

Efektifitas Penggunaan *Zoom Cloud Meeting* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Karsa Mulya Palangka Raya

Diplan

Universitas Palangka Raya, Indonesia
diplan@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan *Zoom Cloud Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh bagi guru dan peserta didik di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. (2) Untuk mengetahui respon peserta didik di SMK Karsa Mulya Palangka Raya terhadap pembelajaran jarak jauh menggunakan *Zoom Cloud Meeting*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Juni Tahun 2020 yang berlokasi di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Zoom Cloud Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh cukup efektif dan sangat bagus digunakan untuk pembelajaran jarak jauh saat ini karena dapat membantu dan memudahkan guru dan peserta didik saling berinteraksi dan bertatap muka dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) To determine the extent to which the effectiveness of using Zoom Cloud Meeting in distance learning for teachers and students in SMK Karsa Mulya Palangka Raya. (2) To find out the responses of students in SMK Karsa Mulya Palangka Raya to distance learning using Zoom Cloud Meeting. This research was conducted in April to June 2020 which is located at SMK Karsa Mulya Palangka Raya. This type of research is qualitative research. The results of this study indicate that the use of Zoom Cloud Meeting in distance learning is quite effective and is very good to use for distance learning at this time because it can help and facilitate teachers and students interact and face to face in the learning process.

Informasi Artikel

Direview 16 – 11 – 21
Diterima 10 – 12 – 21

Kata kunci

Penggunaan Zoom Cloud Meeting; Pembelajaran Jarak Jauh;

Article History

Received 16 – 11 – 21
Accepted 10 – 12 – 21

Keywords

Use of Zoom Cloud Meeting; Distance Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu pilar penting untuk menentukan maju atau tidaknya suatu bangsa. Unsur-unsur yang mempengaruhi maju atau tidaknya pendidikan yaitu peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan metode dan lingkungan (Munib, 2011: 42). Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi. Sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, sistemik dan terarah pada terbentuknya kepribadian peserta didik. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

CONTACT

(Diplan)



diplan@fkip.upr.ac.id



Universitas Palangka Raya, Jalan Yos Sudarso, Kota

Palangka Raya

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kesuksesan jalannya sebuah pendidikan di sebuah negara sangat di tentukan oleh kualitas guru yang baik. Ciri – ciri kualitas guru yang baik adalah memiliki kompetensi pedagogis, profesional, sosial dan kepribadian yang baik serta mampu mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan (Damsar, 2012:164-166). Dengan begitu pendidikan bisa terus berinovasi yang pada akhirnya menjadikan sumber daya yang berkualitas pula.

Untuk memberikan pelayanan pendidikan dengan menjamin kualitas mutu kepada setiap warga negara, dan memenuhi hak setiap warga negara dalam pendidikan agar setiap warga negara mempunyai hak yang sama dalam memperoleh pendidikan yang bermutu dan dapat menjangkau ke daerah terpencil peran teknologi sangat dibutuhkan dalam pemerataan pendidikan saat ini.

Pendidikan merupakan kebutuhan dan sekaligus hak dasar setiap warga negara tanpa mendiskriminasikan ras, suku, usia, jenis kelamin status sosial maupun letak geografis, artinya setiap individu memperoleh hak yang sama di dunia pendidikan untuk memperoleh pendidikan. Berbagai kendala pendidikan yang muncul sudah menjadi tanggung jawab pemerintah untuk mencari solusi yang tepat dalam mengurai permasalahan di dunia pendidikan.

Salah satu masalah dalam dunia pendidikan saat ini adalah kurang meratanya pendidikan di negara Indonesia. Pendidikan jarak jauh adalah solusi yang tepat untuk menguraikan permasalahan pendidikan yang terkendala dan tidak memungkinkan dilakukan pembelajaran secara konvensional. Sistem pendidikan jarak jauh salah satu pilihan yang tepat untuk dapat memenuhi hak setiap warga negara dalam memperoleh pendidikan.

Pendidikan jarak jauh sendiri telah diatur dalam UU Sisdiknas 2003 Bagian Ke-10 Pasal 31 yang berbunyi: (1). Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (2). Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. (3). Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. (4). Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah. (UU Sisdiknas 2003).

Pendidikan jarak jauh itu sendiri adalah pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau

keterpisahan dengan peserta (Bambang Warsita, 2011:15). Pendidikan jarak jauh juga melibatkan media dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan menuntut peserta didik belajar secara mandiri.

