

**Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika**
The Effectiveness Of The Zoom Application In The Mathematics Learning Process**¹Muhammad Andi Setiawan dan ²Izha Suci Maghfirah**¹Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.² Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Kalimantan Tengah, Indonesia.**ARTIKEL INFO**Diterima
Februari 2021Dipublikasi
Maret 2021**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika pada kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Palangka Raya. Dengan fokus penelitian "Bagaimanakah efektivitas aplikasi zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika pada kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Palangka Raya". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara dan dokumentasi kepada peserta didik kelas X TKRO, Guru mata pelajaran Matematika dan wali kelas X TKRO di SMK Negeri 1 Palangka Raya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi zoom dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah proses belajar mengajar saat ini dan guru dapat berinteraksi sekaligus bertatap muka dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Kata Kunci : Efektivitas Aplikasi Zoom, Proses Pembelajaran Matematika, Daring.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Zoom application in the mathematics learning process in class X TKRO at SMK Negeri 1 Palangka Raya. With a research focus "How is the effectiveness of the zoom application in the Mathematics Learning Process in class X TKRO at SMK Negeri 1 Palangka Raya". The method used in this study is a qualitative research method. The data collection technique used in this research is by conducting interviews and documentation to students of class X TKRO, Mathematics subject teachers and homeroom teachers of class X TKRO at SMK Negeri 1 Palangka Raya. The results of this study indicate that the use of the zoom application can be said to be effective for use in online learning. With this application, it can facilitate the current teaching and learning process and teachers can interact as well as face to face in delivering subject matter to students.

*Keywords : Zoom Application Effectiveness, Mathematics Learning Process, Online.**e-mail :
andsetiawan@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah.

Dalam Undang-undang RI pasal 3 (20/2003) disebutkan : "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pada saat ini pendidikan sedang mengalami perubahan, adanya surat edaran No.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, maka dimulai pada tanggal 16 Maret 2020 seluruh kegiatan diluar rumah beralih dirumah saja. kebijakan tersebut diadakan untuk pencegahan penularan virus Corona (COVID-19) yang semakin merebak di masyarakat. Salah satu pencegahan yang dilakukan adalah menerapkan pembatasan kontak fisik dengan orang lain, dan menghindari aktifitas yang bersifat mengumpulkan masa.

Dengan adanya pandemi COVID-19 ini, salah satu aspek yang terdampak sangat besar adalah dunia pendidikan yang salah satunya adalah di sekolah SMK Negeri I Palangkaraya. Adanya teknologi yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat menggantikan pembelajaran karakter, pengembangan sikap bersosialisasi. Teknologi saat ini belum bisa menggantikan peran guru. Meski pembelajaran online akan menjadi kebiasaan ke era yang lebih mengembangkan kecepatan informasi, tetapi nilai-nilai kemanusiaan tidak dapat disentuh dengan teknologi.

~~Namun demikian adanya pembelajaran jarak jauh dan~~

belajar dirumah ini setidaknya membuat guru harus terus memperbarui pengetahuannya, mencoba berbagai aplikasi yang sudah tersedia dan bisa di akses secara bebas, menuntut guru untuk lebih mengenal teknologi sebagai penunjang dalam penyampaian materi.

Pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas oleh seorang guru dan peserta didik kini berubah, yang mana pembelajaran harus dilakukan secara daring (online). Proses belajar mengajar dapat dipilih melalui berbagai media atau aplikasi tertentu. Setiap peserta didik diminta untuk mengakses atau menginstal aplikasi sesuai dari arahan guru masing-masing. Selama proses pembelajaran daring yang telah dilaksanakan, tidak dipungkiri terdapat banyaknya kendala. Kendala yang ditemukan tidak hanya bagi guru melainkan pada peserta didik juga. Pembelajaran daring yang di laksanakan di SMK Negeri I Palangkaraya selama pandemi ini diharapkan mampu menggantikan sistem pembelajaran tatap muka dikelas. Peserta didik diharapkan tetap aktif dan kreatif meskipun sedang belajar dari rumah via daring ini.

