



STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE MELALUI APLIKASI ZOOM DI SMA WIDYA NUSANTARA

Mohammad Rizky Ananda¹, Yudianto Prayitno²
Akademi Komunikasi Media Radio dan TV Jakarta^{1,2}
Jl. Cakung Cilincing Timur, Jakarta Timur 13950
rizkyyananda23@gmail.com¹, yudiantoprayitno@gmail.com²

ABSTRAK

Situs pembelajaran online adalah salah satu jenis komunikasi virtual yang membantu siswa untuk terhubung dengan guru dalam proses belajar-mengajar. Salah satu situs pembelajaran online yang paling populer dan memiliki pengguna paling banyak di seluruh dunia adalah Zoom. Zoom yang dahulu hanya dipergunakan penggunaannya untuk melakukan rapat atau pertemuan secara daring, kini telah berubah menjadi sarana belajar-mengajar oleh para sekolah karena pandemi virus corona yang mewajibkan seluruh sekolah untuk tetap melakukan pembelajaran secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran berbasis online melalui aplikasi zoom di SMA Widya Nusantara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan pengumpulan data yaitu wawancara. Di dalam teori Studi Kasus (*case study*) menekankan pada eksplorasi dari suatu “sistem yang terbatas” (*bounded system*) pada satu kasus atau beberapa kasus secara mendetail, disertai dengan penggalan data secara mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi yang kaya akan konteks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru merasa pembelajaran online efektif dalam memberikan pelajaran karena mereka merasa memiliki waktu lebih banyak untuk menyiapkan materi selanjutnya dan siswa memiliki waktu lebih banyak untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan para siswa merasa bahwa pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom kurang efektif dikarenakan banyak kendala yang dialami.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Aplikasi Zoom, SMA Widya Nusantara

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, dunia sedang dihadapkan dengan fenomena yang berkaitan dengan masalah kesehatan yaitu corona virus atau *Covid-19*, banyak negara yang terkena dampak virus ini, Indonesia termasuk salah satunya. Untuk itu pemerintah mengambil kebijakan dengan menerapkan social distancing untuk meminimalisir penularan *Covid-19*.

Social distancing sendiri merupakan suatu tindakan dimana setiap orang diharuskan agar tidak berdekatan antara satu dengan yang lainnya. Dengan menghindari segala macam perkumpulan atau pertemuan untuk mencegah penularan *Covid-19*. Oleh karena itu, segala



kegiatan seperti kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah harus dilakukan di rumah atau dilakukan secara online untuk mencegah menyebarnya *Covid-19* ini.

Dampak dari Pandemi *Covid-19* pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini sesuai dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*.

Kondisi pandemi *Covid-19* ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ini perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Dampaknya akan menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental).

Pada awal Februari 2020, *Covid-19* merupakan wabah penyakit yang berasal dari Wuhan yang menyebar di Indonesia. Penyebaran virus ini menyebabkan kerugian untuk banyak negara terutama dalam bidang ekonomi. Dalam bidang pendidikan, *Covid-19* jugamengubah model pembelajaran secara drastis, seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pada masa Pandemi *Covid-19*, proses pembelajaran dipaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajaran secara online.

Sekolah online atau yang biasa disebut daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran siswa/i dalam proses pembelajaran. Saat ini, metode pembelajaran di berbagai institusi pendidikan tidak selalu harus diselenggarakan melalui tatap muka. Terdapat model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan, yaitu pembelajaran daring. Aplikasi zoom juga mudah untuk mendaftarnya bisa melalui dari aplikasi di handphone/laptop dan dari website. Aplikasi ini bisa dijadikan sarana pembelajaran daring melalui voice dan video. Dalam pandemi seperti sekarang, aplikasi zoom sering digunakan oleh guru-guru untuk melakukan pembelajaran online.

Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Platform ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun kita berbayar. Dalam aplikasi Zoom Meeting ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video atau audio. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Terhitung hingga saat ini, pengguna aplikasi zoom di

Indonesia sangat membeludak yaitu dari tanggal 20 Maret sampai 26 Maret pengguna sudah mencapai 257.853 jiwa.

Aplikasi Zoom sebagai *video conferencing* ini banyak digunakan di berbagai kalangan seperti pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dosen dengan mahasiswa/i atau guru dengan siswa/i dan rapat perusahaan, karena kualitas video dan audio dapat tetap terjaga meskipun koneksi internet tidak stabil.

