

ANALISIS OPTIMASI PENGGUNAAN APLIKASI ONLINE SKYPE, ZOOM, DAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA SMA DAN SMK PADA MASA COVID-19

Anggit Trisarmanto Hakim

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: anggithakim@mhs.unesa.ac.id

Dodik Arwin Dermawan

Pendidikan Teknologi Informasi, Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: dodikdermawan@unesa.ac.id

Abstrak

Berkembangnya teknologi pentingnya internet dalam kegiatan pembelajaran, pada tahun 2006 pemerintah membuat program "Internet Masuk Sekolah" melalui Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas). Kini, seluruh data sekolah harus diunggah secara online melalui Dapodikdas (SD-SMP) dan Dapodikmen (SMA-SMK). Pada tahun 2007, Kemdikbud memulai program schoolnet, yakni program zona sekolah yang pada pembelajaran e-learning telah menghubungkan 6.500 hingga 10.000 sekolah dasar dan menengah. Salah satu bentuk upaya dan dapat dilakukan sebagai inovasi penunjang metode belajar mengajar secara daring (*online*) menggunakan metode pembelajaran *e-learning*. Konsep ini didukung oleh kemajuan teknologi salah satunya terciptanya aplikasi pembelajaran *e-learning* seperti *Edmodo*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Skype*, dan *Zoom Meet*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami optimasi penggunaan aplikasi online *Skype*, *Zoom* dan *Google Classroom* pada peningkatan minat belajar di rumah murid di era Covid-19. Penelitian ini menggunakan proses pengumpulan data melalui kajian 10 jurnal penelitian yang telah lalu atau literatur review yang memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Hasil pada studi literatur ini adalah adanya proses belajar yang baik, efektif, efisien, dan menarik sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa sehingga siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga menghasilkan nilai yang meningkat.

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, Minat Belajar, E-learning

Abstract

The development of technology, the importance of the internet in learning activities, in 2006 the government made the program "Internet Entering School" through the National Education Network (Jardiknas). Now, all school data must be uploaded online through Dapodikdas (SD-SMP) and Dapodikmen (SMA-SMK). This program started in 2007, when the Ministry of Education and Culture started the schoolnet program, a school zone program that in e-learning has connected 6.500 to 10.000 primary and secondary schools. One of the innovations made is to create a method of supporting online learning without being face to face. This concept is supported by technological advances with the creation of e-learning digital platform such as *Edmodo*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Skype*, and *Zoom Meet*. This research is a type of qualitative research to understand the optimization of online use of *Skype*, *Zoom* and *Google Classroom* to increase students' interest in learning at home in the covid-19 era. This study uses a data collection process through research of 10 existing research journals, as well as a literature review which has 3 stages, namely planning, implementation, and reporting. The results of this literature study create a good, effective, efficient, and interesting learning process so that it can facilitate the teaching and learning process between teachers and students, so that students are more interested and enthusiastic in participating in teaching and learning activities, resulting in increased scores.

Keywords: *online learning*, *interest in learning*, *e-learning*

A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dari berbagai negara yang terkena dampak dari virus corona atau covid-19. Maka otoritas tertinggi Negara Indonesia mengambil kebijakan dengan menerapkan Social Distancing untuk meminimalisir penularan Covid-19. Sosial *distancing* merupakan kegiatan berjaga jarak atau tidak berdekatan antara individu terutama pada tempat umum untuk

mencegah Covid-19. Permasalahan Covid 19 telah dinyatakan secara resmi sebagai pandemi global oleh World Health Organisasi (WHO) pada 11 Maret 2020. Jumlah kasus Covid-19 yang terkonfirmasi di seluruh dunia sudah melampaui 2.900.000 pada 28 april 2020, dengan angka aktual diyakini virus ini akan lebih tinggi. Negara-negara yang paling terkena dampak penyebaran virus sedang menghadapi krisis kesehatan yang belum pernah terjadi sebelumnya, yang berpengaruh pada

ekonomi mereka. Sejumlah negara melakukan langkah-langkah untuk mengatasi penyebaran virus Covid-19 dengan berdiam diri di rumah saja, bekerja dari rumah, sekolah dari rumah dan melakukan kegiatan apapun di rumah (Kemendikbud, 2021).