Berdasarkan kondisi saat ini di tengah pandemi *Covid-19* yang hampir melanda seluruh negara di dunia termasuk Indonesia sangat berpengaruh dan berdampak terhadap pendidikan di Indonesia. Saat ini pendidikan diliburkan sementara waktu yang menyebabkan guru dan peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung atau bertatap muka seperti biasa khususnya di mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Guru pada mata pelajaran tersebut saat ini dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh atau secara *online* dengan peserta didik yaitu menggunakan sebuah aplikasi *Zoom Cloud Meeting*.

Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi dengan mudah dapat di install pada perangkat *PC (Personal Computer)*, *Laptop*, *Smartphone Android*.

Zoom Cloud begitulah sebutannya, aplikasi ini sangat cocok sekali untuk melakukan *Video Conference*, dengan ringannya bandwidth yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan resource memory jika dijalankan di *Android* atau *PC*. Untuk melakukan registrasi, cukup memasukan email di halaman utama website *zoom.us*, dan nanti akan mendapatkan email notifikasi Aktifasi Account, dan selanjutnya ikuti langkahnya. Jadi begitulah aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, dapat mempertemukan banyak orang di dalam satu ruang aplikasi, serta mempermudah dan mempersingkat waktu pertemuan. Jadi dengan adanya aplikasi ini kita dapat lebih terbantu berkomunikasi walaupun jarak jauh, semua penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis terdorong melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Efektivitas Penggunaan *Zoom Cloud Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Penelitian ini ada beberapa istilah yang menjadi penjelas agar tidak terjadi kesalahan penelitian. Adapun istilah yang didefinisikan yaitu:

1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan sebagai aktifitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.

3. *Zoom Cloud Meeting*

Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi dengan mudah dapat di install pada perangkat *PC (Personal Computer)*, *Laptop*, *Smartphone Android*.

4. Pembelajaran jarak jauh

Pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan dengan peserta.

5. Simulasi dan Komunikasi Digital

Simulasi dan Komunikasi Digital adalah mata pelajaran yang dipelajari oleh seluruh siswa kelas X semua bidang keahlian SMK (C1) sebagai acuan bagaimana kemampuan seorang peserta didik dalam mengkomunikasikan gagasannya kepada setiap orang. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Menurut Sejathi (2011), efektivitas merupakan “ketepatan guna, hasil guna, menunjang tujuan.” Raviyanto (2014), pengertian efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif.

Dari beberapa pengertian efektivitas di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu media pembelajaran, dalam hal ini dapat diukur dari hasil belajar peserta didik yaitu pemahaman peserta didik, apabila pemahaman peserta didik meningkat maka media pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif. Efektivitas pembelajaran merupakan cermin untuk mencapai tujuan pembelajaran tepat pada sasarannya sesuai dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat, dan cepat. Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam memanfaatkan media. Media dalam proses

pembelajaran dipengaruhi oleh tujuan, peserta didik, situasi, serta pengajar itu sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan suatu media, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar peserta didik lebih baik.

Pendidikan jarak jauh sendiri telah diatur dalam UU Sisdiknas 2003 Bagian Ke-10 Pasal 31 yang berbunyi: (1). Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (2). Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. (3). Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan. (4). Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah. (UU Sisdiknas 2003).

Pendidikan jarak jauh itu sendiri adalah pendidikan terbuka dengan program belajar yang terstruktur relatif ketat dan pola pembelajaran yang berlangsung tanpa tatap muka atau keterpisahan dengan peserta (Bambang Warsita, 2011:15). Pendidikan jarak jauh juga melibatkan media dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan menuntut peserta didik belajar secara mandiri.

Zoom Cloud Meeting adalah sebuah aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan komunikasi di manapun dan kapanpun dengan banyak orang tanpa harus bertemu fisik secara langsung. Aplikasi dengan mudah dapat di install pada perangkat *PC (Personal Computer)*, *Laptop*, *Smartphone Android*.

Zoom Cloud begitulah sebutannya, aplikasi ini sangat cocok sekali untuk melakukan *Video Conference*, dengan ringannya bandwidth yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak memakan resource memory jika dijalankan di *Android* atau *PC*. Untuk melakukan registrasi, cukup memasukan email di halaman utama website *zoom.us*, dan nanti akan mendapatkan email notifikasi Aktifasi Account, dan selanjutnya ikuti langkahnya. Jadi begitulah aplikasi *Zoom Cloud Meeting*, dapat mempertemukan banyak orang di dalam satu ruang aplikasi, serta mempermudah dan mempersingkat waktu pertemuan. Jadi dengan adanya aplikasi ini kita dapat lebih terbantu berkomunikasi walaupun jarak jauh, semua penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.

