

## **PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ZOOM DALAM MENINGKATKAN PROSES PEMBELAJARAN DARING**

Winda Hutagalung<sup>1</sup>, Erisa Solin<sup>2</sup>, M. Surip<sup>3</sup>  
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Negeri Medan

Surel : <sup>1</sup>[windahutagalung1511@gmail.com](mailto:windahutagalung1511@gmail.com), <sup>2</sup>[erisasolin@yahoo.com](mailto:erisasolin@yahoo.com), <sup>3</sup>[surif@unimed.ac.id](mailto:surif@unimed.ac.id)

### **Abstrak**

Pembelajaran melalui daring merupakan metode pembelajaran yang saat ini aktif dikembangkan oleh setiap tenaga pengajar atau pendidik. Metode pembelajaran ini menjadi sebuah solusi bagi terbatasnya kegiatan pembelajaran dimasa pandemi *Coronavirus* seperti saat ini. Pembelajaran daring dinilai dapat mengefisienkan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran, meskipun tidak dapat dikategorikan berbiaya murah namun pembelajaran daring ini tergolong dapat menghemat biaya operasional lembaga pendidikan. Efektifitas pembelajaran jarak jauh bertumpu pada kemampuan setiap tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pengajaran layaknya *compositions* pembelajaran tatap muka. Model pembelajaran jarak jauh bagi siswa sebisa mungkin disajikan secara interaktifitas antara pendidik dan peserta didik sebagaimana yang disukai oleh siswa sekolah. Saat ini telah banyak tersedia aplikasi yang menyediakan fasilitas video untuk membantu proses pembelajaran sehingga antara pendidik dan siswa tetap dapat di laksanakan tatap muka meskipun berada ditempat yang berbeda. Aplikasi atau media yang saat ini banyak digunakan oleh sekolah adalah aplikasi *zoom*. Penelitian mengenai efektifitas penggunaan media *zoom* terhadap pembelajaran di tengah pandemik *Coronavirus* ini akan dilaksanakan di SMPN 2 Onanrunggu. Guna mengukur keefektifan media tersebut terhadap pembelajaran di tengah pandemic *Coronavirus* ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif

*Kata kunci : Media Pembelajaran, Zoom, Covid-19, E-Learning*

### **PENDAHULUAN**

Wabah *Covid-19* ialah suatu pandemi yang tidak hanya mempengaruhi aspek pendidikan namun pula segala aspek kehidupan warga di dunia khususnya di Indonesia. Suasana ini sudah jadi suatu tantangan tertentu bagi segala lembaga pendidikan, tercantum lembaga pembelajaran sekolah dasar. Lewat departemen pembelajaran serta kebudayaan guna menyikapi perihal ini, pemerintah sudah menghasilkan larangan untuk segala jenjang pembelajaran buat melakukan pendidikan tatap muka langsung dalam ruang kelas serta menghimbau tiap sekolah buat melakukan pendidikan secara daring. Dalam suasana yang tidak terduga ini, keadaan sudah memforsir segala elemen pembelajaran tercantum guru kelas buat berpikir bagaimana mengganti serta mempersiapkan proses belajar untuk siswa dimana yang dulunya masih memakai tata cara tatap muka jadi model pendidikan daring yang diselenggarakan di rumah tiap-tiap. Guru selaku pendidik pastinya diharapkan sanggup menciptakan pemecahan terbaik buat proses pendidikan daring yang pas ataupun cocok dengan kebutuhan serta keahlian siswa.

Tata cara pendidikan daring ialah metode pendidikan yang menggunakan akses internet dengan menawarkan bermacam keunggulan yang meliputi aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas serta keahlian buat memunculkan bermacam tipe interaksi pendidikan. Sistem pendidikan berbasis internet ataupun pendidikan daring ini pula bertumpu pada terdapatnya sokongan fitur mobile, semacam HP berkategori *smartphone*, *laptop* ataupun *PC* buat bisa mengakses aplikasi kapan saja serta dimana saja (Gikas serta Grant, 2013). Di samping itu, pendidikan daring pula membutuhkan media aplikasi selaku fasilitas buat melakukan aktivitas pendidikan di antara lain *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *WhatsApp* serta *Google Meet*. Dengan keunggulan fleksibilitas yang besar, pendidikan jarak jauh bisa mempersingkat waktu pendidikan dan mengirit bayaran operasional lembaga pembelajaran (Silahuddin, 2015). Efektifitas pendidikan jarak jauh bertumpu pada keahlian tiap tenaga pengajar dalam mengantarkan modul pengajaran seperti proses pendidikan tatap muka. Di samping itu, modul ataupun isi pendidikan yang disajikan oleh pendidik wajib dikemas dengan bahasa yang gampang dipahami supaya tiap siswa sanggup

