

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN RESPONSIF SISWA SAAT PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI

ANNA JARROTUL KHOIRIYAH

SMPN 18 Malang

Email : anjkoir@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep IPA SMP dan responsif siswa dengan penggunaan gmeet, WA, Google classroom. Penelitian dilakukan di kelas 9 selama proses pembelajaran daring. Metode dalam penelitian menggunakan kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data diperoleh dari rata-rata ulangan harian dan angket. Berdasar hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 32,4 % dan responsif siswa menyatakan 66,7 % pembelajaran komunikatif dan menyenangkan dan 85,2 % siswa menyatakan mudah memahami pembelajaran. Terdapat peningkatan pemahaman konsep IPA dan respon menyenangkan dan paham dengan penggabungan aplikasi gmeet, WA, dan google classroom.

Kata kunci: penggunaan media pembelajan online, peningkatan pemahaman konsep, responsif siswa, Pembelajaran Jarak Jauh

ABSTRACT

The purpose of this research was to find out the increase in understanding of junior high school science concepts and student responsiveness by using the Google Meet, WhatsApp and Google classroom. The research was conducted in 9th grade during the online learning process. The method in this research uses quantitative and descriptive qualitative. Data obtained from the average of daily test and questionnaire. Based on the results of the research, there was an increase in learning outcomes by 32.4% and student responsiveness stated that 66.7% of communicative and fun learning also 85.2% of students stated that it was easy to understand the course. there is an increase in understanding of science concepts and pleasant responses by combining the Google Meet, WhatsApp, and Google Classroom applications.

Key word: Uses online learning media, increased understanding of concepts, student responsiveness, distance learning

PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 mengharuskan pembelajaran yang disampaikan secara jarak jauh. Platform yang digunakan saat itu hanyalah google classroom. Kelebihan platform ini guru dapat menampilkan materi, video, membuat kuis, dan berdiskusi dengan siswa. Kendalanya adalah kurangnya pembelajaran sinkron dua arah. Hasil belajar siswa pada ulangan harian 1 didapat hanya 36,8% yang tuntas KKM.

Berdasar hasil belajar pada ulangan harian 1 guru mencoba menggali dengan memberikan angket kendala apa yang dialami siswa pada saat pembelajaran. Berdasarkan angket tercatat 98,6% siswa menggunakan HP, 58,1% menggunakan wifi, 32,4% kesulitan memahami materi, dan 14,9% kesulitan saat mengerjakan tugas.

Alternatif yang dapat dikembangkan guru untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut adalah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran online dengan google classroom yang sudah digunakan sebelumnya, mengoptimalkan penggunaan grup WA, dan menambah frekuensi sinkron dengan siswa menggunakan gmeet. Fitur-fitur yang tersedia pada WA dioptimalkan diantaranya live chat, kirim gambar, voice note.

Google classroom dipilih sebagai media yang dapat digunakan selama pembelajaran karena sederhana, tidak ribet, dan mudah diakses. Guru tidak mengalami kesulitan ketika

mengarahkan siswa untuk menggunakan aplikasi yang akan digunakan selama daring. Menggunakan Google classroom dirancang agar responsif, mudah digunakan dalam perangkat manapun, akses mobile ke materi pembelajaran menarik dan mudah berinteraksi (Iftakhar, 2016). Berdasar pengamatan yang dilakukan Setiawan (2020) bahwa pada pembelajaran daring guru lebih terfokus pada platform dari pada proses pembelajaran dan kesulitan dalam manajemen waktu dan disiplin diri. Perhatian tentang kesulitan yang masih dialami siswa saat menggunakan google classroom masih perlu diperhatikan.

Whatsapp (WA) merupakan aplikasi yang umum dan 100% siswa SMPN 18 Malang memiliki aplikasi tersebut. Aplikasi ini diharapkan mampu mengalihkan fungsi yang semula hanya untuk chat saja tetapi bermanfaat untuk belajar. Hal ini juga diungkap Sahidillah (2019) yang menyatakan bahwa tingkat literasi digital siswa dengan media sosial whatsapp masih kurang. Hal lain diungkap Prajana (2017) yang mengungkapkan bahwa WhatsApp dapat dimanfaatkan sebagai e-learning yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web 2.0, collaborating and sharing.

