

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

###### **a. Pengertian Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Pembelajaran dalam jaringan atau daring ialah suatu proses kegiatan belajar yang dilaksanakan menggunakan jaringan internet dengan menghubungkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Yuliani, et al. (2020, hlm. 14) “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”.

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan pembelajaran melalui jaringan yang bisa mencapai kelompok sasaran yang masif juga luas. Dimana dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan jumlah peserta yang tak terbatas. Pembelajaran dalam jaringan ini pun bisa dilaksanakan serta diikuti secara berbayar maupun gratis.

Pembelajaran daring yang dilakukan dapat diikuti oleh banyak peserta baik dilakukan secara gratis maupun berbayar. Pembelajaran daring dapat juga dikatakan sebagai pembelajaran *online*, dimana Dabbagh & Ritland dalam Mustopa & Hidayat (2020, hlm. 76) mengemukakan bahwa pembelajaran *online* adalah suatu akses kegiatan belajar yang terbuka juga luas, yang memperlakukan alat bantu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi melalui internet untuk memberikan fasilitas pada proses pembelajaran yang didasarkan pada pengetahuan, aksi, serta interaksi.

Pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi dapat digunakan melalui *video conference* dimana menurut Chen, et al. dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 667) menjelaskan bahwa *video conference* adalah suatu bentuk layanan komunikasi yang termasuk dalam *synchronous learning*, dimana *synchronous learning* ialah suatu kegiatan yang dapat dilaksanakan bersamaan antara pendidik

dan peserta didik. *Synchronous learning* melalui *video conference* bisa membuat pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi secara langsung satu sama lain atau secara *real time* meski tidak berada dalam satu tempat yang sama.

Selain itu, menurut Herryawan dalam Subekti, *et al.* (2020, hlm. 430) mengemukakan bahwa *video conference* merupakan suatu bentuk komunikasi audio maupun visual yang dapat dilakukan secara *real time* dengan berbasis internet. Maka dalam hal ini, penggunaan aplikasi *zoom* pada saat pembelajaran dapat dijadikan sebagai suatu bentuk komunikasi melalui *video conference*, dimana Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 18) memaparkan, “*Zoom* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual, aplikasi *zoom* dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pengajar secara virtual atau video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik”. Wibawanto dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 668) menjelaskan bahwa *zoom cloud meeting* ialah suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat dipakai sebagai suatu sarana yang bisa menghubungkan komunikasi jarak jauh melalui gabungan konferensi video, obrolan, pertemuan *online*, serta kolaborasi seluler. Dimana pertemuan pada aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta dalam satu waktu bersamaan. Aplikasi *zoom* dijelaskan pula oleh Ripai (2020, hlm. 4) bahwa *zoom* merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat mempertemukan orang banyak secara langsung melalui *video conference* tanpa harus bertemu secara fisik.

Berdasarkan pemaparan terkait definisi pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*, dapat dilihat bahwa pembelajaran daring ialah suatu proses pembelajaran yang terikat dalam jaringan melalui teknologi dan internet berupa *video conference* untuk melakukan komunikasi secara langsung antara guru dengan peserta didik, dimana aplikasi *zoom* digunakan sebagai perangkat lunak yang dapat menghubungkan interaksi di antara keduanya dengan jumlah peserta yang tak terbatas dalam waktu yang bersamaan meski berada di tempat yang berbeda.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Sofyana & Rozaq (2019, hlm. 82) menyebutkan bahwa pembelajaran daring memiliki tujuan untuk memberikan layanan pembelajaran dalam jaringan yang bersifat masif juga terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih luas. Tujuan

pembelajaran daring secara umum dikemukakan pula oleh Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 14) “Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran secara bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas”. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (2014, hlm. 14) menyebutkan tujuan pembelajaran daring antara lain:

- 1) Membantu peserta didik dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi, dan kegiatan lainnya secara daring.
- 2) Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri peserta didik.
- 4) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
- 5) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan refleksi melalui “*self-assessment*”.