menguasai modul yang di informasikan dengan baik. Model pendidikan jarak jauh untuk siswa sekolah dasar sebisa bisa jadi disajikan secara interaktifitas antara pendidik serta partisipan didik sebagaimana yang disukai oleh siswa.

Melalui pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh, peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru kapan saja, demikian juga sebaliknya. Sifat komunikasinya bisa tertutup yaitu hanya diketahui satu siswa dengan guru atau bahkan secara bersama-sama melalui papan pengumuman. Komunikasinya juga masih bisa dipilih, mau secara serentak atau tidak. Secara yuridis pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya jarak antara guru dan anak didik. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari tenaga pengajar atau pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain contohnya seperti *Zoom*. Pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan *E-learning*.

*E-learning* adalah aplikasi yang tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan anak didik, terutama dalam hal ruang dan waktu dengan *E-learning* pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut (Putri, 2011). Model pembelajaran jarak jauh dapat digunakan pada keempat komponen pendidikan yakni: pendidikan umum, memperkuat pengetahuan pendidik tentang mata pelajaran yang diajarkan, pengajaran pedagogi dan perkembangan anak, dan sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik (Firman, 2019).

Kemajuan teknologi di zaman sekarang memungkinkan siswa untuk belajar sepenuhnya secara online atau daring sambil tetap bersosialisasi dengan teman sekelas, dan berpartisipasi dalam diskusi khusus mata pelajaran yang sedang berlangsung. Dengan cara via konferensi video, dokumen, digital, dan yang lainnya. Dengan begitu kegiatan pembelajaran pun tetap berlangsung, belajar secara online atau daring pun bisa di akses dimana saja dan di waktu yang telah ditentukan bersama. Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak negatif pada peserta didik. Dimana seorang tenaga pendidik harus mampu memahami prinsip-prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital didalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat diterapkan untuk siswa adalah dengan menggunakan *Zoom*. Pembelajaran melalui *Zoom* dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet. Pemanfaatan video *conference* dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu anak didik dan pendidik tetap melakukan interaksi tatap muka meskipun saling berjauhan. Pembelajaran yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya *Zoom* akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan karena pendidik akan terlibat komunikasi secara langsung dengan peserta didik (Sandiwarno, 2016).

Sekarang ini sudah banyak aplikasi yang menyediakan sarana video *conference* salah satunya adalah aplikasi *Zoom* yang dapat digunakan untuk memantau proses pendidikan sehingga antara pendidik serta siswa senantiasa bisa melakukan tatap muka walaupun terletak ditempat yang berbeda (Sandiwarno, 2016). Pendidikan jarak jauh ini secara tidak langsung mewajibkan para orang tua untuk memakai teknologi semacam *smartphone* ataupun fitur lain yang dapat mengakses jaringan internet. Untuk mengikut sertakan anak mereka dalam sistem pendidikan ini, tiap orang tua paling tidak mempersiapkan satu perlengkapan ataupun sistem pendidikan jarak jauh dan melaksanakan tutorial pada anak mereka supaya dapat secara mandiri memakai teknologi dalam pendidikan tersebut untuk meningkatkan mutu pendidikan anak serta pastinya senantiasa dibawah pengawasan mereka. Dalam penggunaan teknologi pendidikan tiap orang tua wajib ikut memahami teknologi tersebut selaku fungsi pengawasan serta pembimbingan supaya pendidikan bisa terlaksana dengan baik. Lewat observasi ini yang dicoba di SMPN 2 Onan rungu, diperoleh kesimpulan bahwa fasilitas pendidikan yang digunakan oleh sekolah tersebut merupakan aplikasi *Zoom Meeting* dan *WhatsApp*.

