



EFEKTIVITAS APLIKASI ZOOM DALAM *E-LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Fitria Husna Fadhilah¹, Sekar Dwi Ardianti², M. Syafruddin Kuryanto³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

¹fadhilahfitria@gmail.com, ²sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id, ³syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi zoom terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *pre-eksperimen design one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini yakni, peserta didik kelas 5 SD 2 Garung Kidul dengan menggunakan teknik sampling jenuh, bervariasi terikat minat belajar peserta didik dan variabel bebas aplikasi zoom. Teknik pengumpulan yang digunakan yaitu observasi dan angket dengan analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji N-Gain pada aplikasi SPSS IBM 21. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan nilai Sig.(2-tailed) bernilai 0.00 lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dengan artian terdapat perbedaan skor *pretest* dengan *posttest* dari penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. Selanjutnya dilakukan perhitungan menggunakan uji N-Gain Score dengan perolehan hasil sebesar 60% dari nilai minimal 1.6% dan maksimal 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi efektivitas pada penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *efektivitas, aplikasi zoom, minat belajar*

THE EFFECTIVENES OF ZOOM APPLICATION IN E-LEARNING ON STUDENTS' LEARNING INTEREST AT ELEMENTARY SCHOOLS

ABSTRACT

The purpose of this study was to know the effectiveness of the Zoom application on students' learning interests at elementary schools. The study used experimental methods with a *pre-experiment design one-group pretest-posttest design*. The research subject was students at the 5th grade of SD 2 Garung Kidul who were chosen by saturated sampling techniques. The variables included the learning interest and Zoom application. The data were collected by observation and questionnaire while the data were analyzed by using *paired sample t-test* and *N-Gain test* on the SPSS IBM 21 application. The result of this study suggested that calculation through *paired sample t-test* with a Sig. (2-tailed) was at least 0.00 times smaller than 0.05, so H_0 was rejected and H_a was accepted. This meant that there was a difference between *pretest* and *posttest* scores of the zoom application in *e-learning* on the students' learning interest at elementary schools. Then, the result of the N-Gain Score obtained a percentage of 60% from the minimum score of 1.6% and the maximum score of 100%. Thus, it could be concluded that the Zoom application effectively influenced students' learning interests in *e-learning* at elementary schools.

Keywords: *effectiveness, zoom application, learning interest*

Submitted	Accepted	Published
01 Agustus 2021	30 September 2021	24 November 2021

Citation	:	Fadhilah, F.H., Ardianti, S.D., & Kuryanto, M.S. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom Dalam <i>E-Learning</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 5(6), 1657-1664. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8487 .
----------	---	---

PENDAHULUAN

Pembelajaran yaitu proses mencari pengetahuan untuk mencapai sebuah hasil. Biasanya pembelajaran dilakukan pada saat sekolah dan berada di dalam kelas dengan kegiatan bertatap muka. Tetapi saat ini proses belajar mengajar tidak hanya di kelas saja, tetapi dilaksanakan pula di luar kelas dengan metode online tanpa wajib bertatap muka. Dalam

pembelajaran online atau lebih dikenal dengan *e-learning* biasanya mempengaruhi minat belajar peserta didik dikarenakan ada faktor bosan, tidak menarik, atau susah sinyal.

Minat belajar adalah keinginan yang datang dari individu peserta didik untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Lestari (2015: 120) berpendapat bahwa minat belajar muncul saat

peserta didik memiliki niat mencapai nilai terbaik, atau saat kemenangan dalam kompetensi belajar dengan peserta didik lain. Minat belajar juga bisa muncul dengan menentukan cita-cita yang sesuai dengan kemampuan dan bakat peserta didik. Syahputra (2020: 21) menyatakan bahwa ada 2 aspek yang pengaruhi minat belajar peserta didik ialah (1) Aspek Internal, sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, semacam perhatian dalam belajar, rasa ingin mengetahui, kebutuhan serta motivasi peserta didik. (2) Aspek Eksternal, sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang berasal dari luar diri peserta didik, semacam terdapatnya dorongan dari orang tua serta guru, prasarana serta fasilitas yang mencukupi dan keadaan area.

