

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Secara umum pengertian efektivitas adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ravianto (dalam Masruri, 2014:11), efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan, artinya bahwa suatu pekerjaan dikatakan baik apabila diselesaikan sesuai dengan perencanaan dan tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas menurut Rohmawati (2015:17) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penugasan konsep peserta didik. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif maka perlu adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana prasarana, dan media

pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh aspek perkembangan peserta didik. Hidayat (dalam Dewi, 2011:9) efektivitas adalah “suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai”. Dimana semakin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi efektivitasnya. Sedangkan definisi efektivitas pengajaran sendiri. Miarso (dalam Rohmawati, 2015: 16) mengatakan bahwa “efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi”.

Proses kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif apabila seluruh komponen berjalan dengan baik. Masalah efektivitas kegiatan belajar mengajar tentu saja berkaitan dengan masalah keterpaduan antar berbagai komponen atau unsur antara rencana dan pelaksanaannya. Apabila rencana kegiatan belajar mengajar sudah disusun dengan baik oleh guru, namun jika dalam proses pelaksanaannya tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun maka tidak menciptakan pembelajaran yang efektif. Jadi, efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan belajar mengajar yang telah disusun.

Efektivitas pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference* di kelas V SD Negeri 2 Karang Pucung Banyumas dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti kesiapan peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran, karakteristik peserta didik, respon peserta didik terhadap guru, kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference*, dan ketersediaan fasilitas komputer dan jaringan internet. Apabila seluruh aspek dalam pembelajaran sudah dipersiapkan dengan baik, maka pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif. Aplikasi *zoom cloud meeting* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran daring dengan jaringan internet karena aplikasi tersebut memiliki fitur *video conference* yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam berinteraksi.

b. Kompetensi Guru untuk Mencapai Efektivitas Pembelajaran

Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai pembelajaran yang efektif adalah sebagai berikut:

1) Kompetensi Pedagogik

Rasyidin (dalam Hazami & Herminingsih, 2017 : 367), pedagogik adalah ilmu tentang pendidikan anak (*education theory studies*) dalam arti luas yaitu bagaimana penerapan

mendidik dan ilmu mendidik atau pendidikan anak yang aktual. Dengan memiliki kompetensi pedagogik maka guru dapat mengelola proses pembelajaran atau interaksi yang baik dengan peserta didik dan dapat mengkomunikasikan ilmu dengan baik. Asmani (dalam Hazami & Herminingsih, 2017 : 368) bahwa kompetensi utama yang harus di miliki guru agar pembelajaran efektif dan dinamis adalah kompetensi pedagogik.

Mulyasa (dalam Hazami & Herminingsih, 2017 : 368) bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan untuk mengelola pembelajaran peserta didik meliputi pemahaman peserta didik, desain instruksional dan implementasi, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik. Jadi, kompetensi pedagogik adalah kemampuan atau keterampilan guru untuk mengelola proses pembelajaran atau interaksi yang baik dengan peserta didik. Dalam kompetensi pedagogik terdapat 7 aspek yang harus dikuasai oleh guru, sebagai berikut:

a) Karakteristik peserta didik

Guru dapat menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Guru perlu mengidentifikasi karakteristik peserta didik berdasarkan landasan yuridis dan teoritis. Peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang standar

nasional pendidikan bahwa pengembangan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan tuntutan, bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik. Secara teoritis setiap peserta didik memiliki perbedaan dalam banyak hal yang meliputi perbedaan fitrah individual, disamping perbedaan latar belakang keluarga, sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan.

Peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Sesuai orientasi baru pendidikan, peserta didik menjadi pusat terjadinya proses belajar mengajar (*student center*), maka standar keberhasilan proses belajar mengajar bergantung kepada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan dan afeksi oleh peserta didik.

