

Efektifitas Pembelajaran E-Learning Menggunakan Aplikasi Zoom Meeting Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Rambah Samo

Gina Sonia Amelya¹, Rina Wati², Adyanata Lubis³, Agung Setiawan⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Rokania

Email: ameliagina061@gmail.com¹, rina.psp2017@gmail.com²,
adyanata@gmail.com³, agung.setiawan73@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan, kelebihan dan kendala serta kekurangan dalam menggunakan pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi zoom meeting. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Untuk pengambilan data menggunakan Teknik kuesioner dengan google form dan wawancara. Objek penelitian yaitu siswa kelas X di SMAN 1 Rambah Samo yang pernah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi zoom meeting. Dalam penelitian ini juga ditemukan kelebihan pada penggunaan aplikasi zoom meeting diantaranya aplikasi zoom meeting dapat didownload dengan mudah secara gratis serta kapasitas penyimpanan ruangnya besar, aplikasi zoom meeting juga mempunyai fitur-fitur dan menarik, kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi zoom meeting juga bisa langsung tatap muka dengan guru, dan siswa dapat melakukan pembelajaran langsung dari rumah. Kendala yang menyebabkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi zoom meeting diantara faktor pengahambatnya biaya internet yang mahal dan jaringan yang sulit dijangkau. Kekurangan dari aplikasi zoom meeting yaitu jaringan yang tidak stabil, data internet yang cepat habis (boros) dan kuota internet yang terbatas.

Kata kunci: E-learning, Efektivitas, Zoom Meeting.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness, strengths and weaknesses in using e-learning using the zoom meeting application. In this study the method used is descriptive qualitative research method. For data collection using a questionnaire technique with google forms and interviews. The object of research is class X students at SMAN 1 Rambah Samo who have attended lessons using the zoom meeting application. This study also found advantages in using the zoom meeting application including the zoom meeting application which can be downloaded easily for free and has a large storage capacity, the zoom meeting application also has attractive features, learning activities using the zoom meeting application can also be directly face to face with teachers, and students can do direct learning from home. The obstacles that cause learning to use the zoom meeting application include the inhibiting factors, which are expensive internet costs and networks that are difficult to reach. The disadvantages of the zoom meeting application are an unstable network, internet data that runs out quickly (wasteful) and limited internet quota.

Keywords: *E-learning, Effectiveness, Zoom Meeting.*

PENDAHULUAN

Efektifitas pembelajaran adalah suatu mutu pendidikan yang sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau yang diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi (Ahmad, 2021). Menyatakan bahwa model pembelajaran daring yang awalnya digunakan

untuk memperoleh pengetahuan tentang system dan dan manfaat dengan menggunakan jaringan online yang berbasis computer, handphone, dan laptop. Jadi bisa kita simpulkan bahwa keefektifan suatu proses pembelajaran bisa diukur dengan tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran. Tentunya dengan adanya pembelajaran online saat ini untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus mampu mengelola situasi.

Dalam melaksanakan pembelajaran secara online, tentunya memerlukan teknologi yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Ada dua istilah dalam dunia Pendidikan diantaranya luring dan daring. Luring adalah suatu proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka secara langsung antara siswa dengan tenaga pendidik (Sari, 2021). Sedang sistem pembelajaran secara daring adalah suatu proses interaksi pembelajaran dengan menggunakan teknologi computer dan akses internet. Pembelajaran secara daring juga suatu implementasi dari proses belajar mengajar yang saling bertukar informasi dengan menggunakan jaringan internet untuk mendapatkan target yang lebih massif (Baety & Munandar, 2021). Jadi , istilah yang dimaksud maupun arti yang sama dapat disebut Electronic learning yang disingkat dengan E-learning yang didefenisikan sebagai suatu bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang Pendidikan berupa situs web yang bisa diakses dimana saja dan kapan pun.

E-learning merupakan aplikasi tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan anak didik, terutama dalam hal ruang dan waktu, dengann Elearning pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut (Nurmala et al., 2021).

Pengembangan pembelajaran online , tentunya sangat didukung dengan ketersediaan teknologi yang ada . jika diamati, kehidupan umat manusia dewasa ini dengan hadirnya arus globalisasi khususnya pada perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat , serta patut diapresiasi sebagai peradaban manusia pada era modern. Aplikasi pembelajaran merupakan suatu terobosan baru media belajar yang memberikan kebebasan secara mutlak bagi peserta didik dalam mengoperasikannya. Namun dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki manfaat untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi tertentu (Far-Far, 2021).

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sebagaimana menurut (Marsiding, 2021), bahwa penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan yang bertujuan untuk memahami, dan mengeksplorasi suatu dinamika. selain itu teknik dalam pengumpulan datanya juga melalui daftar pertanyaan yang disebar melalui aplikasi Google Classroom. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Disamping itu, analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis penelitian kualitatif dengan pendekatan Grounded Theory yang disajikan oleh Crewell. Grounded Theory adalah salah satu dari lima pendekatan dalam metodologi penelitian kualitatif. Jadi, ada beberapa Prosedur riset kualitatif dengan menggunakan metode Grounded Theory yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: a) Perumusan masalah, b) Penggunaan kajian teoritis (bila perlu), c) Pengumpulan data dan penyampelan, d) Analisis Data, dan e) Kesimpulan dan Penulisan laporan (Oktaria et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMAN 1 Rambah Samo dengan jumlah 20 siswa. Pada siklus I peneliti tidak menggunakan imedia iE-Learning. Penelitian ini sebanyak 2 siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu: 1) Perencanaan (Planning) 2) Pelaksanaan (Action) 3) Observasi atau Pengamatan (Observation) 4) Refleksi (Reflektion) (Setiawan et al., 2019). Setiap siklus terdiri dari pertemuan tatap muka. pada siklus I tidak menggunakan media E-learning . Berikut tahapan yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahapan ini terdapat beberapa langkah: a) menentukan tujuan kompetensi yang akan dicapai, b) menyiapkan media pembelajaran baik tatap muka maupun menggunakan media iE-Learning, c) menentukan tahapan proses pembelajaran, d) merancang seluruh siklus pembelajaran baik dari siklus I hingga siklus II, e) membuat instrument penelitian berupa kumpulan soal yang akan dikirim di Google Classroom, f) melakukan diskusi dengan teman sebagai observasi pada saat proses penelitian dikelas berlangsung.

b. Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahapan pelaksanaan dalam menggunakan aplikasi *zoom meeting*, yang terdiri dari pertemuan. Pada tahapan pertama menggunakan metode tatap muka yang man, tenaga pendidik menyampaikan tujuan dari kompetensi pembelajaran yang akan dicapai dan dilanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran.

c. Observasi atau Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai keterampilan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Pengamatan keterampilan proses menggunakan lembar pengamatan siswa serta pengumpulan tugas yang dikirim siswa melalui aplikasi Google Classroom. Pengamat atau boservaser ada 20 siswa yang masing- masing siswa mengumpulkan tugas secara mandiri baik secara manual maupun tugas yang dikumpulkan di *Google Classroom*.

d. Refleksi

Pada tahap ini pengamat meneliti dan menyimpulkan tentang pembelajaran secara tatap muka dengan menggunakan metode menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Untuk dilakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan Zoom Meeting pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus II ini sebenarnya sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II proses penjelasan materi diganti dengan daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Analisis data diambil dari hasil kemampuan siswa mulai dari proses pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka sampai dengan proses pembelajaran yang menggunakan media E-learning (Zoom Meeting). Sedangkan pada uji instrument angket dilaksanakan hasil uji validasi dan reabilitas.

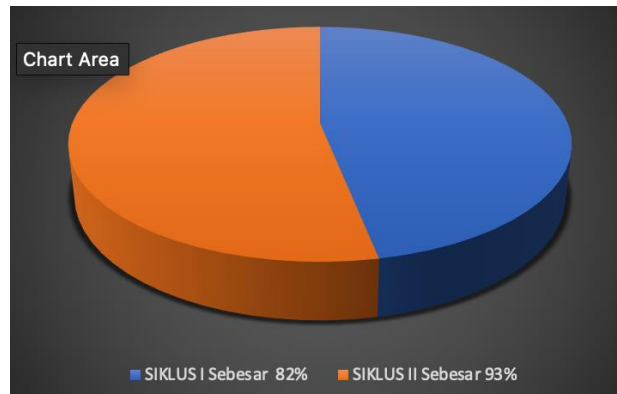
Analisis data yang diambil dari hasil kemampuan siswa mulai dari proses pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka sampai dengan proses pembelajaran yang menggunakan media E-learning (Zoom Meeting), maka dapat diperoleh hasil diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan dari hasil diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap siklus nya mulai dari proses pembelajaran yang menggunakan tatap muka sampai pada

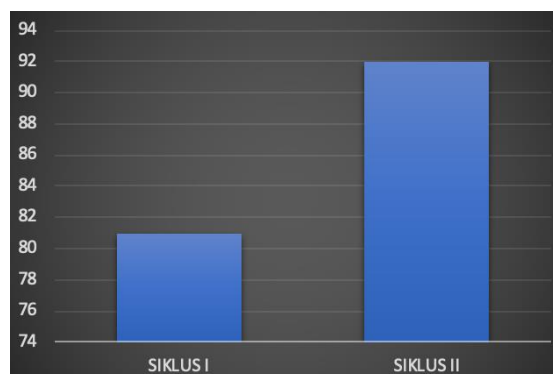
proses pembelajaran yang menggunakan media E-learning (Zoom Meeting). Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 96% dari 38 siswa yang dikategorikan TUNTAS. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 98% dari 38 siswa yang dikategorikan TUNTAS. Pada hasil analisis keterampilan dalam pelaksanaan proses belajar maka diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 2. Keterampilan Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya peningkatan pada hasil observasi keterampilan siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode tatap muka maupun menggunakan media E-learning. Pada siklus I diperoleh rata-rata proses keterampilan siswa sebesar 82%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata proses keterampilan siswa sebesar 93%.

Selanjutnya pada proses pelaksanaan direspon positif oleh siswa terhadap berjalannya proses pembelajaran baik yang secara tatap muka maupun yang menggunakan media pembelajaran secara E-learning. Berikut respon yang diperoleh dari setiap siklusnya.



Gambar 3. Peningkatan Respons Siswa

Berdasarkan diagram diatas mengalami peningkatan yang signifikan dari respons positif yang diberikan dalam proses pembelajaran pada setiap siklusnya . pada siklus I diperoleh respons positif siswa sebesar 81%, sedangkan pada siklus II diperoleh respons positif siswa sebesar 92%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari uraian diatas , maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 96% sedangkan pada siklus II sebesar 98%.

2. Peningkatan keterampilan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 82%% sedangkan pada siklus II sebesar 93%.
3. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar pada siklus I sebesar 81% sedangkan pada siklus II sebesar 92%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Terhadap Pelajaran Matematika pada Siswa SMA di Tangerang Selatan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 264–275.
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880–989. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/476>
- Far-Far, G. (2021). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 17(1), 1–5.
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Fatah, T. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 1(1), 388–394. <https://doi.org/10.46306/ncabet.v1i1.32>
- Oktaria, K., Agustina, R., Aliyah, J., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 40–49.
- Sari, S. I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring di SMP Negeri 3 Pleret. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(2), 145. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1079>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>