

MANFAAT APLIKASI ZOOM MEETING TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DARING SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1 TIGA RUNGGU

Reggia Margaretha Sihombing¹, Putri Cindy Sinaga², Sasnin Seliqua³, Mohammad Joharis⁴

Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Negeri Medan

surel: ¹reggiamargaretha0606@gmail.com, ²putrictsinaga@gmail.com,
³sasninseliqua0@gmail.com, ⁴joharislubis@yahoo.co.id

Abstrak

Secara umum, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan manfaat aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran daring siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tiga Runggu. Adapun subjek penelitian ini ialah 15 orang siswa kelas IX-4. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik dokumentasi, karena data-data yang dikumpulkan berbentuk tulisan atau dokumen. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa jawaban terhadap kuesioner yang telah diisi oleh para responden. Analisis data pada penelitian ini dimulai dengan membuat kuesioner yang berhubungan dengan manfaat-manfaat aplikasi *Zoom Meeting*. Kemudian, kuesioner tersebut dibagikan kepada para responden yang dibuat dalam bentuk tautan. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan jawaban-jawaban dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden.

Kata Kunci: Manfaat, Aplikasi Zoom Meeting, Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Dimulai pada akhir tahun 2019 hingga saat ini adalah menjadi tahun yang berat bagi kita semua, virus SARSCoV-2 atau yang lebih dikenal sebagai Coronavirus telah menjangkiti lebih dari 200 negara di dunia, termasuk Indonesia. Bahkan hingga saat ini jumlah kasusnya terus meningkat hingga mencapai 2,46 Juta dengan angka kematian sebesar 64.631 (dilansir dari Wikipedia, *JHU CSSE COVID-19 Data*, dan *Our World in Data*). Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah, bekerja sama dengan seluruh elemen masyarakat, untuk memutus mata rantai virus Corona, antara lain Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), imbauan jaga jarak ketika terpaksa harus keluar rumah, menerapkan protokol kesehatan, sistem bekerja dari rumah (*Work from Home*), dan juga belajar dari rumah (*Study from Home*) atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas dan konektivitas yang memungkinkan munculnya berbagai interaksi dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al. (2004), menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning* (pembelajaran daring) (Hartanto, 2016). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Darmawan (2012), aplikasi *e-learning* ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan juga proses pembelajaran secara formal maupun informal, selain juga memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, video, CD-ROM, DVD, HP, PDA, dan lain sebagainya. Di samping itu, istilah *e-learning* (pembelajaran daring) meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *Computer-Based Learning*, *Web-Based Learning*, *virtual Classroom*, *virtual Schoology*, *virtual Zoom Meeting*, dan aplikasi lainnya. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, poin ke-2, yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring / jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;

b. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*;

c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses / fasilitas belajar dirumah;

d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor / nilai kuantitatif.

Sari (2015: 27-28) mengungkapkan bahwa pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun, kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana baru bagi peserta didik yang biasanya belajar di dalam kelas. Sedangkan beberapa kekurangan yang terjadi pada pembelajaran daring, yakni kemungkinan lebih besar anak sulit fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif, keterbatasan kuota internet atau *wifi* yang menjadi akses penghubung dalam pembelajaran daring, serta banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dari rumah, di antaranya terlalu banyak tugas yang diberikan serta guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Menurut Hadisi dan Muna (2015: 131), pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antarsiswa itu sendiri. Kurangnya interaksi tersebut bisa memperlambat terbentuknya *values* (nilai-nilai) dalam proses pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, dkk, 2003: 726), media pembelajaran atau media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Sementara itu, Danim (1995: 7), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan pendidik dalam berkomunikasi dengan peserta didik. Selanjutnya, Hadimiarso (1997: 19), mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar dalam diri peserta didik.

Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan, ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan (dalam hal ini pendidik / guru) kepada penerima pesan (dalam hal ini peserta didik / siswa) untuk memudahkan si penerima pesan (siswa) menerima suatu konsep / pemahaman yang diajarkan. Menurut fungsi dan manfaatnya, media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar.