Sejak pandemi guru yang mengajar di SMK Negeri I Palangkaraya menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom, yang mengharuskan adanya komunikasi dengan peserta didik. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom ini, peserta didik dapat bergabung dalam kelas yang sudah dijadwalkan yang dibagikan berupa link zoom. Guru dapat memberikan materi berupa presentasi, maupun kuis sehingga peserta didik dapat langsung menjawab perintah dari guru melalui fitur chat yang ada di zoom atau menjawab secara lisan ketika pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran daring yang dilakukan tidak selalu berjalan dengan mulus, pasti terdapat beberapa kendala. Kendala-kendala dalam pembelajaran daring selama ini hampir sama dengan kendala pada umumnya. Salah satunya adalah koneksi jaringan internet, pembelajaran online ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya koneksi internet yang baik. Bahkan ada beberapa daerah yang dapat dikatakan minim jaringan atau bahkan tidak terkoneksi sama sekali. Kondisi di sekolah, daerah tempat tinggal peserta didik yang satu dengan lainnya tentunya berbeda. Sehingga tidak jarang ditemui adanya peserta didik yang sulit untuk

mendapatkan koneksi internet atau signal ketika mengikuti pembelajaran online.

Hal ini menyebabkan peserta didik tertinggal ketika guru melakukan interaksi, tanya jawab maupun saat pemberian dan penyampaian materi beserta tugas. Menanggapi hal itu maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan aplikasi zoom yang ada di sekolah SMK Negeri I Palangkaraya pada peserta didik kelas X TKRO. Bagaimanakah pengelolaan pelaksanaan aplikasi zoom yang dilakukan oleh guru, bagaimanakah pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika”.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan inovasi di bidang teknologi dalam pembelajaran kepada peserta didik dan guru maupun siapa saja pihak yang bertanggung jawab dalam menyelenggarakan pembelajaran daring. Dengan demikian proses pembelajaran daring di SMK Negeri I Palangkaraya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan untuk memudahkan guru ataupun peserta didik. Agar memperoleh kejelasan masalah yang diteliti dan tidak terjadi perluasan masalah untuk itu maka peneliti memberi fokus penelitian, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimanakah efektivitas aplikasi zoom dalam proses pembelajaran Matematika pada siswa kelas X TKRO di SMK Negeri I Palangkaraya”.

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang mengandung pengertian dicapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah diterapkan. Efektivitas selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Efektivitas mengandung arti “keefektif-an”(effectiveness) pengaruh/efek keberhasilan, atau kemandirian / kemujaraban. Dengan kata lain efektivitas menunjukkan sampai seberapa jauh pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Hidayat dalam (Anggrayni & Yusliati 2018 : 13-14), disebutkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan.

b. Pengertian Zoom

Menurut Ulfi Awwaliyah dkk (2021 : 92) Zoom adalah sebuah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi ini mengizinkan kamu untuk bertemu dengan orang lain secara virtual, entah itu dengan panggilan video, suara, atau keduanya. Menariknya semua percakapan via Zoom bisa direkam untuk dilihat lagi nantinya. Sedangkan menurut Fahrina, Amelia & Zahara (2020 : 48) Zoom adalah aplikasi yang dibuat oleh Zoom Video Communications Inc, sebuah perusahaan teknologi komunikasi Amerika Serikat. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi Zoom sangat bermanfaat dimasa sekarang Pandemi Covid-19. Dapat memudahkan interaksi komunikasi secara virtual. Aplikasi Zoom juga sangat mudah digunakan sehingga tidak menyusahakan penggunaanya.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Resiani 2015 Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa”.

Fanny 2013 “Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pembelajaran”.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, menurut Diplan & Andi Setiawan (2018 : 28) penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan yang mengobservasi didalam dunia. Itu terdiri dari pengertian materi praktik untuk membuat dunia menjadi nyata Praktek mentransformasi dunia. Mereka membalik