Aplikasi berikutnya yang digunakan adalah gmeet. Aplikasi ini cukup memungkinkan interaksi timbal balik antara guru dengan siswa karena guru dan siswa dapat bertatap muka walaupun secara virtual. Kelemahan dari aplikasi ini adalah membutuhkan kuota yang lebih besar dibanding WA dan Google Classroom. Gmeet mempermudah dalam mengumpulkan data kualitatif karena lebih efektif biaya dan keamanan terjaga (Brahma, 2020). Hal senada diungkap Pernantah (2021) yang mengatakan bahwa gmeet efektif mendukung pembelajaran online.

Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran daring ini adalah bagaimana memahamkan konsep kepada siswa, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar siswa tetapi tetap mempertimbangkan kondisi siswa.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian menggunakan kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa dan data kualitatif diperoleh dari angket dan observasi saat pembelajaran berlangsung. Kuantitatif dengan cara mengisi anget melalui google form dan kualitatif dengan menggali, memahami, dan menggambarkan suatu obyek penelitian dengan kata-kata (Moleong, 2011). Analisis data kuantitatif diperoleh dengan menghitung prosentase angket yang direspon siswa.

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan menggabungkan aplikasi yang dimiliki siswa berupa google classroom, WA, dan gmeet. Google classroom digunakan untuk mengupload materi, tugas, dan mengirimkan tugas siswa. Grup WA digunakan presensi, chat live, mengirim voice note, mengajukan pertanyaan, dan share link untuk gmeet. gmeet digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami secara teks.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada saat daring, langkah-langkah yang dilakukan guru adalah sebagai berikut.

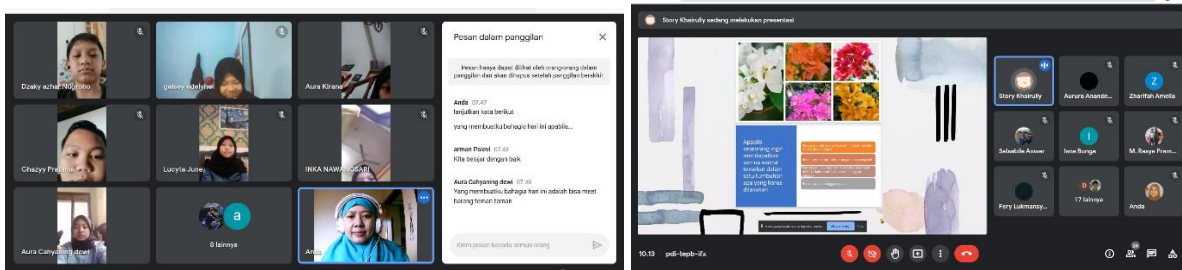
1. Grup WA

Aplikasi ini dimanfaatkan guru untuk melakukan presensi, memberi panduan singkat apa yang akan dikerjakan selama pembelajaran, dan share link kegiatan zoom. Kegiatan presensi dilakukan dengan tujuan untuk memastikan siswa sudah hadir semua dan siap menerima pelajaran. Saat menunggu siswa bergabung, guru menyapa, melakukan *ice breaker* dengan tujuan siswa rileks dan siap menerima pembelajaran. Kegiatan *ice breaker* dilakukan guru berganti setiap pertemuan agar siswa tidak bosan. Kegiatan ini berlangsung sekitar 10-15 menit. Tampilan chat dapat dilihat pada Gambar 4.a.

2. Gmeet

Aplikasi ini dimanfaatkan guru untuk membuka pembelajaran, menjelaskan materi/ kegiatan proses pembelajaran, *problem solving*, diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi karya siswa, dan menutup pembelajaran. Materi yang akan dibahas pada pertemuan, sudah terlebih dahulu dipelajari oleh siswa. Materi diupload terlebih dahulu 2-3 hari sebelumnya

dengan tujuan memberi kesempatan siswa untuk belajar. Tampilan gmeet dapat dilihat pada Gambar 2.