Pelaksanaan aplikasi *Zoom Meeting* pada awal mulanya jadi suatu permasalahan untuk guru, siswa serta orang tua siswa sebab sebagian besar guru, orang tua serta siswa belum terbiasa memakai

media pendidikan daring tersebut paling utama terpaut teknis operasionalisasi memakai model program zoom meeting, kesusahan buat mengakses jaringan serta masih banyak siswa yang belum mempunyai *smartphone* serta laptop. *Zoom Meeting* ialah media yang bisa digunakan secara langsung dengan siapapun sehingga sangat sesuai digunakan buat pendidikan jarak jauh di tengah pandemi ini. Pemanfaatan media zoom ini hendak membantu guru serta siswa dalam proses belajar sebab bisa berhubungan serta berbicara secara tatap muka meski di tempat yang berbeda.

Dalam menggunakan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* ini juga akan mendapat berbagai kemudahan karena aplikasi *Zoom Cloud Meeting* memiliki fitur-fitur pendukung, seperti fitur video dan audio HD, alat kolaborasi bawaan, keamanan, rekaman dan transkrip, fitur penjadwalan, obrolan tim. Fitur video dan audio HD berfungsi untuk menampilkan gambar atau video dan suara dari guru saat menjelaskan pembelajaran, sementara fitur audio berfungsi agar guru dan siswa dapat berinteraksi dengan baik mengenai topik pembelajaran yang sedang dibahas bersama yang menjadi keunggulan dalam fitur ini adalah sudah didukung dengan kualitas *high definition* atau HD. Alat kolaborasi bawaan memungkinkan peserta zoom untuk ikut menulis catatan penting dari hasil rapat untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi bawaan. Contoh dari alat kolaborasi bawaan adalah *Share Screen* yang berfungsi untuk membagikan tampilan layar pada seluruh siswa berupa slide presentasi sehingga para siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu seluruh siswa juga dapat merekam berlangsungnya penggunaan aplikasi *Zoom*, sehingga siswa dapat mendengar ulang mengulang pembelajaran tersebut. Sementara itu guru dapat memanfaatkan fitur ini untuk merekam aktivitas siswa apakah serius atau tidak selama mengikuti pembelajaran. Hasil rekaman dari aplikasi *Zoom Meeting* akan disimpan pada perangkat masing-masing atau akun *Cloud*. Pada aplikasi *Zoom Meeting* juga dapat melakukan penjadwalan terhadap *Video Conference* yang akan kita lakukan. Kita juga dapat memulai *video conference* atau rapat melalui akun *Outlook*, *Gmail*, atau *iCal* yang kita miliki. Kita dapat berinteraksi dengan peserta zoom lainnya melalui fitur *more* yang kemudian akan menampilkan fitur *chat*. Sementara itu untuk mengetahui kehadiran peserta *Zoom* atau siswa-siswa, kita dapat melihat fitur *participants*. Selain itu ada fitur yang memungkinkan untuk siswa berinteraksi tanpa harus mengeluarkan suara, yaitu fitur *raise hand* untuk menandakan angkat tangan *virtual* dan fitur *reaction* yang dapat digunakan sebagai bentuk reaksi *virtual* seperti tepuk tangan, mantap, selamat, dan lain-lain. Dengan kemudahan aplikasi tersebut, para pendidik diharapkan agar lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Zoom*, penggunaan aplikasi tersebut meski dengan beberapa kendala namun diharapkan dapat digunakan dengan maksimal oleh para pengajar, baik guru maupun dosen, maupun oleh peserta didik.