E-learning yaitu suatu pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan peserta didik mampu belajar kapan pun dan dimana pun. Supriyanto (2018:120), *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memadukan perangkat elektronik dengan materi pembelajaran sehingga menjadi sebuah software pembelajaran yang disampaikan secara digital. Pada dasarnya, Fikri (2020: 4) menjelaskan bahwa *e-learning* mempunyai 2 jenis ialah, *synchronous* serta *asynchronous*. *Synchronous* merupakan pada waktu yang sama. Kegiatan mengharuskan peserta didik dan guru mengakses internet di waktu yang sama. Guru hendak membagikan sesuatu modul pendidikan dalam wujud slide serta uraian kemudian peserta didik mencermati presentasi secara langsung melalui internet. Aplikasi yang bisa digunakan buat tipe ini ialah, Zoom, Google Meet, Webex, Google Classroom, serta ataupun aplikasi yang lain. Sedangkan, *Asynchronous* adalah tidak di kesempatan yang bersamaan. Peserta didik bisa melakukan pembelajaran di waktu yang berbeda dengan saat guru mengajar. Pembelajaran biasanya berbentuk makalah bacaan, animasi, simulai, permainan edukatif, tes, quis, dan pengumpulan tugas. Aplikasi yang dapat digunakan biasanya, *Google form*, Marbel (Mari Belajar) Digital Edukatif, dan atau aplikasi online lainnya.

Dengan adanya berbagai macam media elektronik sebagai sumber belajar baru dalam

kegiatan *e-learning* banyak guru atau sekolah yang menggunakan berbagai media atau cara. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi serta rangsangan aktivitas pembelajaran (Ardianti, dkk. 2016: 49). Seperti dari hasil wawancara yang telah saya lakukan bersama perwakilan guru dari SD 2 Garung Kidul Kudus mengenai kegiatan *e-learning* selama adanya pandemi covid-19. Beliau memaparkan bahwa selama *e-learning* guru meminta peserta didik untuk *download* aplikasi Zoom sehingga peserta didik dapat melihat gurunya atau *virtual class*.

Kondisi tersebut menjadikan dasar adanya penggunaan aplikasi lain dalam proses pembelajaran daring. Banyak cara atau aplikasi yang digunakan pastinya mempengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Terutama dalam penggunaan aplikasi Zoom, aplikasi yang terbilang baru jika diterapkan pada peserta didik sekolah dasar. Zoom adalah sebuah aplikasi konferensi video yang dapat digunakan sebagai pertemuan *online*, pengiriman pesan grup dan perekaman sesi yang aman. Zoom dapat di *download* melalui hp pada *playstore* atau di akses menggunakan laptop pada <https://zoom.us>. Aplikasi ini mampu untuk melakukan *virtual class* atau pertemuan *online* dengan banyak peserta. Berdasarkan riset hasil studi media elektronik dalam Susunan Artikel Pendidikan, Haqien, dkk (2020:55) menjelaskan bahwa *Zoom Meeting* dinilai praktis dan efisien karena Guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara langsung dan lebih mudah dibandingkan berkomunikasi secara pesan.

KAJIAN TEORETIS

Aplikasi Zoom

Zoom Meeting menurut pendapat Haqien, dkk (2020:52) adalah media ajar dengan mepergunakan video. Eric Yuan, pencipta aplikasi Zoom Meeting, mulai menjabat pada tahun 2011 dan berkantor pusat di San Jose, California. *Zoom Cloud Meeting* menurut Pratiwi, dkk (2019:1748) adalah alternatif yang sangat berguna untuk software pertemuan virtual berbasis cloud karena dapat digunakan dengan perangkat mobile. Saat ini, berkat fiturnya yang fleksibel dan platform yang intuitif, dikatakan bahwa 170.000 organisasi sudah

menggunakan Zoom Cloud pertemuan. Kualitas audio dan video yang dipatenkan telah ditingkatkan.