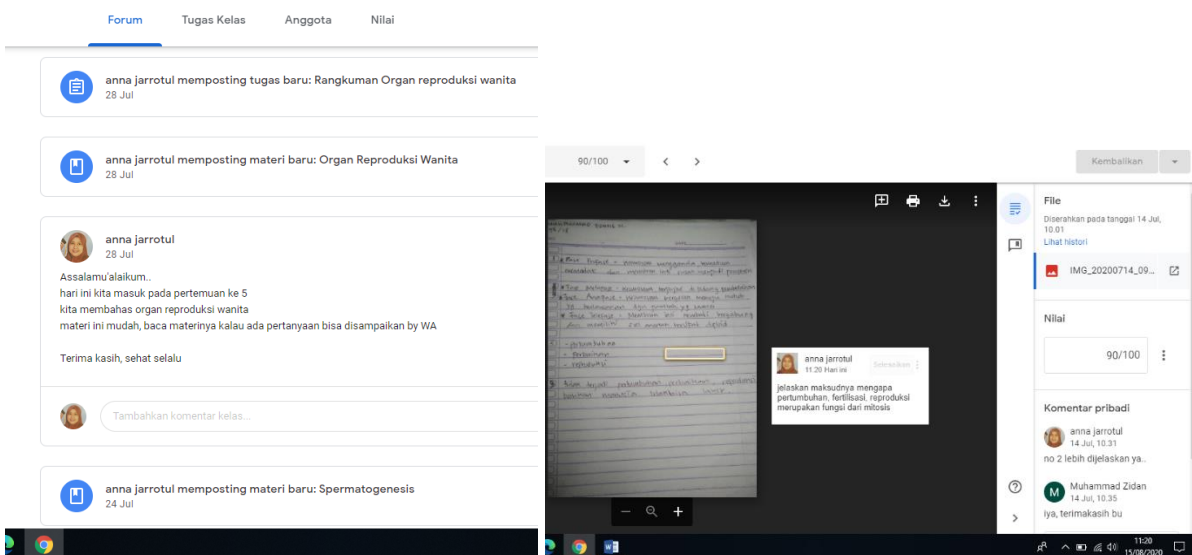


a. b.

Gambar 2. Tampilan saat aplikasi gmeet a. kegiatan pendahuluan b. presentasi siswa

3. Google classroom

Aplikasi ini digunakan untuk meng-upload materi, tugas, dari guru dan mengirim tugas siswa. Hasil koreksi tugas siswa yang berupa komentar dan nilai juga dikembalikan melalui aplikasi ini. Tampilan google classroom dapat dilihat pada Gambar 3.



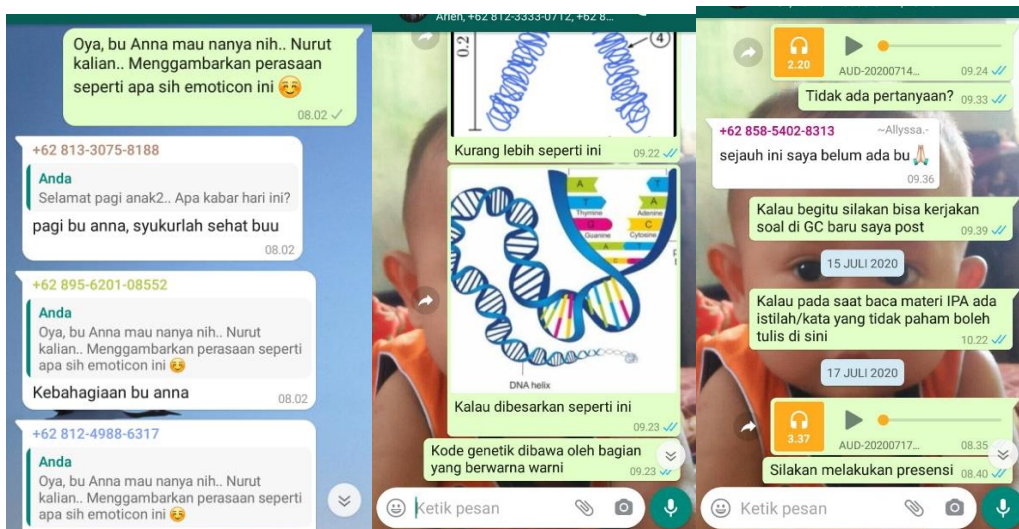
Gambar 3. Tampilan aplikasi google classroom a. upload tugas dan materi b. koreksi tugas siswa

4. Live chat WA untuk

Aplikasi ini digunakan untuk menjawab pertanyaan siswa yang membutuhkan penjelasan singkat. Tampilan chat dapat dilihat pada Gambar 4.b.

5. Voice note WA

Aplikasi ini dimanfaatkan untuk menjawab pertanyaan yang membutuhkan penjelasan panjang atau penjelasan awal pembelajaran yang panjang. Tampilan chat dapat dilihat pada Gambar 4.c.