Bersumber pada teori komunikasi pembelajaran yang mengemukakan kalau dalam proses pendidikan pastinya dibutuhkan terdapatnya proses komunikasi. Berbagai wujud komunikasi bisa terjalin dalam proses belajar yang apabila dilihat dari subjeknya hingga komunikasi tersebut bisa meliputi komunikasi antar siswa serta komunikasi dalam ruang kelas antar guru dengan siswa. Teori ini sejalan dengan penelitian yang hendak dilaksanakan ialah buat memandang bagaimana efektifitas pemakaian media zoom terhadap pendidikan di masa pandemi covid 19 ini. Adapun pengukuran dalam dalam penelitian ini merupakan untuk mengenali sepanjang mana efektifitas pemakaian media zoom terhadap pendidikan di masa pandemi covid- 19 di SMP N 2 Onanrunggu.

## **METODE PENELITIAN**

Hasil penelitian ini pastinya diharapkan bisa membantu tenaga pendidik secara umum serta siswa di SMPN 2 Onanrunggu khususnya dalam melakukan pendidikan jarak jauh selama masa pandemi *Covid-19*. Tata cara desain penelitian ini memakai pendekatan penelitian kualitatif. Cresweel mengatakan kalau penelitian kualitatif ialah sesuatu pendekatan ataupun penelusuran guna mengumpulkan data serta informasi dengan dorongan bermacam sumber kepustakaan semacam dokumen, novel, majalah, serta cerita sejarah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa wawancara mendalam secara online melalui *WhatsApp* karena mengingat situasi pandemi *Covid-19* yang kurang kondusif. Subjek lima orang siswa. Dua orang siswa kelas I, satu orang siswa kelas II, dua orang siswa kelas III. Setelah wawancara

dilakukan maka didapatkan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan, selanjutnya peneliti melakukan analisis data. Analisis data ialah proses mencari dan menyusun secara runtut data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data yang kedalam kategori, menjabarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009) Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994) secara umum, terdapat tiga jalur analisis data kualitatif yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data ialah proses pemilihan data, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan adalah dimana peneliti terus menarik kesimpulan. Dimana digunakan untuk memperoleh efektivitas pembelajaran *online* yang dilakukan oleh siswa SMPN 2 Onanrunggu saat pandemi *Covid-19*. Pembelajaran *online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom*.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

**Tabel 1**

No	Nama	Pendapat Siswa
1	Meida Theodora Hutagalung	Kurang efektif
2	Renova Johana Sinaga	Efektif
3	Parulian Situmorang	Kurang efektif
4	Novri Christo Lumbantungkup	Efektif
5	Putra Lumbantungkup	Kurang efektif

Persentase pendapat siswa terhadap efektifitas pemakaian *Zoom* komentar siswa persentase efisien 40% tidak efisien 60% hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menampilkan jika pemakaian aplikasi *Zoom Meeting* terhadap pendidikan di sekolah khususnya di SMP N 2 Onanrunggu masih dikategorikan “kurang efisien”. Aspek hambatan terhadap kurang efektifnya pendidikan jarak jauh lewat aplikasi *Zoom Meeting* ialah masih adanya sebagian siswa yang belum mempunyai sarana *smartphone* serta laptop yang bisa mengakses aplikasi tersebut, masih ada pula orang tua ataupun guru belum memahami metode mengoperasikan aplikasi *Zoom Meeting*, rendahnya mutu sinyal pada sebagian daerah tempat tinggal siswa serta guru pula ialah aspek hambatan terhadap masih kurang efektifnya pemakaian aplikasi *zoom* untuk proses pendidikan siswa. Tidak hanya adanya hambatan semacam yang sudah dibahas tadinya, tidak sedikit pula yang mengapresiasi pemakaian pemakaian aplikasi *Zoom Meeting*, sebagian orang tua serta guru dalam wawancara yang dicoba mengantarkan kalau aplikasi *Zoom Meeting* dinilai sangat instan dalam pemakaian. Salah satu keunggulan yang dipaparkan oleh orang tua merupakan disebabkan siswa serta guru melakukan proses pendidikan lewat komunikasi secara langsung (via video confrence) serta tidak hanya lewat pendidikan dengan modul. Proses komunikasi secara langsung (via aplikasi) mempermudah siswa melaksanakan timbal balik