Menurut Meidawati, *et al.* dalam Gilang K. (2020, hlm. 34) menyebutkan tujuan dari pembelajaran daring ialah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran daring bisa membantu memberikan interaksi baik diskusi maupun komunikasi yang lebih efisien antara guru dan peserta didik.
- 2) Proses interaksi dan diskusi bisa dilakukan antara peserta didik satu dengan yang lainnya tanpa melalui perantara guru.
- 3) Pembelajaran daring mampu memberikan kemudahan interaksi bagi guru, peserta didik, dan orang tua.
- 4) Dijadikan sebagai sarana yang tepat dalam melaksanakan kuis ataupun ujian.
- 5) Memudahkan guru dalam memberikan materi ajar berupa gambar ataupun video kepada peserta didik, sehingga peserta didik bisa mengunduh materi ajar kapan saja tanpa adanya batasan waktu.
- 6) Memberikan kemudahan kepada guru dalam membuat soal yang bisa dibuat kapan saja dan dimana saja dengan waktu yang tak terbatas.

Pembelajaran daring yang dilakukan pada masa pandemi Covid-19 yang dikemukakan oleh Gilang K. (2020, hlm. 36) bertujuan untuk:

- 1) Memenuhi hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama pandemi Covid-19.

- 2) Memberikan perlindungan kepada warga di satuan pendidikan dari berbagai dampak buruk Covid-19
- 3) Melakukan pencegahan di satuan pendidikan dalam penyebaran serta penularan Covid-19.
- 4) Pembelajaran daring dengan pasti dapat memberikan pemenuhan dukungan psikologis baik bagi pendidik, peserta didik, maupun orang tua.

Pembelajaran daring yang dilakukan pada saat ini bertujuan untuk memudahkan interaksi ataupun komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dimana proses pembelajaran daring dilakukan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran. Aspari (2021, hlm. 119) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *zoom* dapat digunakan sebagai bentuk alternatif kegiatan pembelajaran, dimana aplikasi *zoom* mampu menggantikan kehadiran peserta didik ke sekolah dengan kehadiran peserta didik secara daring.

Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*, dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar daring bertujuan untuk memberikan layanan pembelajaran yang efisien serta dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam berinteraksi secara masif juga luas dengan waktu yang lebih fleksibel. Dimana penggunaan aplikasi *zoom* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk bisa menggantikan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, sehingga hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan dapat terpenuhi.

### **c. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Menurut Pohan (2020, hlm. 8) manfaat dari pembelajaran daring ialah “Pembelajaran daring dapat mendorong siswa tertantang dengan hal-hal baru yang mereka peroleh selama proses belajar, baik teknik interaksi dalam pembelajaran maupun penggunaan media-media pembelajaran yang beraneka ragam”. Selain itu, manfaat pembelajaran daring pun dijelaskan oleh Meidawati, *et al.* dalam Pohan (2020, hlm. 7) bahwa manfaat pembelajaran daring sangat efisien dalam membangun komunikasi antara guru dan peserta didik, peserta didik dapat melakukan diskusi satu sama lain, memberikan kemudahan komunikasi antar siswa, guru, dan orang tua, dapat menjadi sarana yang tepat untuk ujian, memudahkan

guru dalam memberi materi ajar kepada peserta didik, memberikan kemudahan pada guru dalam membuat soal kapan saja dan dimana saja.

Adapun manfaat pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan peningkatan pada mutu pendidikan serta pelatihan melalui pemanfaatan multimedia yang efektif pada pembelajaran.
- 2) Memberikan peningkatan pendidikan serta pelatihan yang bermutu dengan pelaksanaan pembelajaran daring yang lebih terjangkau.
- 3) Menekan biaya pelaksanaan pendidikan juga latihan yang bermutu dengan memanfaatkan sumber daya bersama.

Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar. Maka, ada beberapa manfaat aplikasi *zoom* pada pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Ripai (2020, hlm. 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.
- 2) Memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa
- 3) Bisa dilakukan secara langsung dengan bersamaan lebih dari 50 orang.
- 4) Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan siswa untuk melakukan presentasi.
- 5) Menyediakan fitur *video conference* yang akan menampilkan audio visual seluruh peserta yang *join link* di dalam aplikasi *zoom cloud meeting*.

