

PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM MEETING DAN XLC (*XAVERIUS LEARNING CENTER*) SELAMA *STUDY FROM HOME* PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SD KATOLIK XAVERIUS SURABAYA

Desi Eka Pratiwi

Dosen PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya
Prov. Jawa Timur 60225, E-mail: pratiwidesi27@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa dan nilai ulangan harian terhadap penggunaan aplikasi zoom meeting dan XLC (*Xaverius Learning Center*) selama belajar di rumah pada masa pandemi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode campuran (*Mixed Method*). Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan menggunakan lembar angket respon siswa dan nilai tes ulangan harian ke-1,2, dan 3 pada KD 3.4 mata pelajaran Bhs Indonesia, Matematika, PKN, SBdP. Hasil yang diperoleh berdasarkan analisis data sebagai berikut: (1) hasil respon siswa menyatakan sebesar 83.33 % siswa menyatakan sangat setuju dan menyambut positif, sebesar 13.66 % siswa menyatakan setuju, dan sebesar 4.66 % siswa menyatakan tidak setuju. (2) Data nilai ulangan harian siswa kelas 3A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 81,75 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 95 %; (2) Pada mata pelajaran Matematika meemroleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 93,2 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90 %; (3) Pada mata pelajaran PKN presentase ketuntasan klasikal sebesar 100 %; (4) Pada mata pelajaran SBdP memperoleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 91,75 dan ketuntasan klasikal dengan presentase sebesar 95,75 %. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahawa penggunaan aplikasi *zoom* dan XLC dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran selama masa pandemi *covid-19* terbukti berdasarkan respon dan nilai siswa yang menunjukkan hasil yang memuaskan.

Kata-kata kunci: *Zoom Meeting, XLC, Study From Home, Covid-19*

PENDAHULUAN

Setiap manusia yang dilahirkan di dunia selalu melalui proses perubahan dari tahu menjadi tidak tahu melalui proses belajar baik dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan (skill). Dalam arti yang lebih umum belajar tidak hanya diartikan sebagai kegiatan dalam bentuk akademik melainkan juga belajar dalam bentuk non akademik. Belajar merupakan hasil upaya dari berbagai aktifitas yang dilakukan seseorang sehingga dapat menghasilkan suatu perubahan baru atau bahkan penyempurnaan terhadap sesuatu yang

sudah pernah dipelajari sebelumnya (Mustaqim, 2004). Selain itu belajar bisa dimaknai dengan berubahnya perilaku terhadap hasil interaksi individu dengan lingkungannya yang bersifat continiu, fungsional, positif, aktif, dan terarah (Pane Aprida, Muhammad Darwis Dasopang, 2017). Sejak dalam kandungan, seorang bayi sudah mulai melakukan proses belajar mulai dari belajar mengenal rasa yang dikonsumsi ibunya, belajar mengenali suara dari luar rahim, dan belajar melihat berkas cahaya. Seiring berjalannya waktu manusia melakukan proses belajar secara lebih

kompleks baik dilingkungan keluarga, masyarakat dan di lingkungan sekolah. Interaksi antar individu dan lingkungannya salah satunya dapat diwujudkan dengan belajar, lingkungan dalam hal ini dapat dimaknai sebagai objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru atau bahkan sesuatu yang pernah diperoleh dan ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi (Ainurrahman, 2013).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai proses dari transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Dalam suatu kegiatan belajar belum tentu terjadi pembelajaran karena belajar bisa dilakukan secara mandiri baik di rumah, di lembaga bimbingan belajar, maupun di sekolah. Menurut Trianto (2009) kompleksitas suatu pembelajaran tidak dapat dijelaskan sepenuhnya, namun secara sederhana pembelajaran merupakan produk interaksi berkelanjutan antara pengembang dan pengalaman hidup.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bawasannya salah satu lembaga pendidikan formal adalah pada jenjang SD. Sekolah dasar yang biasanya disingkat SD merupakan pendidikan bagi anak dengan usia mulai dari 7 tahun sampai dengan 13 tahun. Tujuan dari pendidikan dasar salah satunya untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan hidup mandiri dan mempersiapkan pendidikan lebih lanjut. dalam mencapai tujuan pendidikan di tingkat satuan dasar dituntut peran guru agar