Siswa diharapkan bertanya apabila terdapat suatu pertanyaan atau kalimat yang belum jelas serta belum dipahami. Pendidikan lewat media *Zoom Meeting* ini sudah jadi salah satu alat alternatif pendidikan, walaupun dalam penerapannya tidak semudah dengan apa yang dibayangkan. Perihal yang butuh dicermati oleh pihak sekolah serta guru merupakan seyogyanya membagikan pelatihan kepada orang tua siswa tentang metode pemakaian aplikasi *Zoom* ini supaya bisa menggunakan aplikasi *Zoom meeting* ini dengan baik serta benar. Hasil dalam penelitian ini pula sejalan dengan pendapat (Hartanto 2016) jika teknologi data serta telekomunikasi yang mudah digunakan hendak mereduksi keterbatasan ruang serta waktu yang selama ini jadi keterbatasan dalam dunia pembelajaran. Konsekuensi pemakaian

*E-Learning* semacam yang dikala ini dibentuk dalam sistem pembelajaran Indonesia merupakan siswa bisa dengan mudah mengakses modul pendidikan tanpa terbatas lagi dengan tempat serta waktu.

*E-Learning* mempermudah siswa dalam memperoleh modul pendidikan serta membuka ruang dialog dengan para pendidik di bidang yang diminati. Baik modul pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dilaksanakan ataupun modul pendidikan yang lain bisa dengan gampang diakses ataupun diperoleh dari bermacam sumber media di internet tanpa wajib terkendala oleh ruang serta waktu. Hambatan utama yang masih dirasakan negeri kita merupakan dengan masih perlunya pembangunan bermacam infrastruktur teknologi data serta pengkajian menimpa bermacam peraturan yang menunjang terhadap pengembangan *E-learning* di Indonesia.

Di balik segala kemudahan yang ditawarkan dari pendidikan daring lewat internet, lewat penelitian ini masih ditemui banyak hambatan yang dialami oleh masyarakat kita dalam membiasakan diri dengan suasana pendidikan pada masa pandemi semacam dikala ini. Baik dari hasil wawancara ataupun lewat pengamatan langsung, data yang diperoleh masih menampilkan kalau pendidikan lewat media internet khususnya di SMP N 2 Onanrunggu dalam pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting* masih dalam jenis evaluasi “kurang efisien”. Buat sebagian responden, baik siswa, guru ataupun orang tua partisipan didik masih menyangka kalau pendidikan tatap muka langsung dalam ruang kelas merupakan proses belajar yang sangat efisien. Kelebihan utama proses pendidikan kelas yang tidak sanggup digantikan oleh media internet merupakan pembangunan kepribadian serta moral anak dan keahlian bersosialisasi mereka. Terhadap masih adanya ketidakefektifan pendidikan daring, Eva maizarra Puspa Dewi yang ialah seseorang psikolog pembelajaran dalam pendapatnya mengemukakan kalau ada tiga respon orang dikala diperhadapkan dalam suasana sulit ialah menolak, tawar menawar serta menerima. Berkaitan dengan masa new normal yang dikala ini dialami warga, kalau dikala ini siswa lebih menggemari pendidikan tatap muka ruang kelas sebab mereka masih dalam sesi menolak sebab wajib kita akui bersama kalau sistem pendidikan daring ini masih terkategori baru dan membutuhkan bermacam penyesuaian dalam penerapannya.

Adapun langkah-langkah penggunaan *Zoom* yang diterapkan selama pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru mempersilakan siswa untuk mengunduh aplikasi *Zoom*. *Zoom* dapat diunggah melalui smartphone ataupun laptop.
2. Setelah mengunduh siswa akan diberikan id untuk masuk ke dalam *Zoom Meeting*.
3. Setelah diberikan id siswa bisa bergabung dengan memilih bergabung atau *Join Meeting*.
4. Saat sudah masuk ke dalam ID siswa bisa langsung bergabung dan pembelajaran dapat dimulai.

Pembelajaran melalui *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih efektif. Karena narasumber berpendapat *Zoom* menyediakan fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya. Salah satu fitur yang sering dipakai adalah penjadwalan *meeting* dan share dokumen untuk slide presentasi. Selain itu ada fitur *chatting* yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung. *Zoom* menjadi solusi yang sangat tepat di tengah pandemi *Covid-19* ini.