Sebagai garda terdepan pemerintahan Indonesia tim medis telah bergerak cepat dalam penanggulangan dan pencegahan Covid-19. Seraya ajakan untuk rakyat agar senantiasa berada dirumah, memakai masker, menjaga jarak/social distancing, menjaga kebersihan. Pada awal April lalu otoritas Negara Indonesia menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Beberapa sistem di Indonesia seperti system ekonomi, politik, keagamaan, sosial dan sistem pendidikan sangat terdampak karena wabah virus ini. Untuk membatasi pembelajaran pertemuan langsung dan upaya mencegah penyebaran penyakit virus Covid-19 tidak menyebar semakin luas maka kebutuhan akan solusi inovatif untuk mengoptimalkan pendidikan berbasis online telah meningkat. Dengan berkembangnya teknologi pentingnya internet dalam kegiatan pembelajaran, pada tahun 2006 pemerintah membuat program "Internet Masuk Sekolah" melalui Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas). Kini, seluruh data sekolah harus diunggah secara online melalui Dapodikdas (SD-SMP) dan Dapodikmen (SMA-SMK). Pada tahun 2007, Kemdikbud memulai program schoolnet, yakni program program zona sekolah yang pada permulaan menyambungkan 6.500 hingga 10.000 sekolah dasar dan sekolah menengah dalam rangka membangun pembelajaran e-learning di seluruh Indonesia.

Dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang sudah ada maka pembelajaran secara daring dengan konsep *e-learning* dapat dilaksanakan. Untuk mendukung proses pembelajaran secara online dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti *Google Classroom*, *Skype*, *Zoom Meet*, *Edmodo*, *Google Meet*, dsb. (Kusuma Astuti, 2019). E-learning merupakan akronim dari electronic learning, artinya pembelajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan media komputer. Materinya diakses melalui jaringan internet, seperti situs web (Smaldino, Lowther & Russell, 2014, hlm. 235). E-learning merupakan aplikasi internet yang bisa menghubungkan antara guru dengan siswa secara online. Elearning diciptakan untuk mengakali keterbatasan guru dan siswa dalam mengatur waktu, ruang, kondisi dan keadaan (Darmawan, 2014, hlm. 10; Chandrawati, 2010).

Salah satu alasan sekolah tersebut menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Skype*, *Zoom Meet*, *Edmodo* dan *Google Meet* supaya para murid dan pendidik bisa berkorelasi selama pelaksanaan strategi belajar mengajar dari rumah. Selanjutnya aplikasi e-learning tersebut mempunyai fitur – fitur penunjang, semacam fitur berbagi

layar/share screen, maka dari itu semua guru bisa memperlihatkan slide presentasinya dengan menggunakan fitur itu, selanjutnya fitur video bisa digunakan supaya semua pendidik bisa memperhatikan semua siswa-siswi waktu proses pembelajaran, serta fitur audio supaya pendidik serta semua siswa-siswi bisa berkomunikasi menggunakan fitur audio. Via Zoom para pendidik bisa berinteraksi melalui visual, sambil menyampaikan beragam pelajaran melalui pengajaran secara langsung untuk semua siswa-siswinya (Adris, 2020).

Agar kegiatan pembelajaran *e-learning* bisa dilakukan di mana pun dan kapan pun maka terdapat istilah kelas maya (*Cyber Class*; *Virtual Class*), yakni kelas yang memanfaatkan teknologi internet. Dalam kegiatan kelas maya, terdapat aplikasi berbasis web, yakni *Learning Content Management System* (LCMS) dan *Learning Management System* (LMS). Sebagai metode pembelajaran jarak jauh yang efektif supaya memberikan keamanan untuk murid dan dapat meningkatkan waktu belajar siswa kini muncul *Social Learning Network* (SLN). Melalui penggunaan *e-learning* berbasis virtual class dengan menggunakan *Google Classroom* para pengajar dapat menyampaikan materi kepada para siswa-siswi secara jarak jauh agar para pengajar dapat menyampaikan materi yang di pahami oleh siswa-siswi.

Video Conference tergolong dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* adalah kegiatan yang dilaksanakan bersama antara pengajar dan siswa-siswi. *Synchronous learning* berkarakteristik *Real Time*. *Synchronous learning* yang memakai *video conference* serta teknik multimedia lainnya bisa mengizinkan pengajar serta siswa-siswi berkomunikasi pada saat yang bersamaan dengan satu sama lain meskipun berada di tempat yang berbeda (Chen et al., 2005) Beberapa palatform yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik yaitu *Skype* dan *Zoom*.