Zoom Meeting merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur *video conference* yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik, hal ini dapat terjadi hanya melalui koneksi internet dan melakukan registrasi pada website tersebut melalui komputer atau mengunduh aplikasi pada *smartphone* atau gawai, kemudian mengikuti alur yang tersedia. Aplikasi *Zoom Meeting* digadang-gadang sangat bermanfaat sebagai media komunikasi dalam jaringan ketika salah satu pihak, baik pendidik maupun peserta didik, mempunyai kendala untuk berkumpul dan bertatap muka secara fisik, seperti halnya diakibatkan karena pandemi *Covid-19* ini.

Berdasarkan pendapat yang diungkapkan Saputra (2011: 14), bahwa *the zoom meeting presentation* dengan fitur *zoom in* dan *zoom out* dengan tampilan *map books* dapat mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide atau gagasan pada sebuah tampilan dan dapat melihat keterkaitan dalam sebuah tampilan slide dengan slide lainnya dengan mudah, dinamis, dan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang ditampilkan.

Pembelajaran daring ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik. Dalam pembelajaran daring yang telah diberlakukan hingga saat ini, aplikasi *Zoom Meeting* merupakan salah satu media pembelajaran daring yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru dan siswa dapat bertatap muka secara virtual, sehingga guru dapat memantau kegiatan yang dilakukan oleh siswa di rumah masing-masing. Namun, manfaat dan keefektifitasan aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran yang berlangsung banyak dipertanyakan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “Manfaat Aplikasi *Zoom Meeting* terhadap Proses Pembelajaran Daring Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tiga Runggu”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manfaat aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran daring di SMP Negeri 1 Tiga Runggu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, serta sebagai penambah wawasan pembaca mengenai manfaat aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran daring. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan, terutama bagi guru bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran daring, dan bagi mahasiswa diharapkan sebagai sumber informasi dan bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan dalam bidang yang relevan, bagi peserta didik sebagai gambaran dan bahan informasi bagi mereka untuk mengetahui dan melakukan kilas balik mengenai manfaat aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran daring di sekolah mereka, yakni SMP Negeri 1 Tiga Runggu. Adapun, hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hilna Putria, dkk (dalam Jurnal Basicedu, vol. 4, no. 4, tahun 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Notoatmodjo (2010), menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi didalam masyarakat. Adapun subjek penelitian ini ialah 15 orang siswa kelas IX-4. Sumber datanya adalah kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti. . Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa jawaban terhadap kuesioner yang telah diisi oleh para responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, karena data-data yang dikumpulkan berupa dokumen. Analisis data pada penelitian ini dimulai dengan membuat kuesioner yang berhubungan dengan manfaat-manfaat aplikasi *Zoom Meeting*. Kemudian, kuesioner tersebut dibagikan kepada para responden yang dibuat dalam bentuk tautan. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan jawaban-jawaban dari kuesioner yang sudah diisi oleh responden.

PEMBAHASAN

Sebelum adanya pandemi *Covid-19*, kegiatan pembelajaran dilakukan secara luring (luar jaringan). Namun, ketika pandemi *Covid-19* melanda Indonesia, Pemerintah Indonesia menerapkan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Penelitian ini dilakukan terhadap lima belas siswa kelas IX-4 di SMP Negeri 1 Tiga Runggu.

Kelima belas siswa kelas IX-4 SMP Negeri 1 Tiga Runggu, menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran daring hingga mereka lulus sekolah. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti kebermanfaatan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran daring di Kelas IX SMP Negeri 1 Tiga Runggu ini. Untuk mengetahui kebermanfaatan aplikasi *Zoom Meeting*, peneliti membuat sebuah kuesioner yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan seputar manfaat aplikasi *Zoom Meeting*.

Tabel 1. Kuesioner Tentang Manfaat Aplikasi *Zoom Meeting* bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Tiga Runggu.

Pertanyaan Kuesioner	Jawaban Kuesioner
Menurut anda, apakah aplikasi <i>Zoom Meeting</i> bermanfaat selama proses belajar mengajar secara daring?	
Jelaskan manfaat apa yang anda dapatkan dari aplikasi <i>Zoom Meeting</i> selama pembelajaran daring!	
Menurut anda, apakah kelebihan aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dibandingkan aplikasi <i>e-learning</i> lainnya?	
Menurut anda, apakah kekurangan aplikasi <i>Zoom Meeting</i> dibandingkan aplikasi <i>e-learning</i> lainnya?	