Gambar 4. Tampilan WA a. pendahuluan b. penjelasan singkat c. penjelasan panjang

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran daring di masa pandemi covid 19. Subjek yang diteliti yaitu pembelajaran di kelas kelas IXF, G, H semester 1 2000-2021 di SMPN 18 Malang. Penelitian berlangsung selama tengah semester.

HASIL DAN PEMBAHASAN

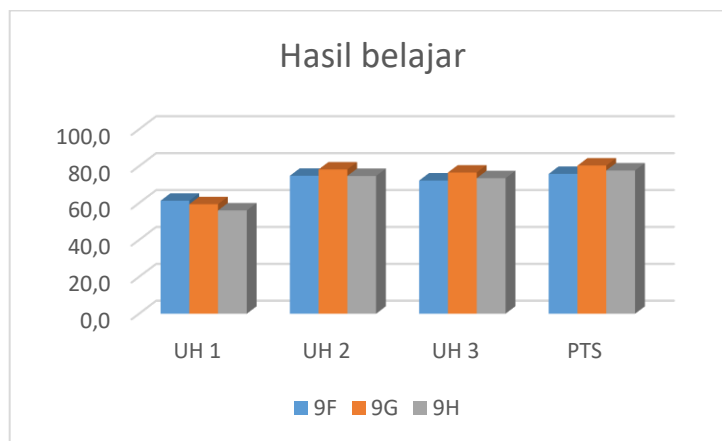
Hasil survey berupa angket tentang respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan Google classroom, WA, dan Gmeet dijelaskan pada Tabel 1. Data Hasil belajar dijelaskan pada Tabel 2 dan grafik 1.

Tabel 1. Hasil survey responsif siswa

Mata pelajaran	Komunikatif menyenangkan dan	Mudah dipahami
IPA	66.7 %	85,2 %

Tabel 2. Hasil belajar

Kelas	Rata-rata			
	UH 1	UH 2	UH 3	PTS
9F	61,3	72,2	74,8	75,8
9G	59,4	76,6	78,2	80,3
9H	56	73,5	74,7	77,7



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dalam hasil belajar dan respon positif terhadap pembelajaran. Peningkatan ini ditunjang oleh penggunaan 3 aplikasi, google classroom, WA, dan google meet.

Aplikasi google classroom merupakan aplikasi yang memungkinkan guru meng-upload materi dalam bentuk word, power point, gambar, atau video. Hal ini memudahkan guru untuk menuangkan materi pembelajaran dengan leluasa. Kelebihan dari google classroom ini dimanfaatkan guru untuk meng-upload materi yang memiliki ukuran file besar. Hardiyana (2015) mengungkapkan bahwa penggunaan Google Classroom dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat terhadap siswa.

Aplikasi ini memungkinkan guru dapat memberi balikan tugas yang dikerjakan siswa dengan cara memberi nilai (secara kuantitatif) dan memberi komentar secara kualitatif. Hal ini sesuai dengan panduan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 yang disampaikan menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa salah satu diantara memberikan umpan balik terhadap produk aktifitas belajar dari rumah yang berguna bagi guru (kemendikbud, 2020).

Hal lain yang perlu dihemat adalah kapan waktu yang tepat untuk menggunakan google classroom. Proses pembelajaran dapat bersifat deduktif dan induktif, ketika pembelajaran deduktif maka guru akan terlebih dahulu meng-upload materi agar segera dapat dipelajari siswa. Pembelajaran induktif guru akan menggunakan aplikasi yang lain terlebih dahulu, baru materi akan di-upload. Berdasar penelitian yang dilakukan Ernawati (2018) mengungkapkan bahwa penggunaan google classroom dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

WA merupakan aplikasi yang sederhana, yang memungkinkan dengan mudah semua siswa menjangkau akses pembelajaran. Kelebihan ini digunakan untuk memulai pembelajaran. Kegiatan membuka pembelajaran sangat penting untuk dilakukan walaupun secara daring. Salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam membuka pelajaran (Wena, 2014). Salah satu upaya pemberian stimulus pada proses pembelajaran secara daring adalah dengan memfasilitasi siswa dengan berbagai sumber belajar (Riyana, 2020).