Beragam aplikasi atau media pembelajaran bertebaran di tengah pandemi *COVID-19*, namun peneliti lebih tertarik dengan menggunakan Zoom karena lebih terjaga keamanannya dalam melakukan diskusi atau pembahasan materi dengan komunikasi yang didukung dengan fitur-fitur yang terdapat di Zoom seperti pesan grup sehingga jika ada kendala secara audio dapat dibantu dengan fitur chat yang tersedia.

Meskipun begitu, pemikiran yang positif, kreatif dan inovatif dapat membantu menerapkan media pembelajaran daring, sehingga menghasilkan capaian pembelajaran yang tetap berkualitas. Belajar di rumah dengan menggunakan media daring diharapkan orang tua sebagai role model dalam pendampingan belajar anak.

Berhubungan dengan latar belakang penelitian ini, peneliti melakukan penelitian karena melihat kondisi pandemi di Indonesia yang mengakibatkan pembelajaran tatap muka tidak bisa dilakukan selama pandemi *COVID-19*. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti apakah pembelajaran online melalui aplikasi Zoom di SMA Widya Nusantara berjalan efektif atau tidak.

TINJAUAN PUSTAKA

Strategi

Kata strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran menurut Frelberg & Driscoll (1992) dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Dick & Carey (1996) berpendapat bahwa strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan.



Gerlach & Ely (1980) juga mengatakan bahwa perlu adanya kaitan antara strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, agar diperoleh langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik (prosedur) yang akan menjamin bahwa siswa akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. Kata metode dan teknik sering digunakan secara bergantian. Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa teknik (yang kadang-kadang disebut metode) dapat diamati dalam setiap kegiatan pembelajaran. Teknik adalah jalan atau alat (way or means) yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa ke arah tujuan yang akan dicapai. Guru yang efektif sewaktu-waktu siap menggunakan berbagai metode (teknik) dengan efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan.

Metode, menurut Surakhmad (1986) adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar). Semakin baik metode yang digunakan, maka akan semakin efektif dalam pencapaian tujuan.

Pembelajaran Daring (Online)

Pembelajaran berasal dari kata belajar, yang memiliki arti yaitu aktivitas perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang dimaksud itu perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Pada kenyataannya pembelajaran adalah merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dimana saja tanpa ada ruang dan waktu, karna memang pembelajaran bisa dilakukan dimana saja, walaupun banyak orang beranggapan bahwa pembelajaran hanya dilakukan di sekolah dan lembaga tertentu. Sedangkan pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan smartphone dan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan smartphone dan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.

Penyajian pembelajaran daring berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem pembelajaran daring ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan pembelajaran bisa dilakukan lebih banyak waktu.

Komunikasi

Secara etimologi istilah komunikasi berasal dari bahasa inggris yaitu *communication* yang bersumber dari bahasa latin *communicatio* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran pikiran makna hakiki, dari *communicatio* ialah *communis* yang berarti “sama” atau kesamaan arti. Sama halnya dengan pengertian tersebut Susanto mengemukakan “perkataan komunikasi” berasal dari

“*communicare*” yang dalam bahasa latin memiliki arti berpartisipasi atau memberitahukan, kata *communis* berarti memiliki bersama atau berlaku dimana-mana.

Dalam pengertian pragmatik, komunikasi mengandung tujuan tertentu, yaitu ada yang dilakukan secara lisan, secara tatap muka, atau melalui media, baik media massa seperti surat kabar, radio, televisi, atau film. Melalui non media massa, misalnya seperti surat, telepon, papan pengumuman, poster, spanduk, dan sebagainya. Sehingga dikatakan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik langsung secara lisan, maupun tidak langsung secara media.

Media

Kata asli media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Raharjo mengatakan, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan dari program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media yang digunakan dalam pembelajaran bisa berupa materi pembelajaran, tugas, video, permainan, dan lain- lain. Pada umumnya dari sebagian tenaga pengajar kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran, karena itu khususnya media edukasi berfungsi sebagai alat bantu yang dimanfaatkan baik tenaga pengajar, pembicara dalam seminar, dan lain- lain.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Adanya media dirasakan memang sangat membantu proses belajar mengajar, hal tersebut dikarenakan guru akan mudah dalam kegiatan mengajarnya serta dapat meningkatkan perhatian siswa pada kegiatan belajarnya.

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

Aplikasi Zoom



Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris “*application*” yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu.

Menurut Pratama Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan. Misalnya, pelayanan masyarakat, aktivitas niaga, periklanan, game, dan berbagai aktivitas lainnya. Sedangkan menurut Sri Widianti Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat sebagai front end sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola data sehingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi pengguna.

