- a. Tingkat kehadiran siswa rendah karena saat pembelajaran menggunakan *Google Meet* diperlukan internet yang cepat dan stabil.
- b. Saat pembelajaran dilakukan secara daring, guru mengatakan sulit memberi penilaian secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa. Ketika guru melakukan penilaian dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa melalui *Google Meet*, hanya beberapa siswa saja yang dapat merespon. Sedangkan ketika diberi pertanyaan secara tulisan melalui *WhatsApp Group*, hampir seluruh siswa dapat merespon.
- c. Dalam hal teknis, kendala yang paling sulit dalam pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* adalah sinyal yang tidak stabil. Namun dalam proses pembelajaran, siswa yang pasif menjadi kendala yang belum dapat diatasi oleh guru saat melakukan pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*. Kendala lainnya yang terjadi pada guru adalah sulit menilai pelafalan (*hatsuon*) siswa satu per satu karena keterbatasan waktu.

2. Hasil kuesioner siswa

Kuesioner dibuat menggunakan *Google Form* yang disebarakan kepada

siswa X Mipa 1-4. Pengisian kuesioner dimulai pada hari Rabu, 16 Desember 2020 sampai Kamis, 17 Desember 2020 dengan jumlah 115 responden. Berikut adalah hasil dari kuesioner :

- 1) Pernyataan nomor 1 “Saya terkendala sinyal saat melakukan pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*.”

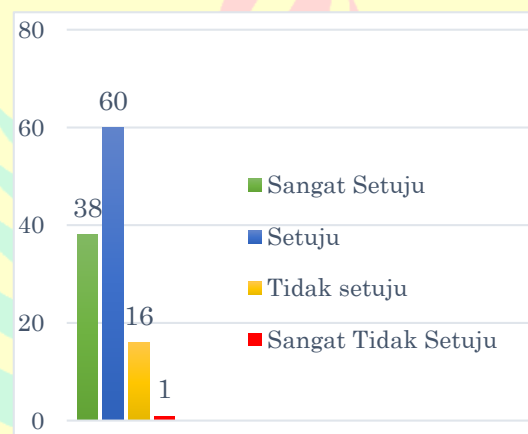


Diagram 2.1 Kendala Sinyal Internet

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” menyatakan alasan bahwa di rumah nya sudah menggunakan *Wifi* dengan akses jaringan internet yang baik.

- 2) Pernyataan nomor 2 “Saya terkendala kuota selama pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*.”

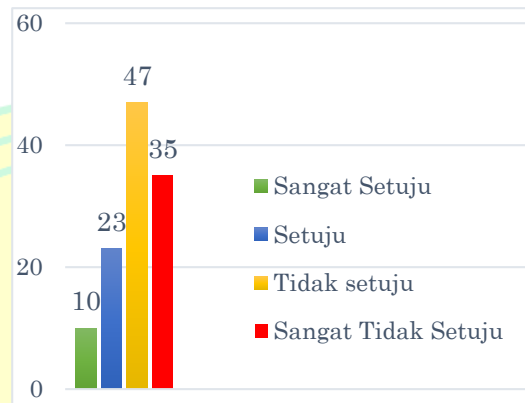


Diagram 2.2 Kendala Kuota Internet

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju”. Siswa mengungkapkan alasannya karena sudah menerima bantuan kuota edukasi dari pemerintah. Adapun siswa yang menjawab “setuju” dan “sangat setuju” menyatakan alasan belum menerima bantuan kuota dari pemerintah, dan ada yang sudah menerima kuota bantuan namun tidak dapat digunakan.

- 3) Pernyataan nomor 3 “Saya kelelahan dan mata saya sakit saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet*.”