A. Fitur-fitur *Zoom Cloud Meeting*

a. Video dan audio HD

Dengan menggunakan aplikasi ini, tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang dihasilkan. Pasalnya, aplikasi *Zoom* telah disokong dengan kualitas *high definition*

atau sering disebut HD. Selain itu, aplikasi ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar.

b. Alat kolaborasi bawaan

Beberapa pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan ikut menulis catatan untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi dari aplikasi ini.

c. Keamanan

Terkait keamanannya, para pengguna tidak perlu meragukan lagi. Pasalnya, aplikasi ini telah disokong dengan *end-to-end encryption* untuk seluruh rapat yang telah diagendakan melalui aplikasi *Zoom*. Selain itu ada pula perlindungan kata sandi hingga keamanan pengguna menjadi lebih aman.

d. Rekaman dan transkrip

Sementara itu, para pengguna juga dapat merekam rapat yang dilakukan dengan *Zoom* dan menyimpannya secara di perangkat masing-masing yang digunakan atau pada akun *Cloud*. Lebih lanjut, rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila anda memerlukannya lagi.

e. Fitur penjadwalan

Aplikasi ini juga memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat. Selain itu, juga dapat memulai rapat melalui akun *Outlook*, *Gmail*, atau *iCal* anda.

f. Obrolan tim

Mengobrol dengan grup dapat dilakukan dengan mudah. Sementara, riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari, berbagi file terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun. Hal ini memudahkan para pengguna untuk melakukan panggilan dari satu pengguna ke yang lain atau panggilan grup.

B. Kelebihan *Zoom Cloud Meeting*

a. Suasana mirip di kelas atau kantor

Hal ini dikarenakan kita bisa melihat secara langsung wajah dari guru atau dosen dan teman kita yang sedang hadir di kelas atau forum tersebut.

b. Mendukung fitur presentasi

Ketika presentasi, file materi bisa disiarkan secara langsung kepada partisipan. Dan partisipan dan pemateri bisa mencoret-coret tampilan presentasi tersebut, sehingga akan membantu dalam menjelaskan dan memahami sebuah materi.

c. Kapasitas ruang yang besar

Dalam website resminya, *Zoom* mengklaim dapat menampung hingga 1.000 partisipan dan 10.000 viewers dalam suatu forum live video.

d. Tersedianya berbagai perangkat *operating system*

Seperti yang sudah dijelaskan di awal, *Zoom* hadir diberbagai perangkat *operating system* seperti *Android*, *IOS*, dan *Windows*. Jadi tidak perlu khawatir kalau menggunakan *operating system* yang berbeda dengan teman yang lain.

e. Kualitas video yang bagus

Zoom menghadirkan video yang jernih dan suara yang jelas, sehingga akan memudahkan dalam hal komunikasi.

f. Fitur on/off video dan audio

Ketika live video pada suatu forum, kita bisa mengatur untuk menampilkan atau mematikan video dan audio kita. Jadi ketika kita tidak membutuhkan wajah atau suara kita dalam forum, kita bisa memamatkannya. Hal ini bisa menjaga privasi kita serta tidak mengganggu jalannya sebuah forum.

g. Akses gratis dengan fitur yang memadai

Dengan menggunakan fasilitas yang gratis, *Zoom* memberikan berbagai fitur yang cukup untuk kegiatan belajar online kita, seperti: kapasitas hingga 100 partisipan, rapat individual tanpa batas, 40 menit untuk rapat bersama (grup), jumlah pertemuan tak terbatas, fitur konferensi video, fitur web *conferencing*, fitur kolaborasi grup, keamanan.