Maka, mengacu pada apa yang telah dijelaskan terkait manfaat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *zoom* dapat dilihat bahwa pembelajaran daring mampu memberikan tantangan baru bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi pada kegiatan belajar baik dari segi interaksi yang dilakukan pada kegiatan belajar maupun dari segi penggunaan media pada saat pembelajaran. Selain itu, kegiatan belajar daring melalui aplikasi *zoom* juga bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan, menjangkau pendidikan yang lebih luas, dan mampu menekan biaya pendidikan, dimana penggunaan aplikasi *zoom* dapat digunakan secara gratis dengan jumlah peserta lebih dari 50 orang, sehingga memudahkan interaksi pada proses pembelajaran dengan ketersediaan fitur yang baik.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Proses pembelajaran daring menurut Gilang K. (2020, hlm. 31-32) memiliki beberapa karakteristik adalah sebagai berikut; (1) di bawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya; (2) di bawah pengendalian langsung dari sebuah sistem; (3) tersedia untuk penggunaan segera atau *real time*; (4) tersambung pada suatu sistem dalam pengopersiannya; dan (5) bersifat fungsional dan siap melayani.

Karakteristik pembelajaran daring dikemukakan pula oleh Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4-5) yang menyebutkan bahwa:

- 1) Daring, hal ini berarti pembelajaran dalam jaringan ialah proses pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan web. Dimana materi yang tersedia pada mata kuliah ataupun mata pelajaran biasanya disajikan dalam bentuk video ataupun *slideshow*, dan tugas mingguan yang diberikan harus dikerjakan sesuai batasan waktu yang telah ditentukan dengan sistem penilaian yang beragam.
- 2) Masif, berarti proses pembelajaran dalam jaringan ialah pembelajaran yang dilakukan dengan jumlah partisipan yang tidak terbatas dengan menggunakan jaringan web.
- 3) Terbuka, berarti proses pada sistem kegiatan belajarnya memiliki sifat yang terbuka dengan artian bahwa akses belajar terbuka bagi dunia pendidikan, industri, usaha, serta masyarakat. Dimana dengan keterbukaan ini, membuat tidak adanya persyaratan pendaftaran secara khusus yang harus diikuti pesertanya. Sehingga siapapun dengan berbagai latar belakang pekerjaan dan usia tetap bisa mengikuti kegiatan belajar, karena pada hakikatnya proses belajar tak kenal batasan usia maupun latar belakang seseorang.

Karakteristik mengenai pembelajaran daring turut dikemukakan oleh Keegan dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 666) yang menyebutkan terdapat enam karakteristik dalam pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut: (1) terbatasnya komunikasi antara pendidik dan peserta didik; (2) adanya pengaruh yang berasal dari instansi; (3) dapat digunakan untuk mempertemukan pendidik serta peserta didik; (4) terciptanya interaksi dua arah; (5) dapat memberikan perhatian kepada peserta didik pada saat kegiatan belajar; (6) peserta didik sebagai suatu industri.

Penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran daring tentunya memiliki beberapa karakteristik tersendiri. Wibawanto dalam Ismawati & Prasetyo (2020, hlm. 668) menyebutkan, “Pertemuan *meeting* pada aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta saat pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain, panggilan telepon, webinar, presentasi, dan lainnya”.

Mengenai apa yang sudah dipaparkan di atas, pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* memiliki karakteristik antara lain; 1) dilakukan di bawah pengendalian sebuah sistem yang tersedia bagi para pengguna yang bersifat *real time*; 2) diselenggarakan melalui jaringan web secara masif dan terbuka; 3) menghubungkan komunikasi antara peserta didik dan guru; serta 4) dapat dilaksanakan secara gratis dengan jumlah peserta melebihi 50 orang melalui berbagai fitur terdapat pada aplikasi.

#### **e. Kelebihan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Menurut Windhiyana dalam Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 23-24) pembelajaran daring memiliki kelebihan salah satunya adalah:

Meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*), dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Adapun kelebihan pembelajaran daring bagi beberapa pihak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran dijelaskan oleh Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 24-26) bahwa:

- 1) Pembelajaran daring akan berpengaruh pada lembaga pendidikan, dimana suatu lembaga pendidikan akan lebih peduli pada fasilitas yang harus menunjang kegiatan pembelajaran, dimana hal ini dilakukan lembaga pendidikan sebagai bentuk kepekaan terhadap perubahan teknologi.
- 2) Kelebihan pembelajaran daring yang dirasakan oleh guru salah satunya ialah membuat guru lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran, waktu yang diperlukan untuk mengajar tidak terlalu menyita, tidak terfokus pada satu tempat, serta guru akan lebih mengerti tentang penggunaan teknologi

dengan lebih mempelajari dan memahami media atau aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran.