Skype adalah salah satu aplikasi paling terkenal untuk webinar. Dengan menggunakan *skype*, baik guru dan siswa dapat berbagi layar presentasi sehingga komunikasi dan proses belajar sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Pengamatan menunjukkan *skype* sangat efektif dalam mengajar siswa karena jumlah siswa hanya 5 orang. Selain itu *skype* juga menyediakan fitur lisan maupun tulisan sehingga siswa dapat mengajukan pertanyaan melalui fitur tersebut. Selain itu, *skype* juga mempunyai kelebihan dapat merekam audio dan video secara bersamaan, tanpa kebutuhan peralatan tambahan. Kerugian *skype* adalah masalah koneksi. Selain itu masalah di *skype* juga melibatkan video yang terputus beberapa kali. Selain itu, koneksi audio adalah masalah lain bagi *skype* ada saat-saat selama presentasi video, hanya beberapa peserta dapat mendengar audio yang disajikan, beberapa peserta hanya melihat video tanpa audio.

Zoom Cloud Meeting, adalah aplikasi yang berguna untuk komunikasi jarak jauh yang dapat mengintegrasikan kolaborasi seluler, konferensi, pertemuan online, video, dan obrolan. Dalam satu pertemuan secara virtual aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta secara bersamaan. Aplikasi ini bisa di *download* dengan gratis, namun tetap fungsional, fitur yang terdapat yaitu panggilan presentasi, telephone, webinar, dan masih banyak lainnya. Aplikasi telah dibuktikan oleh beberapa perusahaan yang masuk dalam fortune 500, bahwasannya aplikasi ini mempunyai kualitas yang baik. (Wibawanto, 2020). Seperti halnya platform yang sebanding *Sype*, *Zoom* mempunyai kinerja untuk berinteraksi secara real time beserta individu yang terpencah secara geografis menggunakan perangkat seluler, komputer atau tablet. *Zoom* memiliki kelebihan tambahan untuk memaksimalkan utilitas riset kemampuannya dibandingkan dengan teknologi VIP yang lain. *Zoom* mempunyai kemampuan untuk merekam dan menyimpan sesi dengan aman tanpa bantuan perangkat lunak pihak ketiga. Fitur ini sangat penting untuk data yang diperlukan dan data yang sensitif. Fitur kenyamanan penting lainnya termasuk enkripsi pertemuan real time, kemampuan untuk membackup rekaman ke jaringan server jarak jauh online ("cloud") atau drive local dan otentifikasi khusus pengguna.

Albantani dan Rozak (2018) *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran secara online. Para pengajar diberi kesempatan untuk memperdalam bidang keilmuannya kepada siswa-siswi menggunakan aplikasi ini. Pengajar sebagai fasilitator mempunyai keleluasaan waktu untuk siswa dalam memberikan kajian keilmuan dan tugas mandiri. Selanjutnya pengajar bisa membuat kelas diskusi untuk siswa-siswi secara online. Akses internet merupakan syarat dalam pengaplikasian *Google Classroom*. Fauzan dan Fatkhul Arifin (2019) *Google Classroom* adalah gabungan model pembelajaran yang menggunakan setiap spektrum pendidikan dengan tujuan sebagai mengatasi solusi atas masalah dalam membuat, berbagi serta mengelompokkan tugas dalam pengumpulan tugas tanpa menggunakan kertas. Dimasa pandemic ini *Google Classroom* merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan pengajaran dan proses pembelajaran di seluruh dunia. Untuk siswa *Google Classroom* dapat menyimpan file mereka lebih terorganisir, sedangkan untuk guru *Google Classroom* bisa digunakan untuk mengetahui mengenai kemajuan belajar setiap siswa. Dan siswa serta guru dapat berkomunikasi melalui kolom komentar sehingga siswa dapat merevisi tugasnya bila ada kesalahan. Untuk mengembangkan pengajaran dan proses pembelajaran di seluruh dunia kita membutuhkan platform seperti *Google Classroom*.

Minat belajar merupakan salah satu variabel penting dalam kesuksesan belajar siswa, minat tumbuh dari dalam diri siswa tersebut. Dengan cara mengajar yang menantang, memberikan motivasi, dan membangun merupakan faktor dari luar untuk menumbuhkan minat belajar (Riamin 2016).

Minat belajar merupakan perasaan untuk tertarik atau menyukai pada suatu hal dan keaktifan belajar tanpa ada yang menginstruksikan untuk belajar (Ricardo & Meliani 2017).