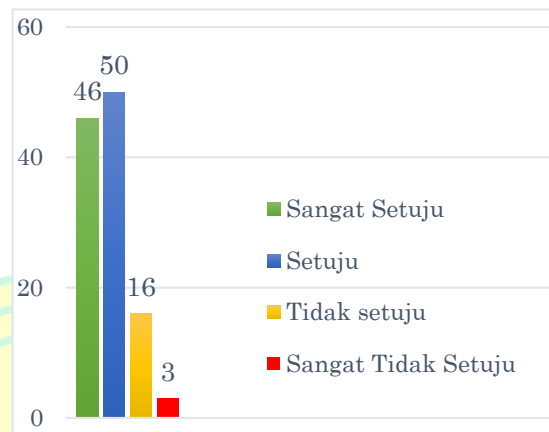


Diagram 2.3 Kendala Kesehatan

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” menyatakan alasan bahwa tidak kelelahan atau matanya sakit karena sudah terbiasa bermain laptop, dan *handphone* dalam kesehariannya.

- 4) Pernyataan nomor 4 “Saya tidak bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan *Google Meet*.”

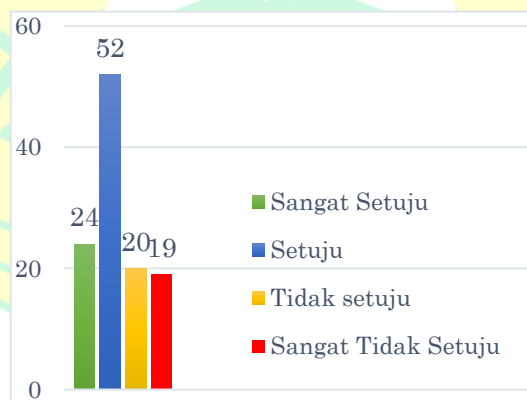


Diagram 2.4 Kendala Minat Belajar

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju”

dan “sangat setuju”. Siswa mengungkapkan alasan tidak semangat belajar menggunakan *Google Meet* karena lingkungan rumahnya ramai dan kurang kondusif. Selain itu saat belajar dari rumah, siswa mempunyai aktivitas lain seperti membantu orang tua dan mengajari adik yang belajar secara daring. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan sangat tidak setuju” menyatakan alasan bersemangat belajar menggunakan *Google Meet* karena pembelajaran bahasa Jepang jadi mudah dipahami.

- 5) Pernyataan nomor 5 “Saya sulit berkonsentrasi saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet*.”

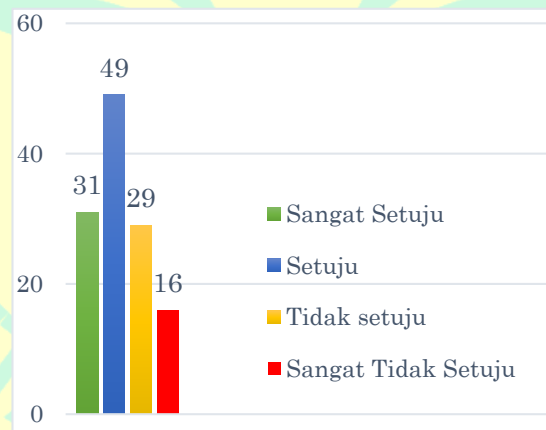


Diagram 2.5 Kendala Sulit Konsentrasi

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Siswa mengungkapkan alasan karena saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet*, video dan suara sering terjeda sehingga membuat siswa sulit berkonsentrasi. Adapun siswa yang

menjawab “tidak setuju” dan “sangat tidak setuju” menyatakan alasan bahwa tidak ada kendala yang mengganggu dan siswa dapat berkonsentrasi dengan baik saat melakukan pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*.

- 6) Pernyataan nomor 6 “Saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet* saya kesulitan memahami materi.”