Guru sebagai pendesain pembelajaran sudah seharusnya mempertimbangkan karakteristik peserta didik baik sebagai individu maupun kelompok. Kegiatan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar (SD) akan dinyatakan efektif apabila dijalankan sesuai dengan karakteristik peserta didik di dalam kelas tersebut. Smaldino dkk (dalam Hanifah, Susanti & Adji, 2020:109), mengemukakan terdapat empat faktor penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam menganalisis karakteristik

peserta didik: (1) karakteristik umum, (2) kompetensi atau kemampuan awal, (3) gaya belajar, (4) motivasi. Adapun penjelasan mengenai faktor penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam menganalisis karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

(1) Karakteristik umum

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi peserta didik seperti usia, kelas, pekerjaan, dan gender. Karakteristik peserta didik merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh peserta didik, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar. Karakteristik peserta didik merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran.

Winkel (1991) mengaitkan karakteristik peserta didik dengan penyebutan keadaan awal, dimana keadaan awal itu bukan hanya meliputi kenyataan pada masing-masing peserta didik melainkan pula kenyataan pada masing-masing guru. Analisis karakteristik awal peserta didik merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang

tuntutan, bakat, minat, kebutuhan dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan suatu program pembelajaran tertentu. Tahapan ini dipandang begitu perlu mengingat banyak pertimbangan seperti peserta didik, perkembangan sosial, budaya, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kepentingan program pendidikan atau pembelajaran tertentu yang akan diikuti oleh peserta didik.

Adapun langkah sederhana yang dapat dilakukan oleh guru dalam menganalisis karakteristik peserta didik adalah dengan melakukan kegiatan observasi, wawancara, dan *pre-test*. Cara tersebut dianggap efektif untuk mengetahui profil peserta didik. Seorang guru sekolah dasar dapat ikut serta dalam pembicaraan informal dengan memahami dunia peserta didik untuk mendapatkan informasi tentang etnis dan latar belakang budaya individu, sosial ekonomi, sikap terhadap materi pelajaran, dan usia peserta didik.

Peserta didik pada tingkat sekolah dasar memiliki tingkat berpikir konkret, sehingga guru perlu memanfaatkan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata kepada peserta didik. Untuk menghadapi kelas dengan peserta didik yang sangat bervariasi, maka cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah

melakukan aktivitas pembelajaran yang bersifat umum yang dapat diterima oleh semua peserta didik yang terdapat di kelas.

Perhatian yang seksama tentang karakteristik umum peserta didik pada dasarnya dapat membantu guru untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pemahaman tentang karakteristik peserta didik juga akan memudahkan guru untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang peserta didik yang akan menempuh kegiatan pembelajaran.

2. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Kata daring berasal dari kata dalam dan jaringan. Isman (2016:587) pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam pelaksanaannya. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa. Riyana (2019: 14) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Pembelajaran daring dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pihak sekolah yang dilakukan secara terpisah antara guru dengan peserta didik sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya

(Sobron dkk, 2019:1). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.

Tujuan dari adanya pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Abdul, 2019:82). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan. Di bawah ini terdapat beberapa pengertian pembelajaran daring menurut para ahli, antara lain:

- 1) Harjanto T. dan Suminar (dalam Jamaludin dkk, 2020:3) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri.
- 2) Mulyasa (dalam Syarifudin, 2020:32) memberikan argumen pembelajaran pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual yang tersedia. Meskipun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan.
- 3) Syarifudin (2020:33) juga menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu

menjadikan peserta didik mandiri tidak bergantung pada orang lain.

- 4) Isman (2016:587) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.
- 5) Bilfaqih (2015:1) berpendapat bahwa pembelajaran daring merupakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dalam jaringan agar mencakup target yang luas.

Dari paparan pengertian pembelajaran daring di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh tanpa tatap muka secara langsung dan pelaksanaannya melalui jaringan internet yang telah tersedia.