B. Rumusan Masalah

Pembahasan literatur yang ditulis oleh penulis akan menggunakan rumusan masalah yang sudah tertuang dalam pendahuluan sebagai bahan acuannya. Data yang digunakan nantinya adalah data sekunder dimana data tersebut didapatkan secara tidak langsung, yaitu dimana data yang di dapat tidak melalui proses pengadaan penelitian lapangan, melainkan data nantinya akan di dapat dari hasil studi pustaka dan beberapa dokumen pendukung yang disimpulkan:

1. Apakah ada perbandingan sebelum dan sesudah adanya penggunaan aplikasi online *skype*, *zoom* dan *google classroom* dalam penyampaian materi belajar dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa Covid-19 ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi online *skype*, *zoom* dan *google classroom* dapat meningkatkan minat belajar di rumah siswa di masa Covid-19 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah adanya penggunaan aplikasi online *skype*, *zoom* dan *google classroom* dalam penyampaian materi belajar dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa Covid-19 ?
2. Mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi online *skype*, *zoom* dan *google classroom* dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa Covid-19 ?

D. Metode Penelitian

Metode penelitian ini yaitu penelitian kepustakaan (*library research*), merupakan penelitian yang obyeknya dicari dari berbagai informasi kepustakaan (ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dokumen, dan buku) atau yang berkaitan melalui proses pengumpulan data pustaka (Nana 2019). Kajian literatur (*litarur riview*, *litaratur research*) atau penelitian kepustakaan adalah riset yang meneliti atau mempelajari dengan cara kritis gagasan, temuan atau pengetahuan yang berada di dalam tubuh literatur berorientasi akademik (*academic-oriented*

literature), dengan menganalisis peran teoritis dan metodologisnya dengan subjek tertentu.

Langkah dari studi literatur pada penelitian ini yaitu diawali dengan proses pencarian kesamaan (*Compare*), mencari ketidaksamaan (*Contrast*), memberikan pandangan (*Criticize*), membandingkan (*Synthesize*), meringkas (*Summarize*). Melalui studi literatur yang akan diusulkan akan dicari suatu bukti bahwa penggunaan aplikasi online *skype, zoom dan google classroom* dapat meningkatkan minat belajar di rumah siswa di masa Covid-19.

Systematic literature review (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis jawaban dari pertanyaan penelitian (research question) untuk mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasi seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian. Pengertian lain dari SLR merupakan kajian ilmiah dengan fokus terhadap pertanyaan spesifik serta memakai metode ilmiah eksplisit yang telah ditentukan untuk memilih, menilai, merangkum, dan mengidentifikasi temuan dari studi yang sama.

Metode SLR terdiri, Planning pada fase ini artinya topik dari literature yang akan dikaji siap dan sesuai yang akan diteliti. Langkah berikutnya yaitu Conducting, merupakan tahapan sumber penelitian, pada analisis ini sumber didapatkan dari banyak platform google seperti researchgate, google scholar, SIMA, serta jurnal lainnya. Langkah terakhir yaitu Reporting pada tahap ini beberapa sumber yang sudah di dapatkan penulis akan dilakukan sintesis atau pemilihan sehingga didapatkan beberapa sumber yang sesuai dengan kriteria inklusi penelitian.

PEMBAHASAN

A. Perencanaan (Planning)

Pembahasan Literatur yang ditulis oleh penulis akan menggunakan bahan acuan berupa rumusan masalah yang terdapat dalam pendahuluan. Secara tidak langsung data yang akan digunakan adalah data sekunde, yaitu dimana data yang didapat tidak melalui proses pengadaan penelitian lapangan, melainkan data yang di dapat dari hasil studi pustaka dan beberapa dokumen pelengkap yang disimpulkan.

Beberapa pertanyaan penelitian (Research Question) yang digunakan dalam studi literatur kali ini diantaranya adalah :

RQ1 Apakah ada perbandingan sebelum dan sesudah adanya penggunaan aplikasi *online skype, zoom dan google classroom* dalam penyampaian materi belajar dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19?

RQ2 Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *online skype, zoom dan google classroom* dapat

meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19?