Ada beberapa kelebihan saat menggunakan aplikasi *Zoom*. Pertama, *Zoom* dapat di download secara gratis dan memungkinkan melakukan sampai 100 partisipan. Kedua, dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur *Schedule* (Jadwal). Ketiga, bisa merekam dan menyimpan video saat pembelajaran berlangsung. Keempat, *Zoom Cloud Meeting* dapat bekerja pada perangkat *android*, *Ios*, *Windows*, dan *Mac Virtual Background* yang bisa di ganti. Selain kelebihan sebagaimana disebutkan, *Zoom* pun memiliki kekurangannya yaitu pembelajaran hanya dapat berlangsung selama 40 Menit. Jika sudah 40 menit, aplikasi secara otomatis keluar dan harus *log in* kembali dengan *user id* yang baru. Selain itu siswa harus memiliki jaringan yang kuat, supaya saat pembelajaran tidak ada hambatan apapun.

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran *online* di SMP N 2 Onanrunggu masih kurang efisien dengan menggunakan aplikasi *Zoom* yang sudah dipersiapkan saat adanya pandemi *Covid-19* sekarang ini. Pembelajaran yang bisa dikatakan fleksibilitas dan pelaksanaannya memudahkan siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Menjadikan pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom* mendapat tanggapan yang sangat baik

dari siswa. Banyaknya fitur-fitur yang memudahkan menjadi nilai tambah untuk mempermudah pembelajaran secara *online*.

#### **SIMPULAN**

Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* di SMP N 2 Onanrunggu masih “kurang efisien”. Aspek kurang efektifnya pendidikan jarak jauh ini (*zoom meeting*) merupakan dipengaruhi sebagian perihal antara lain masih terdapat sebagian siswa yang belum mempunyai *smartphone* serta laptop, guru serta orang tua siswa belum menguasai pemakaian aplikasi *Zoom Meeting* dengan baik, serta rendahnya mutu sinyal pada area tempat tinggal siswa serta guru. Tidak hanya hambatan di atas, lewat riset ini pula ditemui data kalau sebagian orang tua siswa serta guru memperhitungkan kalau aplikasi *Zoom Meeting* masih jadi opsi pemecahan yang tepat buat mengubah proses pendidikan dalam ruang kelas. Aplikasi *Zoom Meeting* menawarkan keunggulan lebih dibanding dengan aplikasi pendidikan yang lain yang sejenis sebab siswa serta guru bisa melaksanakan komunikasi secara lisan serta tatap muka seperti pendidikan kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Basori. 2014. Efektifitas Komunikasi Pembelajaran Online dengan Menggunakan Media E-Learning Pada Perkuliahan Body Otomotif. *JIPTEK*. 7(2). 39-40.
- Firman. 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science*. 2(2). 82.
- Gikas dan Grant, 2013. Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media. *Iniemei and Higher Education*. 19. 18-26. <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>.
- Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 10(1). 1-18.
- Hartanto, A. A., & Purbo, O. W. 2002. *Buku pintar internet teknologi e-learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- I. G. Ayu dan N. Budiasih. 2013. Metode Grounded Theory dalam Riset Kualitatif”. *Jurnal Ilmu Akuntansi dan Bisnis*. 19-27.
- J. Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. PT Grasindo.
- P. Mahasiswa dan T. Media. 2014. Persepsi Mahasiswa Tentang Media Pembelajaran E-Learning Students Perception Eelearning In Obstetrics Departement. 2. 107-114.
- Sandiwarno. 2016. Perancangan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learing guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran yang Efektif dan Efisien. *Jurnal Ilmiah FIFO*. 8(2). 191.
- Silahunudin. 2015. Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *CIRCUIT-Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 1(1) 48-59.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif)*. Alfabeta.
- S. Nurjati. 2002. Bab II Pembelajaran Akidah Akhlak, Basis Humansiik, Pendekatan Active Learning”. 39-104.
- Wicaksana, E. J. 2020. Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moddle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat Peserta Didik di Tengah Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2). 117-119.
- Y. Wisman. 2017. Komunikasi Efektif dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca*. 3(2). 646– 654.