WA memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan untuk pembelajaran, diantaranya live ciate dan voice note. Materi ringan dapat dibelajarkan dengan WA. Hal yang dilakukan guru saat pembelajaran dengan WA (1) presensi (2) *ice breaker* (3) menampilkan stimulus, dapat berupa gambar atau link video you tube (4) tanya jawab (5) menjelaskan materi (6) membuat kesimpulan.

Gmeet memiliki keunggulan karena guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung. Waktu lamanya pemakaian aplikasi ini menjadi pertimbangan tersendiri. Jumlah kuota yang besar pada saat pemakaian dan kejenuhan siswa menjadi pertimbangan guru. Guru memilih menggunakan waktu yang berdurasi antara 30-40 menit. Hasil belajar pada kelas yang menggunakan zoom lebih baik daripada hasil belajar pada kelas yang menggunakan grup WA (Kusuma, 2020).

Tujuan guru menggabungkan aplikasi tersebut adalah (1) Memudahkan siswa untuk menggunakan aplikasi sesuai dengan yang dibutuhkan (2) memudahkan siswa untuk memahami konsep (3) menghemat waktu (4) menghemat kuota. Kreativitas guru dalam mendesain materi, mencari/membuat stimulus, membuat pertanyaan, menjelaskan materi, membuat kesimpulan, mengelola kelas yang harus online sangat dibutuhkan. Keterampilan ini berkembang karena guru melakukan dan membiasakan.

Guru diharapkan melibatkan siswa untuk terus belajar walaupun sekolah normal terganggu (kemendikbud, 2020). Penggunaan pemanfaatan teknologi dan informasi dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (permendikbud no 65, 2013). Penggabungan ketiga aplikasi ini merupakan kesempatan yang dimiliki guru untuk mendesain proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kondisi dan efektifitas waktu dan kuota, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal senada diungkap Pakpahan (2020) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dengan adanya teknologi

informasi diantaranya e-learning, google class, whatsapp, gmeet serta media informasi lainnya serta jaringan internet yang dapat menghubungkan guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sebagai mana mestinya meskipun ditengah pandemi virus corona COVID-19.

Pembelajaran jarak jauh dengan daring sedapat mungkin tidak terlalu jauh dengan pembelajaran secara offline/ tatap muka. Esensi pengetahuan dan keterampilan Penggunaan *hypermedia technology* tidak memiliki nilai tambah jika digunakan hanya untuk mengganti tugas tugas yang menggunakan kertas atas tulisan tangan (Yengin et al., 2011)

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa meningkat sebesar 32,4 %. Respon siswa menunjukkan bahwa 66,7 % siswa menyatakan pembelajaran yang diberikan komunikatif dan menyenangkan, 85,2 % siswa menyatakan paham dengan konsep yang diberikan guru. Penggunaan aplikasi google classroom, WA, dan gmeet dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi google classroom, WA, dan gmeet menunjukkan respon positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Brahma, I. K. 2020. Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index vol 06:02*.
- Ernawati. 2018. *Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hardiyana, A. 2015. Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah. Karya Tulis Ilmiah, Cirebon : SMA Negeri 1 Losari.
- Iftakhar, S. 2016. Google Classroom: What Works an How. *Journal of Education and Social Sciences. Vol 3*.
- Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan 2020. Panduan Pembelajaran Jarak Jauh. Jakarta: Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan nomor 018/h/kr/2020 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah berbentuk sekolah menengah atas untuk kondisi khusus. Jakarta: Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma, J. W. & Hamidah. 2020. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 5 Nomor 1*.
- Moleong. L. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. 2020. Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang standar proses pendidikan dasar dan Menengah. Jakarta: Kemertian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pernantah, P. S., Nova, Ramadhani A. S. 2021. Penggunaan Aplikasi Google Meet dalam Menunjang Kefektifan Belajar Daring Masa pandemic covid 19 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan. Volume 21, Nomor 1, April 2021, 45-50*.
- Prajana, A. 2017. Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017, 122-133*.

- Sahidillah M. W., Miftahurrisqi W. 2019. Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa. *Varia Pendidikan, Vol. 31, No. 1, Juni 2019: 52-57.*
- Setiawan, A. R. 2020. Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halaman 28-37.*
- Wena, M. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kotemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yengin, I., Karahoca, A., Karahoca, D., & Uzunboylu, H. 2011. Deciding which technology is the best for distance education: Issues in media/technology comparisons studies. *Procedia Computer Science, 3, 1388–1395.*