siswa memiliki keseimbangan antara kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Calon guru SD harus menguasai karakteristik pendidik di SD dan akrab dengan suasana belajar (Wardani, 2012). Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang bersifat formal, non formal, dan informal yang didirikan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola dan mendidik siswa melalui bimbingan yang diberikan oleh pendidikan atau guru. Lembaga formal misalnya SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Lembaga Non Formal misalnya lembaga kursus, pelatihan, kelompok belajar, pondok pesantren. Lembaga Informal Lingkungan keluarga. *Homeschooling* tidak termasuk kedalam jenis pendidikan resmi pada kategori pendidikan formal, *homeschooling* bisa dikategorikan sebagai pendidikan non formal dan informal tergantung teknis pelaksanaannya.

Pada awal tahun 2020 dunia mengalami musibah global, negara yang terdampak dengan adanya pandemi ini adalah Indonesia. Virus corona merupakan virus yang berasal dari kota wuhan di Cina. Gejala dari virus ini seperti ketika badan seseorang terjangkit virus ini adalah gangguan saluran pernapasan, demam, batuk dan pilek serta ciri lain yang menyertai. Selama terjadinya pandemi *covid-19* pemerintah menghimbau untuk patuh dan disiplin dalam menjalankan protokol kesehatan seperti menerapkan *Physical Distancing*, mencuci tangan secara berkala, dan menggunakan masker (BPS, 2020d)

Banyak sektor yang terdampak akibat virus ini salah satunya sektor pendidikan. Dalam menanggulangi penyebaran virus yang semakin meluas, pemerintah membuat kebijakan tentang protokol kesehatan yang ketat. Dalam dunia kerja pemerintah membuat kebijakan untuk melakukan WFH (*Work From Home*) bagi pelaku baik di instansi swasta maupun pemerintahan dan SFH (*Study From Home*) bagi siswa/siswi dari jenjang kelompok bermain sampai dengan sekolah menengah atas. Bagi mahasiswa/mahasiswi di Perguruan Tinggi juga melakukan perkuliahan dari rumah dengan sistem daring.

Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) ditetapkan pemerintah, dengan keluarnya peraturan tersebut penerapan SFH (*Study From Home*) wajib dilakukan secara daring dengan tujuan untuk memutus mata rantai penyebarannya. Dengan dikeluarkannya peraturan resmi tentang PSBB dan kebijakan menteri pendidikan dalam pemberlakuan SFH mengakibatkan sementara waktu pembelajaran wajib dilakukan di rumah masing-masing SFH (*Study From Home*). Pembelajaran jarak jauh memberikan banyak kemudahan bagi siswa untuk belajar, berkomunikasi sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik (Lestari, 2020). Penerapan SFH khususnya di SD tidaklah semudah membalikkan telapak tangan karena memang sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka penuh. Satu persatu masalah mulai muncul ketika pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah. Masalah yang kompleks tersebut meliputi masalah yang dialami guru, siswa serta wali murid. Kebijakan yang mendadak

meyebabkan ketidaksiapan guru dalam menerapkan pembelajaran daring. Metode yang digunakan guru selama pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Kendala yang dialami guru misalnya minimnya pengetahuan tentang aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online, spesifikasi memory hp yang digunakan guru kurang memadai, guru usianya sudah tua, guru tidak paham teknologi, sinyal internet yang tidak stabil.

Sekolah Dasar Katolik Xaverius merupakan salah satu SD katolik swasta yang beralamatkan di Jl. Kepanjen No. 12 Krembangan selatan, Kec. Krembangan Kota Surabaya. Berdasarkan pengamatan pembelajaran yang dilakukan di SD Katolik Xaverius Surabaya pada awal pandemi *covid 19* masih menggunakan media WAG (WhatsApp Group). Berdasarkan hasil evaluasi penggunaan WAG dirasa kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran. Sekolah Xaverius Surabaya mengembangkan media berupa aplikasi pembelajaran online XLC (*Xaverius Learning Center*) sebagai upaya untuk memperlancar kegiatan pembelajaran.

