

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI COVID-19 MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM DAN ZOOM MEETING PADA MATAKULIAH STATISTIKA

Arie Candra Panjaitan¹, Dhia Octariani²

¹AMIK Medicom. Medan, Sumatera Utara, Indonesia

²FKIP, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, Indonesia.
ariecanrda.or@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses belajar mengajar dalam masa pandemi covid-19. Pembelajaran yang berlangsung saat ini dilakukan secara daring (dalam jaringan) sehingga membutuhkan aplikasi pembelajaran untuk dapat mengatasi persoalan ini. Adapun aplikasi yang digunakan adalah *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*, pemilihan aplikasi ini dikarenakan penggunaannya juga tergolong mudah untuk dapat dipelajari dan digunakan. Seperti halnya *Google Classroom* yang merupakan aplikasi belajar yang bersifat *Learning Management System (LMS)* juga merupakan aplikasi rujukan pemerintah yang digunakan dalam pembelajaran daring. Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* bertujuan agar dosen dan mahasiswa dapat bertatap muka secara virtual agar proses transformasi belajar mengajar dapat dilakukan, aplikasi ini juga merupakan salah satu solusi dari persoalan *Social Distancing* dalam masa Pandemi *Covid-19*.

Kata Kunci : *Pembelajaran Daring, Google Classroom, Zoom Meeting*

I. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, konsep dan prinsip matematika banyak digunakan dan diperlukan, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pembangunan matematika itu sendiri (Harahap, 2017:152-153). Belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi, sehingga didalam mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan serta berdasarkan kepada pengalaman yang sudah diperoleh siswa. Siswa yang benar-benar belajar dalam dirinya akan terjadi perubahan tingkah laku yang diperlihatkan dalam bentuk hasil belajar (Panggabean, 2017:37). Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Panggabean, 2018:89).

Upaya meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi peran penting dari lembaga pendidikan sebagai wadah yang mencetak sumber daya manusia (Panggabean & Sumardi, 2018:90). Salah satu faktor yang dapat menunjang kemandirian mahasiswa dalam belajar adalah ketersediaan media, sumber belajar yang memadai dan penggunaan metode/model atau pendekatan belajar yang digunakan dosen tepat guna dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Panggabean & Harahap, 2018:25). Agar siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini bisa tercapai dengan model pembelajaran yang tepat diberikan oleh guru kepada siswa (Harahap dan Fadilah, 2019:120).

Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh dunia pendidikan yaitu dengan munculnya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan aktivitas kegiatan pembelajaran tidak lagi dapat dilakukan secara tatap muka. Namun kegiatan pembelajaran saat ini dilakukan secara daring atau dalam jaringan atau disebut juga secara online. Agar proses pembelajaran daring dapat dilakukan secara maksimal dengan

menggunakan aplikasi Learning Management System (LMS) dan virtual. Hal tersebut sesuai dengan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Covid-19 (Mendikbud, 2020) dan sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), serta Surat Edaran dan petunjuk dari Kepala Daerah.

Learning Management System atau disingkat LMS menurut Ellis (2009:1) adalah suatu perangkat lunak (*software*) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online, e-learning dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan online. Lebih lanjut, Riyadi (2010:1) menjelaskan bahwa LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya.

Adapun pemilihan aplikasi LMS yang akan digunakan merujuk pada surat Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi nomor: 363/E.E2/KR/2020 tentang Penerapan Pembelajaran Daring dengan *Google Classroom*, sehingga fokus pada penelitian ini penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dunia maya. Bentuk-bentuk komunikasi virtual pada abad ini sangat digandrungi setiap orang dan dapat ditemukan dimana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan internet. Pada penelitian ini akan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* sebagai sarana tatap muka secara virtual atau *online*.

Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Aplikasi ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika memiliki akun berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini dapat berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, aplikasi ini sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran (Haqien & Rahman, 2020), yang bertujuan agar tetap terbangun komunikasi yang baik juga terbangun karakter yang baik pula walaupun proses kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara langsung. Serta penggunaan berbagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar bermakna selama masa pandemi, sehingga mahasiswa tidak merasakan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara daring. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar (Rachmawati, 2010).

Fitriyani, dkk (2020) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *zoom meeting* pada pembelajaran *online* sebagai solusi dimasa pandemi karena aplikasi *zoom meeting* yang fleksibel dan sangat mudah digunakan dan didapat. Menurut penelitian Liu & Ilyas (2020) pembelajaran online berbantuan aplikasi *zoom meeting* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembelajaran berbantuan aplikasi *zoom meeting* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran online selama belajar di rumah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari pembelajaran daring dengan mengoptimalkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada matakuliah Statistika di salah satu Universitas di Kota Medan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana menurut Sugiyono (2011), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan),

analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Universitas di Kota Medan pada mata kuliah Statistika di semester V Tahun Akademik 2020/2021 yang terdiri dari dua kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* sehingga mampu menghasilkan proses belajar mengajar yang maksimal walaupun dilakukan tidak tatap muka.