B. Conducting

Dalam tahap ini, peneliti menggunakan metode observasi literatur untuk mencari dan mendapatkan jurnal ataupun artikel secara relevan sesuai pembahasan studi literatur ini sehingga membutuhkan waktu cukup lama, karena studi literature ini menggunakan data sekunder, akan sangat dibuthkan berbagai jurnal yang sesuai dan dinilai cocok dengan pembahasan sebagai studi literature ini agar menjadi referensi. Peneliti menggunakan jurnal internasional yang didapatkan dengan metode SLR (*Systematic, Literature, Review*) dengan menggunakan metode ini akan memudahkan penulis untuk memilih jurnal yang cocok dijadikan referensi. Pada metode pencarian informasi dari jurnal akan menggunakan kata model PBL sebagai kata kunci pencarian di beberapa platform jurnal internasional diantaranya seperti *Science Direct, Google Scholar, mendeley* dan beberapa platform jurnal lainnya. Adapun jika menggunakan Google Scholar penulis dapat mengakses secara gratis serta jurnal yang di dapatkan menggunakan bahasa indonesia. Dengan menggunakan akan membantu dalam penilaian kualitas (*Quality Assesment*) dari pencarian jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang ada pada tahap perencanaan serta dapat menggunakan kata kunci informasi manajemen berbasis web. Adapun pertanyaan lanjutan dari tahap perencanaan adalah :

QA1 Apakah jurnal dipublikasi pada tahun 2016-2022?

QA2 Apakah jurnal literature ini menjawab dari RQ1?

QA3 Apakah jurnal literature ini menjawab dari RQ2?

D. Reporting

Tahap terakhir dari metode SLR (*Systematic Literature Review*) merupakan tahap akhir untuk mengolah sumber penelitian yang akan di tulis dan di analisa dalam suatu pembahasan. Sesudah melakukan penyeleksian terhadap berbagai jurnal dengan menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*), langkah selanjutnya merupakan pengambilan kesimpulan dari hasil metode SLR (*Systematic, Literature, Review*) dengan menggunakan beberapa jurnal yang sesuai dengan pembahasan dan membagikan info yang dibutuhkan melalui penandaan terjawabnya RQ (Research Question) yang terdapat pada jurnal. Dan hasil penandaan RQ akan ditulis pada tabel 1. Tabel ini dibuat dengan template jurnal dua kolom menggunakan ukuran tabel yang sudah sesuai. Adapun beberapa keterangan yang akan digunakan adalah nomor, penulis, judul dan QA (*Quality Assesment*) adalah pengelompokan jurnal berdasarkan kualitas

penilaian, sesuai berdasarkan keterangan pada tahap pelaksanaan. Perihal beberapa jurnal yang diteliti dengan menggunakan metode SLR terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Quality Assessment

No	Nama Penulis & Tahun Terbit	Judul Artikel	QA
1.	Ahmad Fathor Rozi Lutfi, Siti Seituni, Dyan Yuliana (2021)	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Multimedia SMKS Ibnu Kholdun Al-Hasyimi T.P 2020/2021	1,3
2.	Ana Ari Susanti & Firosalia Kristin (2021)	Efektivitas Penggunaan Google classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar IPS	1,2,3
3.	Andre Febriansyah Putra Nugraha (2020)	Pengaruh Peningkatan Google Classroom dan Zoom Meeting dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Wisudha Karya Kudus	1,2,3
4.	Dinda Aura Natasya, M.Hidayat, dan Rahma Dani. (2021)	Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Pada Pelajaran Fisika Kelas XI Mipa	1,3
5.	Hesti Rachma Wati (2021)	Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Babat Lamongan	1,2,3
6.	Lusiana Novi Andani, Anisa Divani Salma, dan Ibrahim (2022)	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMA Sederajat	1,3
7.	Nari (2021)	Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI di SMA SR Babelan	1,2,3
8.	Ngoc D.Nguyen, Vilma B.Liwan, Thao T.P Mai (2020)	Facilitating Cultural Exchange and Fostering 21 st Century Skills Using Skype In The Classroom	1,3
9.	Nur Ichsan Said (2021)	Efektifitas Pembelajaran Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 20 Makassar	1,2,3
10.	Wening Kurniasari, Murtono, dan Deka Setiawan (2021)	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis pada Google Classroom	1,2,3

RQ1 Apakah ada perbandingan sebelum dan sesudah adanya penggunaan aplikasi online skype, zoom dan google classroom dalam penyampaian materi belajar dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19?