Syarifudin (2020:31) menjelaskan pembelajaran daring untuk saat ini dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring ketika terjadi bencana alam atau *social distancing*. Dengan diterapkannya pembelajaran daring menjadikan pembelajaran tatap muka diberhentikan sementara, pembelajaran daring dapat dilakukan melalui aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference*. Pembelajaran daring mengedepankan interaksi dan pemberian informasi yang mempermudah peserta didik meningkatkan kualitas belajar. Nugroho (dalam Ismawati & Prasetyo,2020) menjelaskan pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan media yang dapat

mendistribusikan ilmu pengetahuan atau sebagai wadah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring sekarang ini menggunakan internet disebut juga dengan *online learning* yang dapat memberikan fasilitas koneksi keseluruhan penjuru dunia. Internet yang tidak dibatasi jarak dan waktu membuat pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, penggunaan internet sebagai sarana belajar dapat memberikan dampak yang positif dalam penggunaan internet dengan peran para guru dalam pengelolaannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Hanum (dalam Ismawati & Prasetyo, 2020) menjelaskan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan optimal sebagai alat bantu.

b. Kelebihan Pembelajaran Daring

Bilfaqih (2015:4) menjelaskan pembelajaran daring memiliki beberapa manfaat yaitu meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran, meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu, dan memberikan biaya pendidikan yang bermutu secara efisien melalui pemanfaatan sumber daya bersama. Empy dan Zhuang (dalam Mutia & Leonard, 2013:282) juga menjelaskan beberapa kelebihan pembelajaran daring yaitu

menghemat waktu dan biaya karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, guru dan peserta didik dapat menentukan waktu untuk melaksanakan pembelajaran kapan saja sesuai dengan kesepakatan, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, dan pembelajaran daring dirancang agar peserta didik dapat lebih mengerti dengan menggunakan simulasi dan animasi.

c. Kekurangan Pembelajaran Daring

Adapun kekurangan pembelajaran daring yaitu kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik atau antara peserta didik dengan peserta didik karena dalam pembelajaran daring interaksi hanya dapat dilakukan melalui komputer atau *handphone* menggunakan jaringan internet, dalam pembelajaran daring penyampaian materi cenderung kepada pembahasan teoritis belaka, pembelajaran daring juga dimanfaatkan dalam aspek bisnis dan komersil karena dalam pembelajaran daring dibutuhkan fasilitas yang memadai seperti komputer atau *handphone* dan juga kuota internet yang cukup banyak sehingga dengan adanya pembelajaran daring banyak pengusaha-pengusaha yang menaikkan harga fasilitas-fasilitas tersebut.

Pembelajaran daring menuntut guru dan peserta didik untuk menguasai teknik penggunaan komputer, namun pada kenyataannya tidak semua guru dan peserta didik memiliki keahlian dalam bidang tersebut. Akibatnya banyak guru dan peserta

didik yang merasa frustrasi karena merasa kesulitan dalam mengakses grafik, gambar, *video*, dan mengoperasikan komputer pada saat melaksanakan pembelajaran daring. Efendi (dalam Yolandasari, 2020:12) selain kurang memiliki keahlian dalam mengakses grafik, gambar, *video*, dan mengoperasikan komputer, juga belum meratanya fasilitas internet di tempat yang bermasalah dengan listrik dan telepon sehingga dalam pembelajaran daring sulit dilaksanakan secara efektif pada daerah-daerah tersebut.

Pangondian (2019:57) menjelaskan beberapa kekurangan dalam pembelajaran daring, yaitu lambatnya umpan balik yang diberikan oleh peserta didik maupun guru dalam pembelajaran daring karena dalam pembelajaran daring interaksi yang terjadi tidak semaksimal seperti dalam pembelajaran tatap muka secara langsung. Sedangkan pembelajaran secara langsung di dalam kelas maka ketika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, peserta didik dapat langsung memberikan umpan balik namun dalam pembelajaran daring interaksi dibatasi oleh waktu dan jarak.

Guru juga membutuhkan waktu yang lebih banyak dalam mempersiapkan materi-materi yang akan diberikan karena dalam pembelajaran daring materi harus dikemas dengan menarik dalam bentuk *power point* maupun *video* pembelajaran. Diberlakukannya pembelajaran daring seperti sekarang ini dapat membuat beberapa

guru dan peserta didik merasa tidak nyaman dan merasa cemas atau bahkan membuat frustrasi.