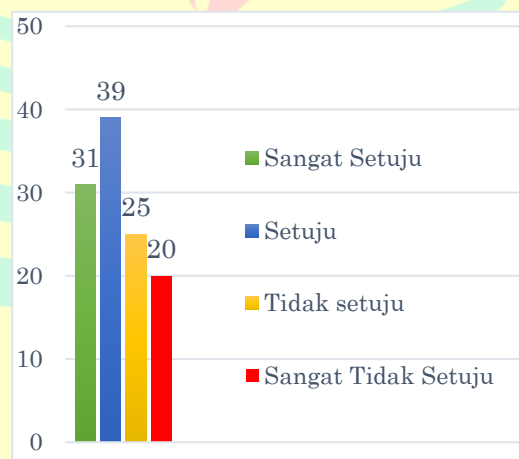


Diagram 2.6 Kendala Pemahaman Materi

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Siswa mengungkapkan meskipun sudah dijelaskan secara langsung oleh guru, materi bahasa Jepang khususnya untuk penulisan huruf hiragana sulit dipelajari dengan kondisi guru dan siswanya yang terpisah. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan sangat tidak setuju” menyatakan alasan tidak kesulitan memahami pelajaran.

- 7) Pernyataan nomor 7 “Saya sering mematikan kamera saat belajar bahasa

Jepang menggunakan *Google Meet*.”

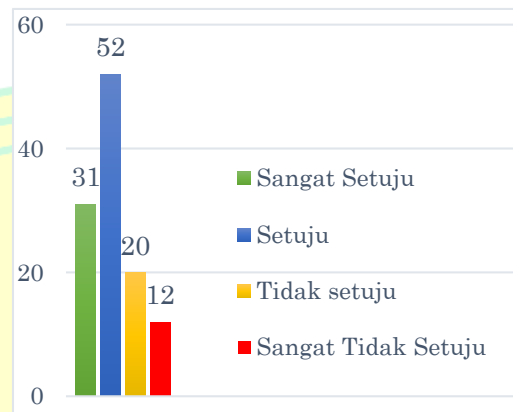


Diagram 2.7 Kendala Sulit Memantau Siswa

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Siswa mengungkapkan alasan supaya sinyal tetap stabil dan video tidak terjeda, alasan lainnya adalah siswa tidak mempunyai ruangan yang kondusif untuk melakukan pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan sangat tidak setuju” menyatakan bahwa suka menyalakan kamera saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet*.

- 8) Pernyataan nomor 8 “Saya jarang mengajukan pertanyaan saat belajar bahasa Jepang menggunakan *Google Meet*.”

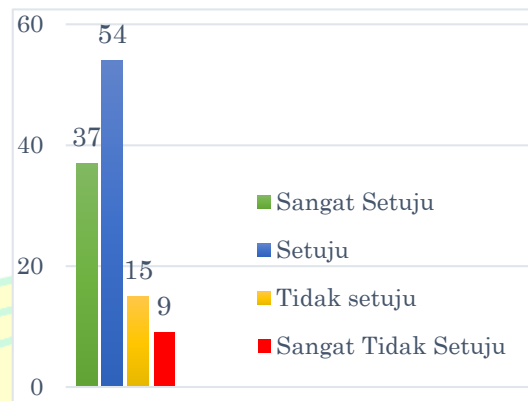


Diagram 2.8 Kendala Siswa Pasif

Hasil kuesioner menunjukkan sebagian besar siswa menjawab “setuju” dan “sangat setuju”. Siswa mengungkapkan alasan karena grogi meskipun ada materi yang belum dipahami siswa lebih memilih diam. Alasan lainnya siswa tidak percaya diri ketika ingin bertanya karena saat belajar menggunakan *Google Meet* bukan hanya satu kelas saja yang belajar bahasa Jepang, melainkan ada empat kelas yang bergabung untuk belajar menggunakan *Google Meet*. Adapun siswa yang menjawab “tidak setuju” dan sangat tidak setuju” menyatakan alasan bahwa siswa akan langsung bertanya saat ada materi yang tidak dipahami.