Pada Tabel 1. menunjukkan hasil jurnal atau penelitian terdahulu sangat memiliki pengaruh signifikan terhadap pengguna aplikasi online skype, zoom dan google classroom dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19., antara lain perubahan atau hubungan yang ditimbulkan pada penelitian yang lebih dominan sesuai dengan penelitian yang didapatkan dari 10 jurnal. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Ana (2021), meningkatnya minat belajar IPS siswa dengan menggunakan *zoom cloud meeting* terdapat hasil pre-test 55,00 dan post-test 67,5, sedangkan menggunakan *google classroom* dengan hasil data pre-test dan diperoleh hasil 62,00 meningkat menjadi 76,00.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Febriansyah (2020), meningkatnya minat belajar siswa XI SMK Wisudha Karya Kudus dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani lewat platform *zoom* terjadi peningkatan rata-rata minat belajar pre-test ke post-test yaitu 111,03 naik menjadi 112,44. Sedangkan platform *google classroom* terjadi peningkatan rata-rata minat belajar pre-test ke post-test yaitu 107,03 naik menjadi 113,97.

Hasil penelitian dari Nur Icshan (2021), pun menunjukkan hasil pengguna Zoom Cloud Meetings dan Google Classroom pada kegiatan pembelajaran menunjukkan respons yang tinggi yaitu 92% melalui kuisisioner yang diberikan. Hal tersebut berarti pembelajaran menggunakan *Zoom Cloud Meetings* dan *Google Classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 20 Makassar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa berpendapat pembelajaran daring sangat menyenangkan dengan efisien dan lebih santai.

Didukung oleh hasil penelitian Novi (2021), Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* dan *Zoom Meetings* dapat meningkatkan minat belajar siswa rata-rata sebesar 91,5%. Hal tersebut didukung oleh kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran daring dengan baik, mengevaluasi hasil belajar siswa, dan mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan.

Selaras dengan penelitian dari Rachma (2021) bahwa pemakaian sistem belajar daring kelas XI SMA Negeri 1 Babat Lamongan terbilang sangat baik. Berlandaskan 81 data responden, dengan presentase sebesar 67,87% termasuk dalam kategori baik karena memiliki nilai rata-rata sebesar 2,71. Kemudian mengkonfirmasi pula terhadap jawaban kuisisioner, dari 19 butir soal kuisisioner, 17 di antaranya tergolong pada kategori baik sedangkan 2 butir soal tergolong pada kategori sangat baik. Dengan demikian, pemakain sistem belajar daring kelas XI SMA Negeri 1 Babat Lamongan

secara teknis dapat dikatakan baik, proses belajar mengajar, ataupun support dari orang tua dan sekolah.

RQ1 Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi online skype, zoom dan google classroom dapat meningkatkan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19?

Ichsan (2021), kelebihan dari penggunaan *Zoom Meeting* ini dinilai sangat efisien bagi siswa kelas X SMA Negeri 20 Makassar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut terbukti dari meningkatnya penguasaan materi didapatkan dengan baik maka nilai akademik mereka juga mengalami peningkatan. Murid kelas X SMA Negeri 20 Makassar pun dirangsang aktif supaya lebih mandiri dan melakukan eksplorasi. Mereka akhirnya sering melakukan diskusi bersama teman dan pemantapan materi baik secara individu maupun berkelompok.

Didukung oleh penelitian yang didukung oleh Ana (2021), Proses pembelajaran menggunakan *Google Classroom* yang sudah dilaksanakan bisa menjadikan sistem belajar mengajar menjadi efektif. Serta bisa menambahkan wawasan murid tentang pemanfaatan google classroom lebih lanjut didapatkan hasil jika murid sangat tertarik kepada *Google Classroom* pada mata pelajaran IPS. Kemudian, penelitian Kurniasari (2021) bahwa model blended learning dapat meningkatkan minat belajar siswa berbasis aplikasi *Google Classroom* dilihat dari aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