Pembelajaran daring dilakukan melalui berbagai macam aplikasi, salah satunya adalah aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference*. Pembelajaran daring dapat membentuk pembelajaran yang menjadikan peserta didik mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain karena peserta didik fokus kepada *handphone* untuk menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan dalam proses pembelajaran melalui daring penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai. Melalui pelaksanaan pembelajaran daring ini peserta didik diharapkan mampu mengkonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020:3).

3. Media Pembelajaran Daring

a. Pengertian Aplikasi Zoom Cloud Meeting

Herryawan (2009) mengemukakan bahwa *video conference* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna yang berada pada lokasi yang berbeda untuk mengadakan pertemuan tatap muka tanpa harus pindah ke satu lokasi bersama. Hyder, dkk (2007) menjelaskan pengertian *video conference* adalah gabungan dari *video* dan audio dalam mode layar penuh, serta memungkinkan seorang dengan yang lain berbagi layar dan mendokumentasikan

input sumber kamera (tatap muka). Dengan menggunakan aplikasi tersebut, maka pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dapat tetap terlaksana meski dengan jarak jauh.

Sejak Covid-19 disahkan sebagai pandemi internasional, maka selain tempat umum dan perkantoran yang tutup, sekolah telah lebih dulu ditutup yang menyebabkan semua kegiatan belajar dialihkan pada *video conference* dan kelas-kelas yang dapat diakses secara *online*. Tentunya disini semua aplikasi tersebut menjadi satu-satunya tempat semua kegiatan pembelajaran untuk tetap berlangsung, salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran secara daring adalah aplikasi *zoom cloud meeting* yang mempunyai fitur *video conference* di dalamnya, sehingga guru dan peserta didik dapat tetap bertatap muka dari jarak jauh (Herryawan, 2009). Aplikasi *zoom cloud meeting* merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur *video conference* yang dapat mempertemukan banyak orang tanpa harus bertatap muka secara langsung. Hanya dengan melalui koneksi internet dan melakukan registrasi pada *website* di komputer atau mengunduh aplikasi pada *gadget*, kemudian mengikuti alur yang sudah tersedia untuk mendaftar.

Zoom cloud meeting dapat digunakan dengan berbagai macam perangkat, seperti laptop, komputer, dan *handphone*. *Zoom cloud meeting* mampu mengampu *video conference* sampai

100 *users* atau peserta dengan batas waktu hingga 40 menit disetiap sesinya (Ismawati&Prasetyo, 2020)

b. Manfaat Aplikasi Zoom Cloud Meeting

Manfaat dari aplikasi *zoom cloud meeting* dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik karena dapat bertatap muka dengan lebih dari 50 peserta secara langsung dalam satu pertemuan melalui fitur *video conference* yang terdapat pada aplikasi *zoom cloud meeting* tersebut. Aplikasi *zoom cloud meeting* menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran daring karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik untuk melakukan presentasi (Brahma, 2020)

c. Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting

Brahma (2020) mengemukakan beberapa langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *zoom cloud meeting*, sebagai berikut:

1) Registrasi

- a) Membuka aplikasi *browser* yang terinstal pada laptop.
- b) Lalu membuka halaman web <https://zoom.us/>.
- c) Memilih tombol *Sign Up It's Free*.
- d) Masukkan tanggal lahir masing-masing peserta, kemudian klik *continue*.
- e) Masukkan email, lalu klik *sign up*.
- f) Selanjutnya periksa email masuk dari aplikasi *zoom cloud meeting*, kemudian klik link aktivasi yang tersedia.
- g) Kemudian memasukkan nama dan kata sandi setelah selesai diisi klik *continue*.

h) Registrasi akun *zoom cloud meeting* telah aktif.

2) *Login*

- a) Membuka web *browser* <https://zoom.us/>.
- b) Lalu klik tombol *login*, masukkan email dan kata sandi yang telah aktif.
- c) Selanjutnya klik *sign in*.