Pratiwi, dkk (2019:1749) dalam pembelajaran di era digital ini, perlu memanfaatkan sepenuhnya teknologi informasi dan komunikasi, komputer dan internet, serta telepon genggam dengan berbagai aplikasi (terutama aplikasi konferensi cloud zoom) untuk pembelajaran dan pengajaran interaktif. Pratiwi, dkk (2019:1753) Kelebihan dan kelemahan penggunaan aplikasi Zoom Cloud Meetings Pada penggunaan aplikasi zoom cloud meetings memiliki kelebihan dan kelemahan nya yaitu: (a) Kelebihan aplikasi zoom adalah versi dasar software konferensi berbasis cloud ini gratis dan selama proses pembelajaran, pengguna dapat memilih berbagai alat serta memudahkan informasi dan komunikasi jarak jauh. (b) Kekurangan aplikasi zoom adalah penggunaan gratis dibatasi hingga 40 menit atau kurang saat menggunakan cloud, jika menggunakannya dengan OS lama, masalah buffer dapat terjadi.

Minat Belajar

Usman (2010:27) memaparkan minat merupakan watak yang terdapat pada diri seseorang. Minat mempunyai pengaruh yang sangat signifikan menimpa proses belajar sebab dengan terdapatnya suatu minat seseorang hendak melaksanakan suatu, apabila seseorang tidak mempunyai minat tidak hendak melaksanakan suatu. Darmadi (2017: 311) menerangkan kalau minat merupakan sesuatu ketertarikan terhadap sesuatu obyek yang setelah itu mendesak orang ataupun peserta didik buat menekuni serta menekuni seluruh perihal yang terpaut dengan minatnya tersebut. Bagi Hanafi(2019: 152) minat merupakan kemauan hati yang besar untuk senantiasa berupaya dalam mendapatkan keahlian ataupun ilmu. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap atau keinginan dalam diri individu yang menyebabkan ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Kaitannya dengan penelitian ini, yang dimaksud dengan minat adalah minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *online*.

Indikator Minat Belajar

Minat belajar memiliki beberapa indikator yang menunjukkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Darmadi (2017: 318) mengemukakan bahwa indikator minat belajar yaitu: (1) Terdapat tumpuan perhatian, perasaan dan pemikiran dari subjek atau pelajar terhadap pembelajaran karena minat; (2) Terdapat perasaan gembira bagi pelajar terhadap pembelajaran; dan (3) Terdapat kesediaan dan kecenderungan subjek atau pelajar untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Menurut Slameto (2013: 180) petunjuk minat belajar adalah: perasaan senang, minat, penerimaan, dan penglibatan pelajar. Berdasarkan penerangan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat adalah perasaan senang pada pelajar, penglibatan pelajar, perhatian pelajar dan minat pelajar.

Berkaitan dengan kajian ini mengenai indikator minat belajar dalam talian, kajian ini menggunakan petunjuk minat berikut: (a) Perhatian Peserta Didik, minat dan perhatian adalah dua perkara yang dianggap serupa dalam kehidupan seharian. Perhatian peserta didik adalah penumpuan peserta didik pada perhatian, dengan mengabaikan hal lain dan hanya menumpukan pada pembelajaran online. Peserta Didik mempunyai minat terhadap objek tertentu, kemudian secara automatik memperhatikan objek tersebut. Contoh: pelajar mendengar penjelasan guru dan mencatat semasa belajar online; (b) Keterlibatan Peserta Didik, dalam objek yang menyebabkan orang senang dan berminat melakukan aktivitas pembelajaran online. Contoh: aktif dalam diskusi online, bertanya secara aktif kepada guru dan menjawab soalan dari guru secara aktif; (c) Perasaan senang, peserta didik mempunyai perasaan senang dalam pembelajaran online, dan tidak ada perasaan terpaksa dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan menjadikan peserta didik menumpukan perhatian sepenuhnya kepada pembelajaran (Ardianti, dkk. 2018:7). Contohnya senang mengikuti pembelajaran dalam talian, tidak ada rasa bosan dan hadir semasa pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *pre-eksperimen design one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini yakni, peserta didik kelas 5 SD 2 Garung Kidul dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian berlangsung selama 2 minggu masa pembelajaran daring dimulai sejak 22 Februari 2021 dan berakhir pada 06 Maret 2021 dengan