Diawal terjadinya pandemi proses pembelajaran yang dilakukan di SD Xaverius menggunakan sistem daring sesuai dengan anjuran menteri pendidikan. Sistem pembelajaran seperti ini pertama kali dilakukan di SD Xaverius karena sebelum terjadinya pandemi sistem pembelajaran yang digunakan berbasis luring/tatap muka. Salah satu aplikasi yang digunakan guru dalam KBM melalui WAG (*WhatsApp Group*) yang didalamnya beranggotakan guru dan para wali murid.

Tujuan dari dibentuknya WAG adalah sebagai media komunikasi guru dalam menyampaikan materi dan tugas kepada siswa. Dalam kurun beberapa waktu guru hanya mengandalkan media WAG sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan pembelajaran, tentunya hal ini tidak efektif karena para siswa tidak bisa mendengarkan secara langsung penjelasan dari guru, siswa juga pada akhirnya akan menjadi bosan karena setiap hari mereka mengerjakan tugas dan membuat video kemudian dikumpulkan di WAG. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru menjelaskan bahwa hampir 100 % hasil tugas-tugas yang dikumpulkan siswa melalui WAG mendapatkan nilai yang sangat memuaskan karena mereka mengerjakannya di rumah dan ada indikasi para siswa dibantu oleh guru les/orang tua.

Penggunaan aplikasi WAG (WhatsApp Group) yang dirasa kurang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran selama pandemi, guru perlu melakukan cara lain dalam mengemas pembelajaran agar menyenangkan serta tujuan pembelajaran bisa tercapai. Mengutip laman kementerian pendidikan dan budaya (Kemendikbud), ada sejumlah aplikasi kelasdaring yang bisa diikuti siswa selama belajar di rumah. Beberapa diantaranya menyajikan materi pembelajaran interaktif dari tingkat taman kanak-kanak hingga level SMA. Beberapa aplikasi yang disediakan dalam kelancaran pembelajaran antara lain rumah belajar, meja kita, kelas pintar, Icando, Ruang guru, *Zenius*, *Quipper School*, dan *Sekolahmu*, google meet dan zoom meeting. Salah satu aplikasi yang paling sering digunakan guru dalam menjelaskan materi pada proses

pembelajaran menggunakan zoom meeting. Banyak fitur yang dimiliki oleh zoom meeting yang dapat dimanfaatkan untuk kelancaran proses pembelajaran antara lain ada fitur pertemuan rapat one on one, konferensi rapat grup video, sharing screen and chat, recording video call, dll. Cara penggunaan zoom meeting juga mudah untuk dioperasikan. Selama pembelajaran menggunakan zoom meeting materi dapat tersampaikan dengan baik melalui konferensi rapat grup video, sharing screen dan chat sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Sebelum terjadinya pandemi covid-19 pembelajaran full menggunakan sistem luring/tatap muka sehingga guru jarang bahkan tidak pernah menggunakan aplikasi virtual dalam menyampaikan pembelajaran. Ketika pandemi terjadi yang mewajibkan para siswa untuk study from home, guru harus mengambil langkah agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Guru kelas tidak bisa hanya mengandalkan whatsapp Group untuk menyampaikan materi atau tugas, karena memang fitur didalam WAG terbatas. Sekolah Xaverius melakukan pembelajaran inovatif dengan menciptakan rumah belajar virtual bagi para siswa sehingga cara belajar mereka lebih variatif dan inovatif. Aplikasi yang dimiliki bernama XLC (*Xaverius Learning Center*), aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah cara belajar siswa. Guru dapat memberikan tugas-tugas kepada siswa melalui XLC misalnya fitur yang digunakan untuk upload materi, fitur untuk upload tugas, video conference dll. Dengan demikian pandemi covid-19 bukan menjadi