3) Menyelenggarakan *meeting*

- a) *Login* pada laptop ataupun *gadget* lalu masukkan email dan kata sandi.
- b) Selanjutnya pilih menu *start with video*.
- c) Untuk melihat *meeting ID* terdapat pada pojok kanan atas layar.

4) *Join meeting*

- a) *Login* pada laptop atau *gadget* dengan memasukkan email dan kata sandi.
- b) Klik tombol *join* lalu masukkan *meeting ID* yang telah didapatkan dari guru.
- c) Selanjutnya klik *join*.

5) Membuat jadwal *meeting*

- a) *Login* pada aplikasi.
- b) Lalu pilih tombol *meeting*, kemudian mengatur waktu *meeting* tersebut yang akan dilaksanakan.

d. Pengertian *Video Conference*

Video conference merupakan seperangkat alat teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk bertemu dengan seseorang secara virtual melalui *video*. *Video conference* termasuk dalam *synchronous learning*, *synchronous learning* merupakan aktivitas yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan peserta didik.

Synchronous learning bersifat *real time*. *Synchronous learning* yang menggunakan *video conference* dan teknik multimedia lainnya dapat memungkinkan guru dan peserta didik berinteraksi satu sama lain pada saat yang bersamaan walaupun sedang berada ditempat yang berbeda atau secara virtual Chen et al (dalam Ismawati & Prasetyo, 2020: 667).

Video conference menggunakan telekomunikasi audio dan *video* untuk melakukan interaksi di tempat yang berbeda namun pada waktu yang sama. Selain audio dan *video*, dapat juga menampilkan dokumen atau informasi yang diperlihatkan dengan komputer (Herryawan, 2009). Pemanfaatan *video conference* pada pembelajaran daring akan membantu peserta didik dalam belajar karena peserta didik dan guru dapat berinteraksi dua arah baik dalam audio maupun *video* walaupun dilaksanakan ditempat yang berbeda. Dengan menggunakan *video conference* dalam pembelajaran daring maka guru dapat melihat kesiapan serta respon dari peserta didik meskipun dilaksanakan di tempat berbeda.

e. Manfaat *Video Conference*

Herryawan (2009) menjelaskan beberapa manfaat yang terdapat dalam *video conference*, antara lain meningkatkan komunikasi, kolaborasi dan aliran informasi karena dengan menggunakan *video conference* dalam pembelajaran daring maka guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi dan memberikan

informasi terkait materi pembelajaran, komunikasi menjadi lebih baik dan efektif dimana informasi dapat lebih cepat dibagikan melalui *share screen* oleh guru, lebih efisien dalam hal waktu, biaya, dan jarak karena pembelajaran daring menggunakan *video conference* dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

B. Penelitian Relevan

1. Artikel penelitian dengan judul "*Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19*" yang disusun oleh Dwi Ismawati dan Iis Prasetyo pada tahun 2020 dalam Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 5, No. 1. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *video zoom cloud meeting* pada anak usia dini dapat berjalan efektif dibuktikan dengan hasil *posttest* yang lebih baik dari hasil *pretest*. 72% pendamping peserta didik mengatakan bahwa *video zoom cloud meeting* sangat mendukung pembelajaran dan dapat membantu koneksi antara guru, peserta didik, dan pendamping peserta didik. Sebanyak 67% pendamping peserta didik juga menilai bahwa *video zoom cloud meeting* sangat mudah digunakan dan memiliki sifat yang interaktif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menggunakan media *zoom cloud meeting* dalam pembelajaran jarak jauh. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ismawati

dan Iis Prasetyo menggunakan desain eksperimen dengan menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.