Zoom merupakan sebuah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi zoom dinilai mempunyai kualitas yang baik, karena aplikasi ini memperlihatkan bagaimana seseorang dapat bertatap muka secara virtual, baik dalam panggilan video, suara, maupun keduanya. Zoom juga menyediakan fitur chat agar bisa menjelaskan secara tulisan di dalam group chat. Tidak hanya itu dalam sebuah percakapan via zoom juga dapat merekam agar bisa dilihat lagi nantinya.

Aplikasi zoom memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya seperti (1) video dan audio HD; (2) alat kolaborasi bawaan; (3) Keamanan; (4) Recording; (5) Penjadwalan; dan (6) Group chat.

Model Studi Kasus

Dalam penelitian ini tentu peneliti memerlukan teori atau model yang relevan agar mendukung dan mendasari penelitian, maka dari itu peneliti menggunakan model Studi Kasus. Model ini memfokuskan pada kasus tertentu. Creswell (1998) menyatakan bahwa studi kasus (*case study*) adalah suatu model yang menekankan pada eksplorasi dari suatu “sistem yang terbatas” (*bounded system*) pada satu kasus atau beberapa kasus secara mendetail, disertai dengan penggalian data secara mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi yang kaya akan konteks.

Studi kasus adalah suatu model penelitian kualitatif yang terperinci tentang individu atau suatu unit sosial tertentu selama kurun waktu tertentu. Secara lebih dalam, studi kasus merupakan suatu model yang bersifat komprehensif, intens, terperinci dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya untuk menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer (berbatas waktu).



Salah satu ciri khas dari studi kasus adalah adanya “sistem yang berbatas” (*bounded system*). Hal yang dimaksud dengan sistem yang berbatas adalah adanya batasan dalam hal waktu dan tempat serta batasan dalam hal kasus yang diangkat (dapat berupa program, kejadian, aktivitas, atau subjek penelitian). Ciri lainnya dalam model studi kasus adalah keunikan dari kasus yang diangkat. Dalam studi kasus, kasus yang diangkat biasanya kasus-kasus yang memiliki keunikan, kekhasan tersendiri. Dari keunikan dan kekhasannya tersebut yang dijadikan daya tarik dari model ini. (Herdiansyah, 2010)

Adapun keterkaitan antara teori Studi Kasus dengan penelitian ini adalah :

- Jenis penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai dampak pembelajaran aplikasi zoom bagi minat belajar siswa SMA Widya Nusantara
- Komunikannya adalah Guru dan Siswa SMA Widya Nusantara
- Respons atau efeknya adalah Efektivitas pembelajaran online

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif digunakan untuk mencari deskripsi yang tepat dari semua keadaan objek yang diteliti. Wawancara ini dilakukan secara langsung selama satu hari pada siang hari di SMA Widya Nusantara dimana guru sudah selesai melakukan kegiatan pembelajaran online, pada tanggal 26 Februari 2021.

Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara mendalam kepada para narasumber yang memiliki kriteria tertentu dengan berpedoman pada pertanyaan penelitian. Wawancara dilakukan dengan cara mengobservasi langsung ke sumber yang kongkrit untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Wawancara ini dilakukan selama 1 hari pada tanggal 26 Februari 2021 dengan cara wawancara secara langsung. Peneliti memfokuskan pada efektivitas pembelajaran online melalui aplikasi zoom di SMA Widya Nusantara.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Narasumber dalam penelitian ini berjumlah lima orang yang terdiri dari 2 guru, dan 3 siswa SMA Widya Nusantara

HASIL DAN DISKUSI

Strategi Pembelajaran Online melalui Zoom

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian tentang efektivitas pembelajaran online melalui aplikasi zoom. Hasilnya 3 dari 5 narasumber merasakan bahwa pembelajaran online lebih efektif dan 2 narasumber menyatakan bahwa pembelajaran tatap mukadirasa lebih efektif. Berikut ini adalah jawaban langsung menurut para narasumber.



pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom ini dirasa efektif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Zainal Abidin, et. al. (dalam Fitriyani, et. al., 2020) yang menyatakan bahwa zoom cloud meeting menjadi media pembelajaran yang cukup efektif dengan kecenderungan 77,27% (Abidin, 2020). Dari sisi guru, pembelajaran online ini cukup membantu, mengingat di masa pandemi seperti saat ini dimana kegiatan pengajaran tetap harus berjalan, mereka merasa memiliki waktu lebih banyak untuk menyiapkan materi selanjutnya. Menurut para guru, siswa juga jadi memiliki waktu lebih banyak untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan menurut para siswa, pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom dirasa kurang efektif dikarenakan banyak kendala yang dialami. Kendala tersebut diantaranya adalah sinyal yang tidak stabil, penggunaan kuota yang boros, kurangnya sosialisasi dengan teman, dan tidak adanya uang jajan seperti sebelum adanya pandemi Covid-19 dimana pembelajaran masih dilaksanakan dengan tatap muka.