alasan sebagai faktor penghambat kegiatan belajar mengajar karena siswa harus belajar dari rumah, banyak aplikasi virtual yang dapat dimanfaatkan untuk memperlancar proses pembelajaran. Guru dituntut aktif dan kreatif dalam mengemas pembelajaran agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa meskipun dilakukan dari rumah masing-masing.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode campuran (*Mixed Method*). Metode campuran (*Mixed Method*) merupakan metode penelitian dengan mengombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kualitatif dan kuantitatif dalam suatu kegiatan penelitian sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, objektif, valid, dan reliabel (Sugiyono, 2009). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3A di SD Xaverius Surabaya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar angket respon siswa dan nilai ulangan harian ke-1,2, dan 3 KD 3.4 mata pelajaran Bhs Indonesia, Matematika, PKN, SBdP serta nilai ulangan harian siswa kelas 3A.

Teknik analisis data dilakukan dengan presentase secara deskriptif. Hasil perhitungan data yang telah diperoleh dikelompokkan dan disajikan dalam bentuk data yang mudah dibaca kemudian dianalisis dan disimpulkan dengan teknik presentase.

1. Analisis data respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\sum f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Pesentase respon siswa

$\sum f$: Jumlah penelitian jawaban

N : Banyaknya subjek

Tabel 1. Kriteria Penskoran Menurut Skala Likert

Kriteria	Nilai Skor
Sangat Setuju.	4.
Setuju.	3.
Tidak setuju.	2.
Sangat tidak setuju.	1.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Berdasarkan Interval

Presentase	Kategori
0 % - 19,99 %	Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)
20 % - 39,99 %	Kurang baik
40 % - 59,99 %	Cukup/ Netral
60 % - 79,99 %	Setuju/ Baik/ Suka
80 % - 100 %	Sangat (Setuju/ Baik/ Suka)

2. Data Nilai Ulangan Harian Siswa

Rekap nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dikatakan tuntas jika kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bhs. Indonesia, Matematika, PKN, SBdP dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai ≤ 75 . Dalam menghitung ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum f}{\sum N} \times 100$$

Keterangan :

P : Pesentase Hasil Belajar Klasikal

$\sum f$: Jumlah siswa dengan skor nilai ≥ 75

$\sum N$: Banyak Subjek

Nilai tes harian dikatakan tuntas jika presentase siswa tuntas mencapai ≤ 80 %. Berikut tabel

kriteria rentang nilai dalam menentukan ketuntasan klasikal.

Tabel 3. Kriteria Rentang Nilai Ketuntasan Klasikan

Rentang Nilai	Kategori
81 – 100 %	Sangat Tuntas
61 – 80 %	Tuntas
41 – 60 %	Cukup Tuntas
21- 40 %	Kurang Tuntas
0 -20 %	Sangat Kurang Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan mengetahui penggunaan aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk mengajar secara daring di SDK Xaverius Surabaya. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* dan aplikasi *e-Learning* yang dimiliki oleh SDK Xaverius yang bernama Xaverius Learning Center (XLC). Analisis pada aplikasi ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan aplikasi ini dalam kelancaran proses belajar mengajar selama *study from home/ daring*.

1. Hasil Respon Siswa

Berikut adalah tabel indikator respon siswa dalam mengikuti pembelajaran daring menggunakan *zoom meeting* dan XLC yang

Berdasarkan hasil pengisian angket yang melibatkan responden sebanyak 20 pada siswa kelas 3 di SDK Xaverius Surabaya diperoleh data dari 15 indikator yang terdapat

dikembangkan menjadi 4 poin. Berdasarkan tabel angket di atas sebanyak 15 indikator yang dapat dikembangkan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *zoom meeting* dan XLC. Banyak kendala yang dialami oleh siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya masalah gadget yang dimiliki, keterlibatan orang tua, nilai siswa, Biaya sekolah/SPP, materi, kompetensi yang didapatkan siswa selama pembelajaran daring dan permasalahan dari siswa itu sendiri. Di bawah ini adalah hasil dari respon siswa dalam pengisian angket menggunakan skala likert 4 poin yang melibatkan 20 orang responden.