C. Kekurangan *Zoom Cloud Meeting*

a. Tidak tersedia tampilan dalam bahasa Indonesia

Bagi yang belum terbiasa menggunakan bahasa Inggris, mungkin akan sedikit menyulitkan kita ketika baru pertama kali menggunakannya.

b. Boros data

Ketika melakukan pertemuan online dengan live video, secara otomatis akan menyedot banyak data internet.

c. Kualitas video

Kualitas *streaming* video tergantung pada masing-masing jaringan internet partisipan. Semakin kencang maka semakin bagus.

d. Ukuran aplikasi

Untuk ukuran file dari aplikasi android *zoom* ini sekitar 28MB. Hal ini bersifat relatif karena kapasitas memory hp setiap orang berbeda-beda.

e. Privasi pribadi

Ketika mendaftar atau menggunakan sebuah aplikasi, pihak aplikasi akan meminta data pribadi kita. Selain itu dalam kegiatan meeting atau forum online, suasana lingkungan kita akan terlihat oleh orang lain. Sehingga hal tersebut akan membuka privasi kita.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan selama dari bulan April sampai bulan Juni 2020 pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Karsa Mulya Palangka Raya, Kalimantan Tengah Tahun Ajaran 2019/2020. Menurut Diplan dan Setiawan (2018:29) proses penelitian dalam pendekatan kualitatif : menjelajahi masalah dan mengembangkan memahami rinci tentang fenomena sentral, memiliki tinjauan literatur memainkan peran kecil namun membenarkan masalah, menyatakan tujuan dan pernyataan penelitian secara umum dan luas, mengumpulkan data berdasarkan kata-kata dari sejumlah kecil individu sehingga pandangan partisipan diperoleh, menganalisis data untuk deskripsi dan tema menggunakan analisis teks dan menafsirkan makna yang lebih besar dari temuan, menulis laporan menggunakan fleksibel, struktur yang muncul dan kriteria evaluatif, dan termasuk reflektivitas subyektif peneliti.

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode ethnography, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Menurut Diplan dan Andi (2018:24) Pendekatan Kualitatif memfokuskan kepada makna, pemahaman, praktis, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, terkait dengan hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Bodgan dan Taylor (Eri Barlian, 2016: 60) menyatakan bahwa penelitian kualitatif: menghasilkan data deskriptif kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistic (utuh), sedangkan menurut krik dan miller (Eri Barlian, 2016: 60), penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Sumber data dibagi menjadi dua yaitu :

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Dalam hal ini primer yaitu data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan di SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

2. Data Sekunder

Data skunder merupakan sumber data peneitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data skunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah disusun dalam arsip (*data documenter*) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dalam hal ini data skunder yaitu data yang dikumpulkan oleh penulis dari dokumen- dokumen yang ada di SMK Karsa Mulya Palangka Raya. Berikut ini akan diuraikan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Wawancara

Menurut Diplan & Setiawan (2019:140) wawancara adalah cara menghimpun bahan keterangan yang dilakukan dengan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. Jenis instrumen wawancara yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi sebagai berikut:

- 1) Wawancara terpimpin atau bisa dikenal dengan istilah wawancara berstruktur atau wawancara sistematis merupakan wawancara yang dilakukan pewawancara dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun terlebih dahulu. Jadi, dalam hal ini responden pada waktu menjawab pertanyaan tinnggal memilih jawaban yang sudah disediakan oleh evaluator.
- 2) Wawancara terpimpin atau dikenal dengan wawancara sederhana atau wawancara tidak sistematis atau wawancara bebas merupakan wawancara yang mana responden mempunyai kebebasan untuk mengutarakan kebebasan pendapatnya, tanpa dibatasi oleh patokan-patokan yang telah dibuat evaluator. Kelemahan dari awawancara ini yaitu saat menganalisis dan menarik kesimpulan hasil wawancara bebas ini valuator akan mengalami kesulitan – kesulitan, terutama apabila jawaban dari mereka beraneka ragam.

Menurut Sutrisnohadi (Eri Barlian 2016:49) mengemukakan hal yang perlu dipegang oleh peneliti dalam metode wawancara adalah sebagai berikut. Bahwa informan adalah orang paling tahu tentang objek yang akan diteliti, bahwa apa yang dinyatakan oleh subjek kepada peneliti adala benar dan dapat dipercaya, dan bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.

Jadi dapat disimpulkan wawancara merupakan cara untuk mengumulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada sumber data, dan sumber data juga memberikan jawaban secara lisan pula. Dalam hal ini peneliti mewawancarai peserta

didik dan juga guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Multimedia di SMK Karsa Mulya Palangka Raya terkait penggunaan *Zoom Cloud Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh.

b. Dokumentasi

Berbagai jenis dokumen dapat dimanfaatkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang mendukung pengumpulan data penelitian. Seperti halnya dengan cermat melihat, membaca, memperhatikan, dan mencatat dokumen akan banyak memperoleh informasi penting sehingga memperoleh data yang cukup luas atau melimpah. Demikian pula dokumen yang berupa foto atau rekaman dan video.