Selain pada saat melakukan pembelajaran daring, adakah manfaat dari aplikasi <i>Zoom Meeting</i> yang dapat anda rasakan?	
Apakah aplikasi <i>Zoom Meeting</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring? Tuliskan pendapat anda!	

Berdasarkan data tersebut, maka dapat diketahui manfaat aplikasi *Zoom Meeting* terhadap proses pembelajaran daring. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengisian kuesioner oleh siswa kelas IX-4 SMP Negeri 1 Tiga Runggu.

Menurut Ayu Simarmata, aplikasi *Zoom Meeting* bermanfaat selama proses belajar mengajar secara daring, karena dengan aplikasi *Zoom Meeting*, siswa dan guru dapat bertatap muka meskipun tidak secara langsung. Selain itu, pada aplikasi *Zoom Meeting* ini juga terdapat fitur share screen yang memudahkan guru maupun siswa dalam menerangkan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Hal ini juga merupakan kelebihan aplikasi *Zoom Meeting* dari aplikasi *e-learning* lainnya. Meskipun bermanfaat, aplikasi *Zoom Meeting* juga memiliki kekurangan, yaitu penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* memerlukan banyak penggunaan kuota internet. Kemudian, aplikasi ini tidak tersedia bahasa Indonesia, sehingga siswa yang tidak paham bahasa Inggris pasti merasa sedikit kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini. Kemudian, menurut Ayu, aplikasi *Zoom Meeting* cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring di kelas mereka, karena masih terdapat beberapa kendala seperti jaringan yang tidak stabil.

Selanjutnya, menurut Josua Simanjuntak, aplikasi *Zoom Meeting* bermanfaat bagi kegiatan belajar-mengajar daring di sekolah, karena melalui aplikasi ini guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah. Fitur *Participant* dapat mendata berapa orang yang sudah bergabung di aplikasi tersebut, sehingga lebih mudah untuk mendata siswa yang hadir dan tidak hadir. Kemudian, menurut Josua, manfaat lain yang dapat ia rasakan dari aplikasi *Zoom Meeting* di luar pembelajaran daring ialah, dia dapat mengikuti kegiatan webinar, ibadah, maupun komunikasi dengan keluarga besar. Meskipun begitu, menurut Josua masih terdapat kekurangan dari aplikasi *Zoom Meeting*, yaitu penggunaan kuota yang banyak dan rawan terhadap data pengguna yang bocor.

Kemudian, berdasarkan hasil kuesioner, menurut Jaya Rocen, penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam kegiatan belajar-mengajar secara daring sudah bermanfaat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya sekolah yang menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran daring. Menurutnya, aplikasi *Zoom Meeting* memiliki banyak fitur yang dapat mendukung kegiatan proses belajar-mengajar secara daring, diantaranya fitur share screen yang dapat digunakan guru atau siswa untuk menampilkan materi pembelajaran, fitur *participant* yang dapat digunakan untuk melihat jumlah orang yang berada dalam aplikasi tersebut, fitur *chat* yang dapat memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi tanpa harus bersuara, fitur *microphone* yang dapat membantu guru maupun siswa menjelaskan materi dengan mengeluarkan suara. Selanjutnya, selain dalam proses belajar-mengajar secara daring, Jaya juga sering menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* untuk mengikuti ibadah secara daring. Selain itu, ia juga menggunakan aplikasi ini untuk menonton film bersama dengan teman-teman. Selanjutnya, menurut Jaya, aplikasi *Zoom Meeting* ini masih memiliki kekurangan, yaitu penggunaan kuota internet yang boros.

Manfaat dari aplikasi *Zoom Meeting* dalam kegiatan proses belajar-mengajar juga dirasakan oleh Mariana. Menurutnya, aplikasi *Zoom Meeting* memiliki manfaat berupa guru dan siswa dapat melihat materi pembelajaran selayaknya pertemuan tatap muka di kelas. Oleh sebab itu, ia berpendapat bahwa aplikasi *Zoom Meeting* ini sudah efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring. Selain bermanfaat dalam kegiatan belajar-mengajar daring, aplikasi ini juga bermanfaat dalam kegiatan diluar pembelajaran. Menurutnya, manfaat tersebut ialah dapat berkomunikasi dengan keluarga-keluarga besar yang jauh tempat tinggalnya.