Tabel 4. Indikator Respon Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan XLC

KETERANGAN	FREKUENSI			
	SS	S	TS	STS
Mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC merupakan pengalaman baru bagi saya.	20	0	0	0
Saya merasa senang mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC.	15	3	2	0
Pengoperasian aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC mudah bagi saya	12	6	2	0
Pembelajaran menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring.	19	1	0	0
Pembelajaran menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC menarik dan menyenangkan.	18	2	0	0
Penyampaian pembelajaran secara tatap muka menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dapat mempermudah saya dalam memahami materi.	18	2	0	0
Melalui aplikasi XLC saya lebih mudah untuk mendownload dan mengirim tugas/ulangan harian yang diberikan guru.	11	6	3	0
Proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC dapat menghilangkan rasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran daring	15	3	2	0
Penggunaan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih variatif dan inovatif	18	2	0	0
Penyampaian materi melalui <i>zoom meeting</i> membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran	18	2	0	0
Penyampaian materi melalui <i>zoom meeting</i> membuat saya lebih mudah dalam bertanya atau menyampaikan pendapat.	15	5	0	0
Penggunaan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC efektif digunakan untuk semua mata pelajaran di SD.	10	5	5	0
Saya setuju jika aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC dapat membantu memperlancar proses pembelajaran selama daring	18	2	0	0
Penyampaian materi melalui <i>zoom meeting</i> /XLC dapat meningkatkan hasil belajar.	19	1	0	0
Saya puas dengan penggunaan aplikasi <i>zoom meeting</i> dan XLC dalam membantu proses pembelajaran selama daring	19	1	0	0
Jumlah	245	41	14	0
Persentase (%)	83.33	13.66	4.66	0

pada angket sebanyak 245 kali atau sebesar 83.33 % siswa menyatakan bawasannya mereka menyambut positif dengan digunakannya aplikasi *zoom meeting* dan XLC. Sebanyak 41

kali atau sebesar 13.66 % siswa setuju dengan pernyataan-pernyataan yang ada dalam tabel tersebut. Sebanyak 14 kali atau sebesar 4.66 % siswa menyatakan tidak setuju dengan sistem pembelajaran yang sudah berlangsung selama pandemi ini



Gambar 1. Diagram Data Respon Siswa

2. Data Nilai Ulangan Harian Siswa

Data pada tabel di bawah ini merupakan data nilai ulangan harian dan tugas siswa yang dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi zoom meeting dan XLC pada 4 pelajaran yaitu B.Indo, Matematika, PKN dan SBdP.

Kelas/ Semester: 3A/ 1

Kompetensi Dasar : T1St 1,2,3,4

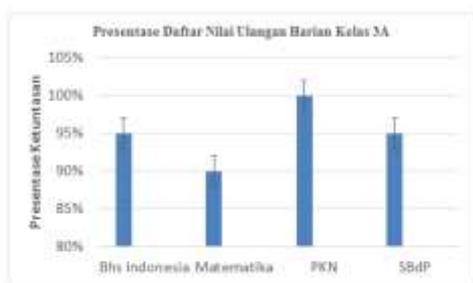
Tabel 5. Daftar Nilai PH dan Tugas Tahun Ajaran 2020/2021

Nama	PH KD			
	B. I	MAT	PKN	SBdP
AST	85	100	100	100
AVP	100	95	100	100
AS	90	55	85	80
ABP	85	100	85	100
AKP	90	100	100	90
CLG	85	95	100	100
CTT	100	100	100	100
EGP	100	100	100	95
ERW	100	100	100	95
FFK	100	100	100	100
JEW	85	100	100	95
JCS	45	79	100	40
JAS	100	90	85	95

JCY	100	100	100	100
MAP	95	95	85	100
MZFA	80	90	100	90
NCK	90	100	100	90
RCH	85	100	85	75
RQZH	100	65	95	90
SJT	100	100	95	100
Jumlah	1.635	1.864	1.915	1.835
Rata-Rata	81.75	93.2	95.75	91.75
Presentase	95	90	100	95