Mereka merasakan bahwa pengaplikasian pembelajaran online yang mereka peroleh hanya berpusat pada pemberian tugas, sedangkan rasio pemberian materi sangatlah kecil. Selain itu akses bertanya juga tidak seluas pada saat pembelajaran tatap muka, baik bertanya kepada guru maupun kepada teman. Hal ini berdampak pula pada kurangnya sosialisasi secara langsung bagi para siswa.

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Online

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait kelebihan dan kekurangan pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom.

Kelebihan:

1. Siswa merasa lebih santai dan tenang
2. Siswa merasa lebih punya banyak waktu dirumah bersama keluarganya
3. Siswa merasa punya lebih banyak waktu beristirahat dan santai
4. Siswa lebih merasa rileks dan tidak tegang

Kekurangan:

1. Siswa merasakan boros dikarenakan kuota jadi cepat habis
2. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru
3. Siswa merasa sedih karena uang jajan yang didapatkan berkurang
4. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat

Hal ini sesuai dengan pernyataan Fitriyani, et. al. yang menjelaskan bahwa menurut hasil penelitian, ada tiga hambatan dalam pembelajaran via online, yaitu:

1. Kuota yang terbatas sebanyak 21,5%
2. Jaringan tidak stabil sebanyak 23,4%
3. Tugas yang menumpuk sebanyak 30,6%



Ketertarikan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Online

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek penelitian yang terdiri dari tiga orang siswa SMA Widya Nusantara, terkait ketertarikan pembelajaran online atau offline. Berdasarkan pengalaman yang dirasakan siswa mengenai pembelajaran online atau offline, siswa lebih tertarik kepada pembelajaran offline atau tatap muka. Hal ini dikarenakan para siswa merasa di masa pembelajaran online ini, para siswa tidak bisa bersosialisasi bersama teman-temannya seperti ketika dahulu mereka belajar secara offline di sekolah. Sedangkan ketika pembelajaran offline, siswa dapat lebih aktif untuk bertanya kepada guru maupun aktif bersosial dengan teman-temannya.

Menurut Dabbagh dan Ritland (dalam Atsani, 2020), beberapa karakteristik media pembelajaran offline adalah: (1) materi pembelajaran terpadu, (2) waktu pembelajaran tetap atau waktu yang pasti, (3) di kontrol secara langsung oleh guru, (4) pembelajaran searah atau linier, (5) sumber informasi yang dipilih telah diedit, (6) sumber informasi yang sudah tetap, (7) teknologi yang digunakan telah dikenal.

Harapan Siswa Mengenai Hal-hal yang Harus Diperbaiki pada Pembelajaran Online

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian mengenai perbaikan yang harus dilakukan pada saat pembelajaran online agar pembelajaran berbasis online bisa lebih baik. Saran yang narasumber berikan beragam, seperti:

1. Penjelasan materi pembelajaran: Siswa berharap para guru tetap memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran. Siswa merekomendasikan penjelasan materi melalui video, mereka merasa materi mudah diterima dan dipahami. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Denissa Alfiany Luhulima, et. al. (dalam Monica, et. al., 2020) bahwa media pembelajaran menggunakan video sangat membantu dalam proses belajar baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal bagi anak-anak generasi Z yakni generasi yang lahir pada zaman yang canggih akan teknologi sehingga gaya dan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar sangat general dan visual (Luhulima, et. al., 2019).
2. Mengikuti tren kemajuan teknologi: Siswa berharap para guru mampu mengikuti tren kemajuan teknologi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi yang sedang disukai para siswa, dengan begitu siswa merasa lebih antusias, semangat, dan tidak mudah bosan.

Berdasarkan hasil wawancara untuk memperoleh data yang mendalam dengan memilih beberapa guru dan siswa sebagai pihak yang dapat memberikan informasi kepada penulis terkait penelitian yang penulis lakukan.