jumlah 22 peserta didik. Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar peserta didik, dan variabel bebasnya aplikasi zoom. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dengan instrument berupa lembar observasi dan lembar angket terhadap minat belajar peserta didik. Adapun kisi-kisi lembar observasi dan angket minat belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Minat Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Item
Minat Belajar	Perhatian Peserta Didik	1,2,3,4
	Keterlibatan Peserta Didik	5,6,7
	Perasaan Senang	8,9,10

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Nomor Item	
		Positif	Negatif
Minat Belajar	Perhatian Peserta Didik	2,19	1,3,10
	Keterlibatan Peserta Didik	11,12,15,20	5,6,16
	Perasaan senang	8.13.14.17	4,7,9,18
Jumlah Soal		20	

Analisis data menggunakan *paired sample T-test* dan N-Gain Score pada aplikasi SPSS IBM 21. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk Uji T berpasangan atau Paired Sampel T-Test yang menurut Raharjo pada spssindonesia.com adalah sebagai berikut:

- a) Input data pada IBM SPSS 21
- b) Melakukan uji prasyarat
 1. Uji prasyarat pada T-test menggunakan uji Normalitas. Uji prasyarat normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji T-test.
 2. Langkah-langkah uji normalitas
 - a) Input data
 - b) Uji Normalitas
 - c) Pengambilan keputusan berdasarkan hasil signifikansi
 - 1) Jika nilai signifikansi > 0.05 , maka data berdistribusi normal
 - c) Input data
 - d) Uji Paired Sample T-Test
 - e) Rumusan Hipotesis Penelitian

Ho = Tidak terdapat perbedaan skor pretest dengan posttest dari penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Ha = Terdapat perbedaan skor pretest dengan posttest dari penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

- f) Output 3 tabel
 - 1) Tabel 1 menginformasikan rata-rata setiap kelompok data pretest dan posttest
 - 2) Tabel 2 menginformasikan korelasi paired sample. Jika sig. Shapiro Wilk > 0.05 , maka data pretest dan posttest tidak saling berkorelasi atau berhubungan.
 - 3) Tabel 3 output hasil paired sample Dasar pengambilan keputusan
 1. Jika nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 , maka Ho ditolak
 2. Jika nilai Sig.(2-tailed) > 0.05 , maka Ho diterima. Penarikan kesimpulan Uji Paired Sample T-Test

Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan untuk Uji N-Gain Score yang menurut Raharjo pada spsindonesia.com adalah sebagai berikut:

- a) Input data dalam program SPSS 21.0
- b) Klik Pada menu SPSS pilih menu Analyze → Descriptive Statistics →Eksplora.
- c) Muncul kotak dialog “Eksplora” selanjutnya masukkan variabel ke Dependent List dan ke kolom Factor List.

d) Pilih Ok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian didapatkan dari hasil observasi dan pengisian angket minat belajar oleh peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning*. Hasil dari respon peserta didik pada angket terdapat pada Tabel 1.

Tabel 3. Data Hasil Penelitian

No	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Jumlah Total	Rata-Rata	Jumlah Peserta Didik
Pretest	35	65	1068	49	22
Posttest	60	100	1768	80	22

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk dasar dilakukannya uji selanjutnya. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data *pre-test* dan *post-test* dari angket minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi zoom saat *e-learning* berdistribusi normal atau tidak.