- 3) Pembelajaran daring pun memiliki beberapa keuntungan yang dapat dirasakan oleh peserta didik diantaranya ialah; 1) siswa lebih mahir menggunakan teknologi; 2) siswa bisa mengulas kembali materi ajar yang masih belum mereka pahami; 3) pembelajaran dilaksanakan dengan waktu yang lebih singkat; 4) tidak terikat di satu tempat; 5) biaya transportasi lebih hemat; 6) melatih tanggung jawab serta kemandirian belajar siswa; 7) penggunaan *handphone* akan lebih bermanfaat; serta 8) memiliki pengalaman baru dalam pembelajaran.
- 4) Keuntungan pembelajaran daring bagi orang tua ialah; 1) bisa memantau anaknya ketika belajar; 2) mengetahui perkembangan anak; 3) menurunkan biaya berkelanjutan; serta 4) mengurangi kekhawatiran berlebih saat anak menggunakan *handphone*.

Kelebihan pembelajaran daring pun dijelaskan oleh Gilang K. (2020, hlm. 36-39) yang menyebutkan bahwa:

- 1) Dapat diakses dengan mudah, hal ini berarti bahwa kegiatan belajar yang dilakukan cukup diakses dengan mudah menggunakan gawai ataupun laptop yang tersambung dengan internet, dimana guru serta peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dimana dan kapan saja.
- 2) Biaya lebih terjangkau, dimana peserta didik dapat mengakses materi ajar dan mengikuti pembelajaran hanya dengan paket data internet.
- 3) Waktu belajar fleksibel, dimana pembelajaran daring tidak terikat dalam jam belajar sehingga waktu untuk belajar dapat dilakukan kapan saja.
- 4) Wawasan yang luas, dengan pembelajaran dalam jaringan pendidik dan peserta didik dapat memperluas wawasan dengan mencari beberapa materi yang tersedia pada platform *online*, sehingga pendidik maupun peserta didik dapat menemukan hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya.

Selain pembelajaran daring, aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran pun memiliki beberapa kelebihan. Hal ini dijelaskan oleh Angelina & Rahadi (2020, hlm. 30) bahwa:



- 1) Aplikasi *zoom* memiliki kualitas audio serta video yang sudah *high definition*, dimana penggunaan aplikasi ini dapat dilakukan dengan jumlah 1000 peserta yang terdapat dalam 49 video pada layar.
- 2) Pertemuan pembelajaran melalui aplikasi *zoom* akan lebih interaktif dengan menggunakan fungsi berbagi layar yang terdapat dalam aplikasi.
- 3) Pada aplikasi ini terdapat penggunaan *password* yang digunakan untuk keamanan pengguna yang tentunya didukung dengan enkripsi *end-to-end* apabila pengguna telah menjadwalkan *meeting* pada aplikasi *zoom*.
- 4) Pengguna bisa merekam seluruh kegiatan dalam pertemuan yang dilaksanakan menggunakan *zoom* dan juga bisa menyimpannya ke dalam perangkat yang dipakai ataupun disimpan ke dalam akun *cloud* yang telah dibuat.
- 5) Adanya penjadwalan yang berfungsi untuk memulai rapat dengan tepat waktu.
- 6) Obrolan grup atau chat dapat dilakukan dengan mudah.

Selain kelebihan, Angelina & Rahadi (2020, hlm. 31) menyebutkan pula keunggulan penggunaan aplikasi *zoom* antara lain; 1) *virtual background* dapat digunakan pada saat *zoom meeting*; 2) dapat melakukan berbagi layar dengan meminta kendali jarak jauh kepada penyelenggara ataupun peserta yang sedang berbagi layar; dan 3) peserta dapat dijadikan sebagai host pada *meeting*.

Monica & Fitriawati (2020, hlm. 1638) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan menggunakan aplikasi *zoom* adalah sebagai berikut:

Pertama, *zoom* dapat *download* secara gratis dan memungkinkan melakukan sampai 100 partisipan. Kedua, dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur *schedule* (jadwal). Ketiga, bisa merekam dan menyimpan video saat pembelajaran berlangsung. Keempat, *Zoom Cloud Meeting* dapat bekerja pada perangkat *Android, Ios, Windows, dan Mac Virtual Background* yang bisa di ganti.