2. Artikel penelitian dengan judul "*Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19*" yang disusun oleh Junita Monica dan Dini Fitriawati pada tahun 2020 dalam Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi Vol. 9 No. 2. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* di ARS University pada saat pandemi Covid-19 adalah efektif. Mahasiswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, namun juga memiliki tantangan tersendiri yang berkaitan dengan ketersediaan layanan internet karena hanya sebagian kecil mahasiswa yang menggunakan *WIFI*. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Junita Monica dan Dini Fitriawati dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada subjek penelitian, subjek penelitian yang dilakukan oleh Junita Monica dan Dini Fitriawati adalah mahasiswa, sedangkan subjek penelitian yang

dilakukan oleh peneliti adalah kepala sekolah, peserta didik sekolah dasar dan guru.

3. Artikel penelitian dengan judul "*Social Interaction and Effectiveness of the Online Learning - A Moderating Role of Maintaining Social Distance during the Pandemic COVID-19*" yang disusun oleh Hasnan Baber pada tahun 2020 dalam Jurnal Asian Education and Development Studies. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden tidak pernah melaksanakan pembelajaran *online* namun beberapa peserta didik memiliki pengalaman yang cukup dalam pembelajaran *online*. Hasil menandakan hubungan positif antara kurangnya interaksi sosial dan hambatan keefektifan pembelajaran *online* ($\beta: 0,368, p < 0,000$). 31% dari varians hambatan efektivitas dalam pembelajaran *online* dijelaskan oleh kurangnya interaksi sosial. Hal tersebut memberikan hambatan keefektifan pembelajaran *online*, hasil penelitian menunjukkan kurangnya sosial interaksi adalah salah satu penghalang dalam keefektifan pembelajaran *online* dan memoderasi peran. Persepsi orang dalam menjaga jarak sosial menunjukkan bahwa kurangnya interaksi sosial tidak menghalangi pembelajaran *online* yang efektif selama pandemi Covid-19.
4. Artikel penelitian dengan judul "*Pemanfaatan Video Conference Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Produktif Di Sekolah Menengah Kejuruan*" yang disusun oleh Herni Ari Subekti, Nubaiti, Masilawati, dan Happy Fitria pada tahun 2020

dalam Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *video conference* di SMK Negeri 2 Prabumulih jurusan Agribisnis Tanaman dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran, dikarenakan adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

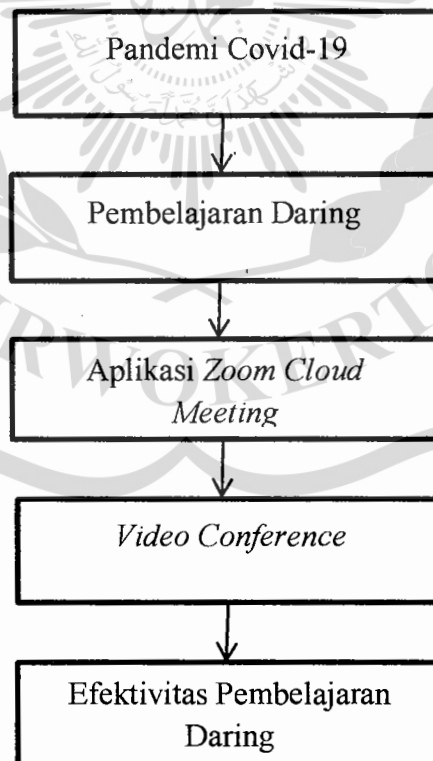
Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan *zoom cloud meeting* dapat berjalan secara efektif. Adanya penelitian relevan ini dapat menjelaskan bagaimana keefektifan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference*.

C. Alur Pikir

Pandemi Covid-19 mempunyai pengaruh terhadap beberapa bidang, salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi pembelajaran, salah satunya adalah *zoom cloud meeting* berbasis *video conference*. Aplikasi ini dapat

digunakan untuk berkomunikasi secara langsung melalui *video* sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia.

Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Keefektifan dapat diukur dengan melihat minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran daring pada kelas V di SD Negeri 2 Karang Pucung dilaksanakan menggunakan aplikasi *zoom cloud meeting* berbasis *video conference* sehingga guru harus mempunyai kesiapan perangkat pembelajaran yang mendukung agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Kerangka pikir dapat dirumuskan dengan skema gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Alur Pikir