Didukung oleh hasil penelitian Dinda (2021), sebagian besar siswa sudah memiliki minat belajar yang tinggi hal itu ditunjukkan dari hasil penelitian. Persentase 79% berada pada kategori baik dengan indikator perasaan senang, Persentase 56% berada pada kategori dengan indikator perhatian, Persentase 60% berada pada kategori baik dengan indikator ketertarikan, dan persentase 72% berada kategori baik dengan indikator keterlibatan. Hingga dapat mendapatkan kesimpulan siswa terdorong untuk memiliki kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran serta juga akan bersemangat dalam pembelajaran dengan adanya minat belajar yang tinggi. Sejalan dengan penelitian Febriansyah (2020), mengalami kenaikan minat belajar sebanyak 14,26% untuk murid XI TITL 1 dan 6,49% pada murid kelas XI TITL 2 SMK Wisudha Karya Kudus dengan platform *Google Classroom*. Sedangkan untuk platform *Zoom Cloud Meetings*, mengalami kenaikan minat sebesar 1,02% untuk kelas XI TTL 1 dan 1,27% pada murid kelas XI TTL 2 SMK Wisudha Karya Kudus. Pemakaian platform *Google Classroom* lebih presentasenya karena pada platform itu antara guru dan siswa dapat dengan

mudah bertukar file mata pelajaran sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Kemudahan tersebut membuat siswa menjadi lebih rajin dalam melakukan review materi, lebih mudah dalam pengerjaan, dan lebih tepat waktu dalam menyimpulkan tugas-tugasnya.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Nari (2021), siswa kelas XI SMA Sekolah Rakyat Babelan mendapatkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar pada pembelajaran daring Matematika.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rachma (2021) pun berlaku demikian. Minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Babat Lamongan tergolong meningkat. Hal ini dikonfirmasi dengan jawaban kuisisioner pada 15 soal, 9 soal diantaranya terbilang pada kategori tinggi, dan 7 soal terbilang pada kategori kategori sangat tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa tergolong tinggi, dilihat pada keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan adanya perasaan senang siswa untuk mengikuti mata pelajaran PAI.

Pada penelitian yang dilakukan Ngoc D Nguyen (2020) *Skype* memungkinkan mereka untuk memperkenalkan budaya unik mereka kepada rekan internasional mereka, belajar tentang budaya masing-masing, dan secara bersamaan melakukan percakapan topik budaya dengan siswa internasional yang belum pernah terjadi dikelas sebelumnya.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Ahmad (2021) menurut siswa kelas X multimedia berpendapat pembelajaran daring menggunakan *Zoom* sangat menyenangkan dan banyak yang menyukai menggunakan media ini. Kelebihan pembelajaran daring menggunakan *Zoom* yaitu pertama, siswa terbantu mendapatkan pelajaran meskipun tanpa tatap muka. Kedua, semangat belajar siswa bertambah. Ketiga, tidak perlu jauh jauh ke sekolah. Dari kelebihan yang telah disebutkan, pembelajaran daring dapat membantu meningkatkan minat belajar dengan menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajarannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur serta pengkajian yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwasanya, ada pengaruh optimasi penggunaan aplikasi online *Skype*, *Zoom* dan *Google Classroom* dalam peningkatan minat belajar dirumah siswa di masa covid-19. Seperti yang disebutkan Ana (2021) meningkatnya minat belajar IPS menjadi 76,00. Sejalan dengan penelitian Febriansyah (2020), meningkatnya minat belajar murid XI Wisudha Karya Kudus dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani lewat platform *Google Classroom* terjadi peningkatan menjadi 113,97. Sedangkan untuk platform *Zoom* terjadi peningkatan menjadi 112,44. Menurut Nur Ichsan (2021),

pun menunjukkan hasil penggunaan *Zoom Cloud Meetings* dan *Google Classroom* pada kegiatan pembelajaran menunjukkan respons yang tinggi yaitu 92%. Didukung penelitian dari Novi (2021), pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan *Zoom Cloud Meetings* dan *Google Classroom* dapat meningkatkan minat belajar siswa rata-rata sebesar 91,5%. Selaras dengan penelitian dari Nari (2021). Pembelajaran daring terhadap minat belajar Matematika pada siswa kelas XI SMA Sekolah Rakyat Babelan mendapatkan pengaruh yang signifikan. Pada penelitian oleh Rachma (2021) pun demikian minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Babat Lamongan tergolong tinggi dengan persentase 67,87%. Pada penelitian Ngoc D Nguyen (2020) *Skype* juga menarik peserta didik untuk memperkenalkan budaya mereka ke siswa internasional. Menurut Ichsan (2021) *Zoom Meeting* ini dinilai sangat efisien bagi siswa kelas X SMA Negeri 20 Makassar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan meningkatnya penguasaan materi sebesar 80%. Didukung penelitian Dinda (2021) Persentase 79% berada pada kategori baik dengan indikator perasaan senang, Persentase 56% berada pada kategori dengan indikator perhatian, Persentase 60% berada pada kategori baik dengan indikator ketertarikan, dan persentase 72% berada kategori baik dengan indikator keterlibatan. Sejalan dengan penilitian Febriansyah (2020) mengalami kenaikan sebesar 14,26% untuk minat belajar murid XI TITL 1 dan 6,49% pada murid kelas XI TITL 2 SMK Wisudha Karya Kudus menggunakan platform *Google Classroom*. Sedangkan untuk platform *Zoom Cloud Meetings*, mendapatkan kenaikan minat belajar sebesar 1,02% terhadap kelas XI TTL 1 dan 1,27% untuk murid kelas XI TTL 2 SMK Wisudha Karya Kudus.