Pengujian data normalitas ini menggunakan taraf signifikan 0.05 pada signifikansi Shapiro Wilk. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika hasil sig.Shapiro Wilk lebih besar daripada taraf signifikan 0.05. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 21.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Minat Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	.106	22	.200*	.942	22	.221
Post-test	.133	22	.200*	.948	22	.286

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil dari perhitungan pada kedua data *pre-test* dan *post-test* minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi zoom saat *e-learning* menunjukkan nilai sig. Shapiro Wilk pada *pre-test* bernilai 0.221 dan *post-test* bernilai 0.286. Kedua hasil sig.Shapiro Wilk bernilai lebih besar daripada nilai taraf signifikan 0.05. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa

data *pre-test* dan *post-test* minat belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi zoom saat *e-learning* berdistribusi normal, sehingga data dinyatakan dapat dilanjutkan pada uji selanjutnya, yaitu Uji Paired Sample T-Test. Uji *Paired Sample T-Test*, yaitu membandingkan skor mean *pre-test* dan *post-test* pada satu kelompok yang sama (Zaakiyah, 2017: 70).

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	48.59	22	9.615	2.050
	Post-test	79.05	22	14.552	3.102

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-test & Post-test	22	.511	.015

Paired Samples Test

			Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
						Lower				Upper
Pair 1	Pre-test - Post-test	-30.455	12.701	2.708	-36.086	-24.823	-11.247	21	.000	

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* pada Tabel 3, menunjukkan bahwa pada output pertama menginformasikan rata-rata setiap data sampel pretest sebesar 48.59 dan posttest sebesar 79.05, dilanjut output kedua menunjukkan korelasi dari kedua data sampel pada uji paired sample. Kedua data dapat dikatakan berkorelasi jika nilai sig. Shapiro Wilk < 0.05 atau dengan kata lain sig. Shapiro Wilk > 0.05, maka data pretest dan posttest tidak saling berkorelasi. Berdasarkan hasil data sampel pre-test dan post-test, keduanya saling berhubungan atau berkorelasi, hal ini dibuktikan dengan hasil pada *Paired Sample Correlations* nilai sig. Shapiro Wilk sebesar 0.015 dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0.05. Selanjutnya output ketiga atau terakhir menunjukkan hasil *Paired Sample Test* yang ditunjukkan dengan nilai Sig.(2-tailed) bernilai 0.000, dimana itu artinya < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor pre-test dengan post-test dari penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar

peserta didik sekolah dasar. Minat belajar dikatakan menjadi faktor utama dalam proses keaktifan belajar siswa (Sirait. 2016: 38). Hal ini dibuktikan dengan terdapat peningkatan terhadap respon aktif peserta didik dan juga pengkondisian kelas dengan baik, tenang dan kondusif sesuai dengan perintah yang dilakukan oleh guru saat pembelajaran dilaksanakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor pre-test dengan post-test dari penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Peneliti juga melakukan uji N-Gain Score, uji ini digunakan untuk mengetahui nilai keefektivitasan dari penggunaan suatu metode pembelajaran dan mengetahui adanya peningkatan atau penurunan skor (Solikha, dkk. 2020:34), yang dimana pada penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning*. Hasil uji N-Gain dinyatakan efektif atau tidak tergantung nilai presentase pada kategori tafsiran efektivitas N-Gain Score seperti di bawah ini:

Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1999 (Raharjo pada spssindonesia.com)

Berdasarkan data hasil penelitian pre-test dan post-test dapat dilakukan perhitungan menggunakan uji N-Gain seperti di bawah ini:

Tabel 7. N-Gain Score Keefektivitasan Descriptives

		Statistic	Std. Error	
NGain_Persent	Mean	60.4523	5.37296	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.2786	
		Upper Bound	71.6260	
	5% Trimmed Mean		61.4948	
	Median		60.9091	
	Variance		635.112	
	Std. Deviation		25.20143	
	Minimum		1.64	
	Maximum		100.00	
	Range		98.36	
	Interquartile Range		28.54	
	Skewness		-.773	.491
	Kurtosis		.783	.953