Kemudian, manfaat dari aplikasi *Zoom Meeting* dalam kegiatan proses belajar-mengajar secara daring ini juga dirasakan oleh Rafli Pandapotan Simbolon. Menurutnya, dengan adanya aplikasi *Zoom Meeting* ini, dia dapat melihat guru dan teman-temannya pada saat proses pembelajaran, seperti pada saat melakukan pembelajaran tatap muka. Kemudian, manfaat yang dirasakan dari aplikasi *Zoom Meeting* di luar kegiatan belajar-mengajar secara daring seperti mengikuti ibadah *online*. Adapun, kekurangan dari

aplikasi *Zoom Meeting* ini menurutnya ialah penggunaan kuota internet yang boros. Meskipun begitu, manfaat yang dapat dirasakan melalui aplikasi *Zoom Meeting* ini sebanding dengan pemakaian kuota internet.

Selanjutnya, menurut Ribka Simarmata aplikasi *Zoom Meeting* ini bermanfaat sebagai media pembelajaran daring, karena aplikasi *Zoom Meeting* ini memiliki berbagai fitur yang dapat mendukung proses belajar-mengajar daring misalnya fitur *share screen*. Selain dalam proses belajar mengajar secara daring, menurut Ribka, manfaat yang dapat diadakannya dari aplikasi ini diluar pembelajaran daring ialah, melakukan rapat dengan siswa lain, mengikuti webinar, mengikuti ibadah, dan mengikuti bimbingan belajar online. Adapun kekurangan aplikasi ini menurut Ribka ialah penggunaan kuota yang boros.

Kemudian, menurut Rivaldi Fernando aplikasi *Zoom Meeting* kurang bermanfaat dalam kegiatan proses belajar-mengajar maupun kegiatan diluar belajar-mengajar secara daring karena dalam penggunaannya, kita harus memiliki jaringan yang bagus. Apabila jaringan kita tidak bagus, maka kita tidak dapat melihat gambar guru dan siswa lain, serta materi presentasi yang terdapat pada aplikasi *Zoom Meeting* ini.

Manfaat yang dirasakan Tamara Jelita Sialagan terhadap aplikasi *Zoom Meeting* pada saat proses belajar-mengajar secara daring ialah sangat banyak. Menurutnya, aplikasi *Zoom Meeting* ini memiliki berbagai macam fitur yang dapat mendukung pembelajaran daring, seperti fitur *schedule* untuk menjadwalkan pembelajaran, fitur *share screen* untuk menampilkan materi pembelajaran, fitur *record* untuk merekam proses pembelajaran daring, dan lain-lain. Namun, menurutnya aplikasi *Zoom Meeting* juga memiliki kekurangan yaitu, pada penggunaan kuota internet yang boros dan perangkat aplikasi yang tidak cocok dengan sebagian HP.

Kemudian, manfaat yang dirasakan oleh Toni Zebua dari aplikasi *Zoom Meeting* selama proses belajar-mengajar secara daring ialah adanya fitur *share screen* yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa seperti dilakukan secara tatap muka. Kemudian, menurutnya, dia juga bisa melihat wajah guru dan teman-temannya meskipun tidak secara langsung. Namun, menurutnya penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* ini boros kuota internet, sehingga menyebabkan dia juga boros dalam penggunaan uang. Meskipun begitu, aplikasi *Zoom Meeting* ini menurutnya efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring dengan berbagai fitur-fitur yang dimiliki aplikasi tersebut.

Ester Hensya Nova Simamora, Rahel Rohsarini Girsang, Angel Simanjuntak, dan Chintya Haloho mengungkapkan pendapat yang sama tentang manfaat aplikasi *Zoom Meeting* dalam kegiatan proses belajar-mengajar daring. Mereka mengatakan kalau melalui aplikasi *Zoom Meeting* mereka dapat memantau teman-teman mereka yang tidak mengikuti pembelajaran, melihat materi pembelajaran yang dibagikan guru atau teman, dan menjelaskan materi, bertanya serta menjawab pertanyaan dengan menggunakan suara sehingga guru dapat melihat siapa saja yang bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu, mereka juga bisa berkomunikasi dengan teman-teman di luar pembelajaran, berkomunikasi dengan keluarga besar, dan beribadah secara *online*. Adapun kekurangan dari aplikasi *Zoom Meeting* ini menurut mereka ialah penggunaan kuota yang boros.