dunia kedalam deretan gambaran, meliputi lahan garapan, wawancara, percakapan, fotografi, rekaman dan banyak lainnya. Ditingkat ini, penelitian kualitatif melibatkan definisi, pendekatan naturalistik. Ini artinya penelitian kualitatif belajar suatu dari setting alami, mencoba membuat definisi pengertian, fenomena alam batas waktu berarti membawakannya. Sedangkan menurut Sukmadinata (2007 : 60) "Penelitian kualitatif bersifat induktif, peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah cara melihat, mencari atau mengamati sebuah rangkaian kegiatan untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak pandemi pihak sekolah di SMK Negeri I Palangkaraya menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi Zoom, yang mengharuskan adanya komunikasi guru dengan peserta didik. Dengan pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom ini, peserta didik dapat bergabung dalam kelas yang sudah dijadwalkan yang dibagikan berupa link zoom. Guru dapat memberikan materi berupa presentasi, maupun kuis sehingga peserta didik dapat langsung menjawab perintah dari guru melalui fitur chat yang ada di zoom atau menjawab secara lisan ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun indikator yang digunakan peneliti untuk mengukur efektivitas aplikasi zoom dalam proses pembelajaran matematika terbagi menjadi 3 yaitu: 1) Perencanaan pembelajaran daring, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa secara umum sudah sesuai dengan RPP dan untuk penjelasan materi biasanya saya ambil yang singkat kemudian saya menunggu tanggapan dari siswa". 2) Penggunaan media daring, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik yang mengatakan bahwa "saya merasa nyaman dengan cara mengajar melalui zoom ini, karena sangat membantu dengan tatap muka. 3) Hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan guru mata pelajaran yang mengatakan bahwa "Secara umum penyampaian dari saya ditanggapi dengan baik bagi yang memang mengikuti zoom, tetapi bagi yang tidak mengikuti nah itu yang tidak bisa mengerti".

Berdasarkan hasil wawancara diatas, bahwa dengan menggunakan aplikasi zoom dapat dikatakan efektif dalam membantu guru dan peserta didik pada pembelajaran daring. Hal ini disebabkan karena kita bisa melihat wajah peserta didik dan guru dalam video siaran langsung. Guru dan peserta didik dapat melihat presentasi materi yang biasanya diajarkan di ruang kelas, bisa juga diperlihatkan kepada peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran secara online. Materi belajar yang dibagikan melalui format word, power point atau lainnya bisa dicoret-coret oleh siapa saja yang bergabung dalam kelas online. Hal ini membantu agar guru dapat menjelaskan, mengomentari materi belajar peserta didik sehingga suasana terasa belajar seperti di ruang kelas. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu memerlukan jaringan internet dan cukup menguras kuota data hal ini disebabkan karena ketika melakukan pembelajaran online dengan live video, secara otomatis akan memakan banyak data internet.

Walaupun dengan penggunaan aplikasi zoom masih terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah koneksi jaringan karena ada beberapa daerah yang dapat dikatakan minim jaringan internet. Kendala kuota habis karena tidak mampu mengisi kuota dan kadang mati lampu untuk peserta didik yang tinggal dipedesaan. Sehingga ada beberapa peserta didik yang sulit untuk mengikuti pembelajaran online. Namun saat ini aplikasi zoom adalah solusi terbaik untuk pembelajaran jarak jauh.

Penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya tentang "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid19" dan "Pengaruh model pembelajaran Radek Berbantuan Aplikasi Zoom terhadap Kemampuan Berfikir Kritis IPA Siswa Kelas VI SDN Kalukuang I Makasar di Era Pandemi Covid19" yang memiliki kesamaan dalam hal pembelajaran jarak jauh untuk guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kepada guru mata pelajaran Matematika, wali kelas dan peserta didik kelas X TKRO SMK Negeri I Palangka Raya tentang "Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam Proses Pembelajaran Matematika". Dapat disimpulkan bahwa penggunaan

aplikasi zoom dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah proses belajar mengajar saat ini dan guru dapat berinteraksi sekaligus bertatap muka dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia Fahrina, Karla Amelia & Cut Rita Zahara. 2020. *Minda Guru Indonesia: Guru Dan Pembelajaran Inovatif Di Masa Pandemi COVID-19*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Diplan & M.Andi Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Fanny. 2013. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14,16.
- Fatchurahman, Mohammad, Muhammad Andi Setiawan, dan Karyanti. 2021. The development of group healing storytelling model in multicultural counselling services in Indonesian schools: Examination of disciplinary cases. *Образование и наука*. 23:4(157-180).
- Lysa Anggrayni & Yusliati. 2018. *Efektifitas Rehabilitas Pecandu Narkotika Serta Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kejahatan Di Indonesia*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Permadi, Ade Salahudin dan Rahmani. 2020. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Google Apps For Education. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 5:2(48-52).
- Resiani. 2015. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama. 14, 15.
- Riadin, Agung, Muhammad Jailani dan Ummi Qudsiyah. 2020. Optimalisasi Kompetensi Dan Kinerja Guru Ekonomi Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19 Berbasis ICT. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. 4:6(1250-1261).
- Ulfi Awwaliyah dkk. 2021. *Antologi Pandemi 2020 Part#1*. Riau: Yayasan Miftahul Ulum Kepenuhan.