Dari tabel di atas didapatkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk hasil penggunaan aplikasi zoom adalah sebesar 60.4523 atau 60%, yang dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-Gain score minimal 1.6% dan maksimal 100%. Hasil perhitungan tersebut memberi arti bahwa cukup terjadi keefektivitas dalam *e-learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, *e-learning* menggunakan aplikasi zoom dikatakan cukup efektif terhadap minat belajar karena peserta didik mengalami peningkatan dalam antusias keterlibatan sikap aktif selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga merasa senang karena guru dapat dengan baik memberikan materi pembelajaran dan proses interaksi antara guru dan peserta didik berjalan dengan lancar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 58) bahwa minat belajar yang efektif dapat menimbulkan ketertarikan dan perhatian yang menyebabkan kegiatan menjadi menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan aplikasi zoom merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran daring yang setidaknya dapat membantu guru dan peserta didik dalam situasi yang mendesak dimana tidak mendukung adanya pertemuan tatap muka dalam ruang kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Pratiwi, dkk (2019:1753) bahwa aplikasi zoom memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, dimana pengguna dapat merasakan kemudahan informasi dan komunikasi jarak jauh. Teori yang

dikemukakan oleh Monica & Fitriawati (2020: 1632) sejalan dengan hasil yang ditemukan pada penelitian ini dimana pemanfaatan aplikasi zoom sebagai kelas virtual dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu menimbulkan minat belajar peserta didik dalam melakukan interaksi meskipun tidak dengan tatap muka dan berdekatan.

Pernyataan di atas selaras dengan hasil observasi pada penelitian ini bahwa peserta didik tetap mampu menjawab dan bertanya kepada guru, yang artinya terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta menggunakan aplikasi zoom dalam *e-learning*. Peserta didik juga merasakan senang jika pembelajaran menggunakan aplikasi zoom sebagai media tatap muka selama kegiatan *e-learning* berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan terdahulu yang dilaksanakan oleh Haqien & Rahman (2020) bahwa pembelajaran menggunakan *zoom meeting* dinilai praktis dan efisien karena guru dan peserta didik dapat berkomunikasi secara langsung dan lebih mudah dibandingkan berkomunikasi hanya secara pesan, hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan bahwa 70% pendapat peserta didik menyakan efektif dan 30% tidak efektif.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi zoom dalam *e-learning* dikatakan cukup efektif terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar dengan ditunjukkan adanya perbedaan skor pretest dan posttest serta

peningkatan N-Gain Score. Hal tersebut juga diperkuat adanya peningkatan antusias interaksi antara guru dan peserta didik saat class online berlangsung. Berdasarkan simpulan, *e-learning* menggunakan aplikasi zoom merupakan alah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didikk. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai solusi untuk pembelajaran daring yang dilakukan oleh semua kelas dan seterusnya dalam masa pembelajaran tatap maya berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Ulya, H., & Ismaya, E.A. (2018). *PAKEM dalam Kurikulum 2013*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Ardianti, S.D., Fakhriyah, F., & Wulandari, S. (2016). Pendampingan Pemanfaatan Sampah Plastik dan Kertas untuk Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru di SDN 5 Bae, Kudus. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1 (1), p-ISSN 2540-8739.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Fikri, H. (2020). E-Learning dan Covid-19. *Times Indonesia*, hal 4. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/257426/elearning-dan-covid19/>
- Hanafi, H. (2019). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haqien, D dan Rahman, A.A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5 (1), p-ISSN 2527-967X.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif*, 3 (2), p-ISSN 2088-351X.
- Monica, J & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio*, 2 (9). DOI: <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Pratiwi, A.D., Afandi, & Wahyuni, E.S . (2019). Potensi Aplikasi Zoom Cloud Meetings Dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2019*.
- Raharjo, S. 2016. *Cara Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS*. [Online] www.spssindonesia.com diakses pada 05 Januari 2021.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siarti, E.D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6 (1). DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Solikhah, N., Suchainah., & Rasyida, I. (2020). Efektifitas Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa X IPS MAN Kota Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 11 (1), ISSN: 2087-4804.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi Pertama)*. Jakarta: Prenamedia Group (Kencana).
- Supriyanto, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning*. *MODELING*, 5 (1),p-ISSN 2441-3661.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing
- Usman, M.U. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaakiyan, E.D., Asyafah, A., & Supriadi, U. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran *Numbered-Heads-Together* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Akhlak Kelas X. *Jurnal Tarbawy*, 4 (1), p-ISSN 2580-6181.