Dalam penelitian ini teori yang di gunakan adalah teori studi kasus, teori studi kasus mengemukakan bahwa model ini memfokuskan pada kasus tertentu. Creswell (1998) menyatakan bahwa studi kasus (*case study*) adalah suatu model yang menekankan pada eksplorasi dari suatu “sistem yang berbatas” (*bounded system*) pada satu kasus atau beberapa kasus secara mendetail, disertai dengan penggalian data secara mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi yang kaya akan konteks. Salah satu ciri khas dari studi kasus adalah adanya “sistem yang berbatas” (*bounded system*). Hal yang dimaksud dengan sistem yang berbatas adalah adanya batasan dalam hal waktu dan tempat serta batasan dalam hal kasus yang diangkat (dapat berupa program, kejadian, aktivitas, atau subjek penelitian).

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada sistem yang berbatas (*bounded system*). Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dengan dua guru SMA Widya Nusantara yang di lakukan pada siang hari, bertempat di ruang guru. Selanjutnya wawancara dengan tiga orang siswa SMA Widya Nusantara dilakukan pada sore hari, saat siswa sedang berkumpul di sebuah *coffee shop* yang bernama “Atas Nama Kopi” yang berada di jembatan 0 Rawalumbu, Bekasi Timur. Waktu yang digunakan untuk melakukan wawancara hanya satu hari, yaitu tanggal 26 Februari 2021.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian pada efektifitas aplikasi zoom dalam pembelajaran berbasis onlinedi SMA Widya Nusantara, dapat disimpulkan bahwa aplikasi zoom dinilai efektif bagi guru dan pembelajaran online ini cukup membantu, mengingat di masa pandemi seperti saat ini dimana kegiatan pengajaran tetap harus berjalan, mereka merasa memiliki waktu lebih banyak untuk menyiapkan materi selanjutnya. Menurut para guru, siswa juga jadi memiliki waktu lebih banyak untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

Sedangkan menurut para siswa, pembelajaran online menggunakan aplikasi zoom dirasa kurang efektif dikarenakan banyak kendala yang dialami. Kendala tersebut diantaranya adalah sinyal yang tidak stabil, penggunaan kuota yang boros, kurangnya sosialisasi dengan teman, dan tidak adanya uang jajan seperti sebelum adanya pandemi Covid-19 dimana pembelajaran masih dilaksanakan dengan tatap muka. Mereka merasakan bahwa pengaplikasian pembelajaran online yang mereka peroleh hanya berpusat pada pemberian tugas, sedangkan rasio pemberian materi sangatlah kecil. Selain itu akses bertanya juga tidak seluas pada saat pembelajaran tatap muka, baik bertanya kepada guru maupun kepada teman. Hal ini berdampak pula pada kurangnya sosialisasi secara langsung bagi para siswa.

Menurut penelitian diatas, saran yang peneliti berikan adalah agar guru sebaiknya memberikan penjelasan materi melalui video, agar para siswa bisa lebih menerima dan

memahami materi yang di berikan. Peneliti juga menyarankan kepada guru agar bisa membangun suasana pembelajaran online yang menyenangkan dan tidak membosankan, hal ini agar para siswa tidak mengantuk saat pembelajaran online sedang berlangsung.

REFERENSI

- Afiyanti, Yati. (2020). *Validitas dan Reabilitas Penelitian Kualitatif*. Jurnal Keperawatan Indonesia. Vol. 12, No. 2 p. 137-141
- Atsani, Lulu G. M. Z. (2020). *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. Al Hikmah: Jurnal Studi Islam. Vol 1, No. 1 p. 82-93
- Edwin. (2020). *Dampak Media Pembelajaran Zoom Bagi Minat Belajar Mahasiswa STT Sangkakala*. Skripsi. Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala: Salatiga
- Fitriyani., Febriyeni, M., & Kamsi, N. (2020). *Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi Di Mada Pandemi Covid 19*. Edification Journal: Pendidikan Agama Islam. Vol. 3, No, 1 p. 23-34
- Gifary, Sharen., Kurnia, Iis N. (2020). *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Jurnal Socioteknologi. Vol. 14, No. 2 p. 170-178
- Haqien, Danin. Aqilah A.R. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan). Vol. 5, No. 1 p. 51-56
- Haris, Muhammad. (2020). *Pola Komunikasi Antar Guru dan Murid Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di panti Asuhan Yatim Piatu ALANDALUSIA Mampang Prapatan Jakarta Selatan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta
- Ismail, Akbar B. (2020). *Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta*. Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA. Vol. 6, No. 2 p. 97-102
- Jaelani, Ahmad et al. (2020). *Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Dimasa Pandemi Covid-19*. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS. Vol 8, No. 1 p. 12-24
- Jannah, Ikha N., et al (2020). *Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol. 4, No. 1 p. 54-59

Monica, Junita., Fitriawati, Dini. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19*. Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol IX, No. 2 p. 1630-1640