Dengan menggabungkan dua aplikasi tersebut diharapkan mampu mengatasi persoalan pembelajaran yang terjadi akibat adanya pandemi covid-19. Pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* tidak melupakan esensi dari proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari adanya kegiatan belajar mengajar atau tatap muka yang dilakukan secara virtual menggunakan *Zoom Meeting* untuk dapat berinteraksi antara dosen dan mahasiswa, serta proses pemberian tugas dan pengumpulan tugas dapat terarsip dengan baik sehingga dapat memudahkan dosen untuk melakukan pemeriksaan dengan menggunakan *Google Classroom*.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan menganalisis hasil belajar mahasiswa yaitu dari kumpulan hasil tugas, hasil ujian tengah semester, dan hasil ujian akhir semester. Serta melakukan evaluasi pembelajaran yang berlangsung secara daring menggunakan *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* selama masa pandemi Covid-19.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil belajar mahasiswa semester V pada matakuliah Statistika berjumlah 70 orang yang dilaksanakan selama satu semester di salah satu Universitas di Kota Medan. Dimana data yang didapat merupakan hasil nilai rata-rata dari kumpulan hasil tugas, hasil ujian tengah semester, dan hasil ujian akhir semester. Serta hasil evaluasi yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dengan memberikan tugas dan melihat keaktifan mahasiswa dalam proses belajar.

Pembelajaran dilakukan dengan memberikan materi dan tugas pada *Google Classroom* serta penjelasan materi dengan menggunakan *Zoom Meeting*. Selama proses belajar mengajar berlangsung evaluasi dan analisis pengoptimalan penggunaan kedua aplikasi tersebut terus dilakukan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan *Zoom meeting* berjalan dengan baik hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa berinteraksi dengan baik. Penggunaan *Zoom Meeting* sangat membantu dosen dan mahasiswa dalam melakukan proses belajar mengajar, walaupun dengan jarak yang berjauhan tetap dapat berkomunikasi tatap muka secara virtual. Namun pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* juga memiliki kendala yaitu pada jaringan atau signal internet yang dimiliki mahasiswa, hal ini disebabkan tempat tinggal mahasiswa jauh atau bahkan tidak mendapatkan jaringan internet atau wifi, sehingga penggunaan aplikasi *Google Classroom* menjadi aplikasi pendamping yang tepat digunakan, ketika mahasiswa tidak dapat mengikuti perkuliahan Dengan *Zoom Meeting* maka bahan kuliah dapat di lihat di *Google Classroom* yang telah dishare oleh dosen. *Google Classroom* juga mempermudah mahasiswa untuk dapat mengakses materi dan mengumpulkan tugas. Dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini mahasiswa dan dosen dimudahkan, karena sistem pengarsipan file-file tersimpan dengan baik di *Google Drive* sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa untuk mengaksesnya.

Dari analisis yang didapat dari hasil nilai tugas, hasil nilai ujian tengah semester dan hasil nilai ujian akhir maka diperoleh hasil rata-rata kumpulan tugas mahasiswa sebesar 78% mahasiswa dengan nilai rata-rata 80 dan 22% mahasiswa bernilai rata-rata 85. Pada hasil ujian tengah semester nilai yang diperoleh mahasiswa sebesar 57% mahasiswa dengan nilai rata-rata diatas 70 dan 43% mahasiswa dengan nilai rata-rata diatas 80, dan hasil ujian akhir semester diperoleh 51% mahasiswa bernilai rata-rata diatas 70 dan 49% mahasiswa bernilai rata-rata diatas 80.

IV. PENUTUP

Dengan mengoptimalkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* sebagai salah satu sarana yang tepat digunakan pada masa pandemi covid-19 memberikan dampak yang baik bagi proses belajar secara daring ini, dimana dari hasil analisis hasil belajar mahasiswa menunjukkan nilai yang baik yaitu nilai rata-rata diatas 80 dan keaktifan interaksi mahasiswa juga dapat terlihat langsung walaupun secara *Virtual*. Dapat disimpulkan bahwa menggabungkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* lebih efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellis, Ryann K. (2009). *Field Guide to Learning Management Systems, ASTD Learning Circuits*.
- Fitriyani, F., Febriyeni, M. D., & Kamsi, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 23- 34
- Haqien, D & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* Vol. 5 No. 1.
- Harahap, T. H. (2017). Penerapan Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 1(2), 152-161.
- Harahap, T. H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Connected Mathematics Project (CMP) Terhadap Kemampuan Representasi Matematis. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 31-39.
- Harahap, T. H & Fadilah, F. (2019). Penerapan Model Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika pada Siswa SMP Muhammadiyah 57 Modern T.P. 2017/2018. *Jurnal Dimensi Matematika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, volume 2 (edisi 1), hal 118-124
- Harahap, T. H., & Khairunnisa, K. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Muhammadiyah 1 Medan TP 2018/2019. *JURNAL PDS UNP*, 1(1), 271-278.
- Harahap, T. H & Panggabean, S. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Classwide Peer Tutoring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. In *Prosiding SiManTap: Seminar Nasional Matematika Dan Terapan* (pp. 95-98).
- Liu, A. N. A. M. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34-38.
- Panggabean, S. (2018). Pengaruh Metode Belajar Kumon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Laks. Martadinata Medan. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 8(2), 37-41.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2018). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisis Real Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. In *Prosiding SiManTap: Seminar Nasional Matematika Dan Terapan* (pp. 25-30).
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis Quizizz Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. *IHSAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(2), 238-247.

- Panggabean, S., & Sumardi, H. (2018). Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pertiwi Medan. *Jurnal Math Education Nusantara*, 1(1), 89- 96.
- Rachmawati, Yuanita. (2010). Efektivitas Pendekatan Reciprocal Teaching Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas RSBI SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Surabaya: UNESA.
- Riyadi. (2010). "Learning Management System (LMS)". <http://riyadi2405.wordpress.com/2010/04/25/lmslearning-management-system/>.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.