Menurut Bogdan dan Biklen (Farida Nugrahani, 2014: 110) : dua kategori foto yang dapat digunakan dalam penelitian adalah foto yang dihasilkan oleh orang lain, dan foto yang dihasilkan oleh peneliti. Melalui foto, video atau film dan sebagainya, latar penelitian dapat diamati dan diteliti. Dalam foto, gambaran tentang situasi geografis, sejarah perjalanan manusia, perkembangan sosial budaya masyarakat, perkembangan mode atau *trend* dari suatu masa dapat ditangkap secara visual.

Menurut Guba & Lincoln (Farida Nugrahani, 2014: 109) yang dimaksud dengan dokumen dalam penelitian kualitatif adalah setiap bahan tertulis ataupun film yang dapat digunakan sebagai pendukung bukti penelitian.

Dari penjelasan di atas analisis dokumentasi dalam penelitian ini diharapkan dapat melengkapi data serta informasi yang telah didapatkan dari observasi dan wawancara. Selain itu dokumentasi juga dilakukan untuk memperoleh data yang bersumber dari dokumen-dokumen yang dianggap perlu untuk menunjang data dan informasi yang telah diperoleh sebelumnya dan membantu pencapaian hasil penelitian tentang Efektivitas Penggunaan *Zoom Cloud Meeting* Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meeting* dalam pembelajaran jarak jauh saat ini cukup efektif dan membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh saat ini. Dengan penggunaan *Zoom Cloud Meeting* proses pembelajaran masih bisa dilaksanakan walaupun tidak secara langsung. Walaupun dalam penggunaan *Zoom Cloud Meeting* ini belum maksimal dan masih terdapat kendala aplikasi tersebut menjadi solusi terbaik untuk pembelajaran jarak jauh saat ini.

Zoom Cloud Meeting ini memiliki fitur-fitur yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Suasana di *Zoom Cloud Meeting* mirip

di kelas atau kantor. Hal ini dikarenakan kita bisa melihat secara langsung wajah dari guru atau dosen dan teman kita yang sedang hadir di kelas atau forum tersebut. Ketika presentasi, file materi bisa disiarkan secara langsung kepada partisipan. Dan partisipan dan pemateri bisa mencoret-coret tampilan presentasi tersebut, sehingga akan membantu dalam menjelaskan dan memahami sebuah materi. *Zoom* menghadirkan video yang jernih dan suara yang jelas, sehingga akan memudahkan dalam hal komunikasi. Sedangkan kekurangannya dari aplikasi ini yaitu memerlukan jaringan internet dan menguras kuota data pada *smartphone* hal ini dikarenakan ketika melakukan pertemuan online dengan live video, secara otomatis akan menyedot banyak data internet.

Penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya tentang “Evaluasi Program Pembelajaran *E-Learning* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta” dan “Pengaruh Pemanfaatan Media *E-Learning* Dan Lingkungan Belajar Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Di SMPN Gamping” yang memiliki kesamaan dalam hal pembelajaran jarak jauh untuk guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi perhatian orang tua dengan hasil belajar matematika di masa pandemi pada siswa kelas IV SDN 4 Palangka. Dengan demikian, dapat diberikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian ini. (1) Sebaiknya siswa terus belajar dengan giat dan mematuhi nasihat orang tua agar memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan. (2) Sebaiknya guru lebih meningkatkan hubungan orang tua siswa agar guru mendapatkan informasi yang lebih banyak lagi tentang karakter siswa, kepribadian siswa, dan bagaimana siswa belajar saat di rumah sehingga dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. (3) Bagi peneliti selanjutnya, agar mengembangkan lagi apa saja yang berpengaruh terhadap perhatian orang tua dan hasil belajar matematika sehingga menghasilkan hubungan yang signifikan satu sama lain.

REFERENSI

- Barlian, Eri. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Padang. Sukabuna Press.
- Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta : Putra Grafika.
- Damsar. (2012). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Diplan dan Andi Setiawan. (2018). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Grobogan : CV. Sarnu Untung
- Fachurahman, M. (2013). *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Palangka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

- Margono, S. (2010). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munib, Ahmad. (2011). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat pengembangan MKU dan MKDK LP3 UNNES
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : PT Alfabeta.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, Dan Evaluasi Diklat*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.