Selanjutnya, Ilhamsyah dan obel Sitanggang memiliki jawaban yang sama pula mengenai manfaat yang dirasakan mereka dari aplikasi *Zoom Meeting* dalam kegiatan belajar-mengajar daring. Menurut mereka, aplikasi *Zoom Meeting* ini dapat menampilkan materi pembelajaran melalui fitur *share screen*. Kemudian, melalui aplikasi ini, siswa dapat belajar menjadi seseorang yang mandiri. Kemudian dalam hal penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* diluar pembelajaran daring, manfaat yang mereka rasakan ialah mereka dapat melakukan diskusi dengan teman-teman, mengikuti webinar, ibadah dan mengikuti bimbingan belajar *online*.

Dari hasil pengisian kuesioner yang telah dilakukan oleh para responden, maka dapat dilihat bagaimana manfaat dari penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* tersebut. Seluruh responden berpendapat bahwa fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Zoom Meeting* sangat membantu dalam melakukan kegiatan proses belajar-mengajar secara daring. Fitur-fitur tersebut berupa fitur *share screen* untuk menampilkan file presentasi, *record* untuk merekam kegiatan di dalam aplikasi *Zoom Meeting*, *participant* untuk melihat siapa saja yang sudah bergabung dalam *meeting*, chat untuk berkomunikasi dengan sesama secara personal maupun universal, dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *Zoom Meeting* bermanfaat terhadap proses pembelajaran daring siswa kelas IX SMP Negeri 1 Tiga Runggu. Adapun manfaat dari aplikasi *Zoom Meeting* ini ialah sebagai berikut.

- a. Siswa dapat melihat maupun menampilkan materi pembelajaran (presentasi) melalui fitur *share screen*, sehingga pembelajaran berlangsung selayaknya pembelajaran secara tatap muka.
- b. Siswa dapat memantau teman-temannya yang tidak mengikuti pembelajaran.
- c. Siswa dapat berkomunikasi dengan guru dan teman-teman lainnya dengan bersuara melalui fitur *microphone*, sehingga guru maupun siswa dapat melihat siapa yang sedang berbicara. Sementara itu, untuk berkomunikasi dengan guru maupun siswa lainnya melalui pesan, dapat dilakukan dengan fitur *chat*, sehingga siswa tidak perlu beralih ke aplikasi lain untuk berkomunikasi dengan guru maupun siswa lain.
- d. Siswa menjadi cakap dalam penggunaan teknologi, sehingga dapat bersaing dengan siswa lainnya dalam pembelajaran di era digital saat ini.

Meskipun begitu, aplikasi *Zoom Meeting* juga memiliki kekurangan. Seluruh responden menjawab kalau kekurangan dari aplikasi *Zoom Meeting* ialah penggunaan kuota yang boros, sehingga boros dalam penggunaan uang juga. Namun, hal ini tentu saja sebanding dengan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Zoom Meeting*. Fitur-fitur tersebut memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna aplikasi *Zoom Meeting*, sehingga aplikasi *Zoom Meeting* ini juga dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnesti, N., & Hamid. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Daheri, M dkk. 2020. Efektivitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775-783.
- Danim, S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadimiarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media.
- Hadisi, & Muna. 2015. Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-learning). *Jurnal Al-Ta'dib*, 8, 127-132.
- Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Kemdikbud RI. 2020. *Edaran tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*.
- Kementerian Kesehatan. 2020. *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurchahyo, Yusuf Fitri. 2015. *Skripsi Keefektifan Penggunaan Prezi Zoom Meeting pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Terpimpin Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Asembagus Situbondo*. Yogyakarta: UNY Press.
- Poerwadarminta W.J.S. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rohani, A. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmah, L. 2016. Konsep E-Learning dan Aplikasinya pada Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal An-Nur*, 3(2).
- Saputra, A. 2011. *Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP*. Jakarta: IKAPI.
- Sari, P. 2015. Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ummul Quro*, 6(2), 20-35.
- Statistics and Research Coronavirus Pandemic (COVID-19)*. 2021. Diakses pada 10 Juli 2021, dari <https://ourworldindata.org/coronavirus-data>
- Zhang et al. 2004. *Can E-learning Replace Classroom Learning? Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>