Penulis memaparkan kendala yang terjadi saat menggunakan *Google Meet* dalam pembelajaran daring bahasa Jepang, sebagai berikut :

1. Kendala sinyal yang terjadi pada guru dan siswa. *Google Meet* sebagai media pembelajaran tidak memenuhi prinsip efektivitas karena digunakan

di daerah Cibusah yang terkendala oleh sinyal. Saat observasi, dari 121 jumlah siswa hanya ada 97 siswa yang hadir karena beberapa siswa tinggal di daerah yang sinyalnya tidak stabil sehingga sulit untuk dapat mengakses *Google Meet*. Saat pembelajaran berlangsung, sinyal yang tidak stabil menyebabkan video dan suara sering terjeda sehingga siswa sulit untuk berkonsentrasi.

2. Kendala guru sulit memantau siswa saat belajar. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang sering mematikan kamera *Google Meet* ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut diakui siswa, namun siswa memberikan alasan bahwa dengan mematikan kamera akan mengurangi resiko video dan suara yang sering terjeda.
3. Kendala guru sulit melakukan penilaian. Ketika guru melakukan penilaian dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa melalui *Google Meet*, hanya beberapa siswa saja yang dapat merespon. Sedangkan saat diberi pertanyaan secara tulisan melalui *WhatsApp Group*, hampir seluruh siswa dapat merespon.
4. Kendala guru tidak dapat menangani banyaknya siswa dengan waktu yang sedikit. Saat pembelajaran daring bahasa Jepang, alokasi waktu yang

diberikan kepada guru hanya 60 menit dan harus digunakan untuk mengajar 4 kelas. Hal tersebut menyebabkan guru tidak dapat melatih pelafalan (*hatsuon*) siswa satu per satu. Selain itu, dengan menggabung 4 kelas yang berjumlah 121 siswa ke dalam penggunaan *Google Meet* yang hanya memuat 100 pengguna telah melanggar kegunaan *Google Meet* sebagai media pembelajaran untuk menyamakan pengalaman belajar siswa.

5. Kendala kesehatan diketahui dari banyaknya siswa yang menjawab setuju merasa kelelahan dan matanya sakit saat belajar menggunakan *Google Meet*. Siswa mengungkapkan bahwa saat menggunakan *Google Meet* matanya harus fokus menatap materi pada layar gawai. Selain itu diketahui bahwa siswa kelelahan karena pelajaran bahasa Jepang dilaksanakan pada pukul 11.00–12.00 WIB, sedangkan siswa telah melaksanakan pembelajaran daring sejak pukul 07.00 WIB.
6. Siswa sulit memahami materi pembelajaran, terutama cara penulisan huruf hiragana. Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang baru dipelajari oleh siswa kelas X. Guru maupun sekolah belum menyediakan buku paket atau modul yang dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah. Video dan suara yang terjeda pun menjadi salah satu penyebab siswa sulit memahami

materi pembelajaran saat pembelajaran daring menggunakan *Google Meet*.

7. Kendala siswa yang pasif. Terlihat pada saat observasi, dari 97 siswa yang belajar, hanya ada satu orang siswa yang mengajukan pertanyaan. Dari hasil angket diketahui bahwa meskipun ada materi yang belum dipahami, siswa lebih memilih diam. Siswa mengatakan tidak percaya diri saat harus menyalakan *microfon* karena yang mendengarkan bukan hanya guru dan teman sekelasnya, melainkan ada 4 kelas yang bergabung saat belajar menggunakan *Google Meet*. Dalam hal ini *Google Meet* belum memenuhi kegunaan media pembelajaran untuk mengatasi siswa yang pasif.
8. Selama kegiatan belajar dari rumah, siswa mengatakan jadi memiliki lebih banyak aktivitas lain, seperti membantu orang tua dan harus mengajari adik yang belajar secara daring. Selain itu, lingkungan belajar yang ramai dan kurang kondusif menjadi kendala lain yang harus siswa hadapi. Hal-hal tersebut diakui siswa menjadi penyebab berkurangnya semangat saat harus belajar daring menggunakan *Google Meet*.