SARAN

Pada penelitian studi literature yang dilakukan dapat diambil saran untuk seharusnya guru lebih kreatif dan inovatif agar penggunaan aplikasi *Skype*, *Zoom*, dan *Google Classroom* menjadi lebih menyenangkan dengan memberikan motivasi atau video animasi yang menarik .

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis dalam hal ini mengucapkan terimakasih kepada Tuhan YME atas rahmat yang diberikan, serta kedua orang tua yang senantiasa memberi dukungan, dan dosen pembimbing saya, Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T. yang telah sabar memberikan bimbingan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Fathor Rozi Lutfi, Siti Seituni, Dyan Yuliana. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom

Sebagai Media Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Multimedia SMKS Ibnu Khaldun Al-Hasyimi T.P 2020/2021. Jurnal Nasional Holistic Science Vol. 1, No. 2, Nopember 2021, pp 63~65

Ana Ari Susanti & Firosalia Kristin. (2021). Efektivitas Penggunaan Google classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar IPS. Mimbar PGSD Undiksha Volume 9, Number 3, Tahun 2021, pp. 367-374. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>.

Andre Febriansyah Putra Nigraha. 2020. Pengaruh Peningkatan Google Classroom dan Zoom Meeting dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMK Wisudha Karya Kudus. Journal of Physical Activity and Sports, 1 (1), 110-123.

Chen, M.C., Cheng, S.J., Hwang, Y. 2005. "An empirical investigation of the relationship between intellectual capital and firms' market value and financial performance". Journal of Intellectual Capital. Vol. 6 No. 2. pp. 159-176.

Darmawan, D. (2014). Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Dinda Aura Natasya, M.Hidayat, dan Rahma Dani. 2021. Minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi zoom cloud meeting pada pelajaran fisika kelas xi mipa. Volume 1 Nomor 3.

Fauzan, Fatkhul Arifin. (2019). The Effectiveness of Google Classroom Media On The Students' Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Departement. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.5149>.

Hendy Reginald Cuaca Dharma, Dhaniar Asmarani, Udiana Puspa Dewi. (2017). Basic Japanese Grammar and Conversation E-Learning Through Skype and Zoom Online Application. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.055>.

Hesti Rachma Wati. 2021. Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Babat Lamongan. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya

Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Kemendikbud No 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Diseases-19 (COVID-19). Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan..

Kusuma, A. B., & Astuti, W. 2019. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom. Jurnal Lahjah Arabiyah.

- Lusiana Novi Andani, Anisa Divani Salma, dan Ibrahim. 2022. Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMA Sederajat. *Journal In Mathematics Education* Volume 2, Nomer 1.
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pt. Remaja Rosdakarya : Bandung. H.52.
- Nari. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas XI di SMA SR Babelan. *Almufi Jurnal Pendidikan* Vol. 1, No. 3.
- Ngoc D.Nguyen, Vilma B.Liwan, Thao T.P Mai. 2020. Facilitating Cultural Exchange and Fostering 21st Century Skills Using Skype In The Classroom. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 21(3), 88-104.
- Nur Ichsan Said. 2021. Efektifitas Pembelajaran Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 20 Makassar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ria Yunita Sari, Umi Hanifah. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid-19: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 2 No 3.
- Rozak Dan Azkia M. Albantani. 2018. “Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom .” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5(1), 83-102.
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Wening Kurniasari, Murtono, dan Deka Setiawan. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis pada Google Classroom. *Jurnal Educatio* Volume 7, No.1, pp. 141-148
- Wibawanto, T. (2020). Pemanfaatan Video Conference Dalam Pembelajaran Tatap Muka Jarak Jauh Dalam Rangka Belajar Dari Rumah.