Nilai ketuntasan minimal pada setiap mata pelajaran adalah ≤ 75 . (1) Pada pelajaran Bahasa Indonesia dari 20 siswa hanya 1 siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM. Jumlah keseluruhan nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 1.635 dengan rata-rata nilai adalah 81.75 dan presentase ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 95 %. (2) Pada mata pelajaran Matematika dari 20 siswa yang mengikuti ulangan harian, sebanyak 2 siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM. Jumlah nilai keseluruhan pada mata pelajaran matematika adalah 1.864 dengan rata-rata nilai 93.2 dan presentase ketuntasan klasikal pada pelajaran matematika adalah 90 %. (3) Pada mata pelajaran PKN seluruh siswa mendapatkan nilai diatas KKM dengan jumlah nilai sebesar 1.915 dengan rata-rata nilai klasikal sebesar 95.75 dan presentase ketuntasan klasikal pada mata pelajaran PKN adalah 100 %. (4) Pada pelajaran SBdP berdasarkan tabel di atas, ada 1 siswa yang nilai ulangan harian dan tugas dibawah KKM dengan skor nilai 40. Jumlah keseluruhan nilai pada mata pelajaran SBdP sebesar 1.835 dengan skor rata-rata klasikal sebesar 91.75 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 95 %.

Berikut disajikan diagram data nilai ulangan harian kelas 3A selama study frome home masa



Gambar 2. Diagram Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebesar 83.33 % respon siswa yang menyatakan sangat setuju, sebesar 13.66 % siswa menyatakan setuju digunakannya aplikasi zoom meeting dan XLC dalam proses pembelajaran. Naum sebesar 4.66 % siswa menyatakan tidak setuju pembelajaran menggunakan zoom dan XLC dikarenakan siswa merasa penggunaan aplikasi tersebut susah, merasa bosan, dan tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan aplikasi tersebut.

Data nilai ulangan harian siswa kelas 3A pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 81,75 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 95 %; Pada mata pelajaran Matematika meemroleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 93,2 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 90 %; Pada mata pelajaran PKN presentase ketuntasan klasikal sebesar 100 %; Pada mata pelajaran SBdP memperoleh rata-rata skor nilai dalam satu kelas 91,75 dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 95,75 %. Dari data di atas dapat disimpulkan bahawa penggunaan aplikasi zoom dan XLC dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi covid-19 hal tersebut

pandemi covid-19

terbukti berdasarkan respon dan nilai siswa yang menunjukkan hasil yang memuaskan.

SARAN

Masa pandemi *covid-19* bukan menjadi alasan bagi guru untuk menyelenggarakan pendidikan yang kurang inovatif dengan alasan keterbatasan jarak ruang dan waktu. Banyak media dan sarana pembelajaran yang bisa digunakan dalam rangka menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran bisa tersalurkan dengan baik antara lain dengan menggunakan media/aplikasi yang usdah dijelaskan di atas yaitu *aplikasi zoom meeting dan Xaverius Learning Center (XLC)*. Banyak manfaat yang diperoleh guru maupun siswa antara lain:

1. Melalui aplikasi zoom guru dapat mengajar secara tatap muka dengan siswa meskipun secara virtual;
2. Melalui aplikasi XLC guru dapat membagikan dan menilai tugas, siswa dapat mendownload tugas serta mengumpulkan tugas yang diberikan guru dst.

Dimasa pandemi covid-19 guru sebaiknya terus berkarya dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dngan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.

- BPS. (2020d). Retrieved from Hasil Survei Sosial Demografi Dampak Covid-19. Retrieved From <https://www.bps.go.id/publication/2020/06/01/669cb2e8646787e52dd171c4/hasil-survei-sosial-demografi-dampak-covid-19-2020.html>
- Lestari, S. W. (2020). Kendala pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi Ditinjau Dari Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomer 3.
- Mustaqim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Pane, A., & Muhammad, D. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH*, 335.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wardani, I. (Performer). (2012). *Penyegaran Wawasan Ke-SD-an "Materi Workshop Kegiatan DIA BERMUTU PGSD FKIP Unversitas Jambi"*. Universitas Jambi, Indonesia.