Mengacu pada apa yang sudah dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya; 1) pembelajaran dapat dilakukan dengan waktu yang lebih fleksibel; 2) materi pelajaran mudah untuk diakses; 3) guru dan peserta didik dapat lebih mahir dalam menggunakan teknologi; 4) pembelajaran dapat dilakukan secara bersamaan dengan kualitas video HD; 5) pembelajaran yang dilaksanakan dapat direkam dan disimpan; serta 6) pembelajaran dapat dilakukan menggunakan gawai atau laptop.

#### **f. Kekurangan Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom**

Pembelajaran daring tentu memiliki beberapa kelemahan dalam setiap prosesnya yang akan memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek. Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 27-29) menjelaskan kelemahan pada pembelajaran daring ialah sebagai berikut:

- 1) Pada prosesnya pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan media gadget/laptop dalam waktu yang tergolong lama bisa berpengaruh tidak baik untuk kesehatan.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran daring bagi sekolah tentunya akan memberikan dampak positif maupun negatif. Dimana sekolah harus memberikan banyak pengorbanan untuk menyediakan fasilitas pelayanan pembelajaran daring. Namun, tidak semua sekolah mampu menyediakan fasilitas pelayanan pembelajaran daring, dimana bagi sekolah yang berada di pelosok tentu hal ini akan terasa sulit diterapkan karena banyaknya kendala, seperti jaringan internet maupun fasilitas pembelajarannya.
- 3) Pembelajaran daring yang dilakukan tentu berdampak pula bagi guru atau tenaga pendidik, dimana dalam hal ini guru harus mampu untuk menerapkan penggunaan teknologi dan aplikasi dalam pembelajaran. Adapun faktor yang menghambat guru dalam proses pembelajaran daring antara lain; 1) kurangnya penguasaan teknologi pada guru; 2) guru tidak memiliki fasilitas yang mendukung; 3) guru merasa kesulitan dalam memberikan penilaian; 4) adanya keterbatasan antara ruang dan waktu pada pembelajaran; 5) guru harus membuat rencana baru dalam pembelajaran; serta 6) bagi guru yang memiliki anak, fokusnya akan terbagi antara mengajarkan anaknya dan harus mengajar muridnya.
- 4) Dampak pembelajaran daring bagi peserta didik yang banyak dialami ialah dimana peserta didik harus menyesuaikan diri terhadap akademik yang ditempuhnya, adanya pembatasan interaksi sosial, serta mengalami perasaan-perasaan yang negatif.

Kekurangan pembelajaran daring pun dijelaskan oleh Gilang K. (2020, hlm. 39-41) yang menyebutkan bahwa:

- 1) Keterbatasan akses internet, dimana akan banyak peserta didik yang tidak dapat mengakses layanan internet apabila peserta didik berada di daerah yang sulit mendapatkan jaringan yang stabil.
- 2) Berkurangnya interaksi dengan pengajar, dengan pembelajaran daring sering kali terjadi komunikasi yang bersifat satu arah, hal ini kemudian akan membuat sulitnya peserta didik dalam mendapatkan penjelasan terkait materi ajar yang masih belum mereka pahami.
- 3) Pemahaman terhadap materi, pada proses pembelajaran peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda sehingga materi yang diajarkan akan direspon sesuai kemampuan pengguna.
- 4) Minimnya pengawasan dalam belajar, sedikitnya pengawasan pada proses kegiatan belajar daring dapat menjadikan peserta didik hilang konsentrasi, dimana dengan kemudahan akses yang ada, beberapa peserta didik cenderung menunda-nunda waktu belajar.

Selain pembelajaran daring, aplikasi *zoom* pun memiliki beberapa kekurangan. Angelina & Rahadi (2020, hlm. 31) menyebutkan bahwa; 1) boros dalam penggunaan data internet; 2) tidak dapat menggunakan bahasa indonesia; 3) kurang aman, data rentan bocor; dan 4) harga mahal.

Penggunaan aplikasi *zoom* pada proses pembelajaran tentu memiliki beberapa kelemahan dimana hal ini disebutkan oleh Monica & Fitriawati (2020, hlm. 1638) adalah sebagai berikut:

Pembelajaran hanya dapat berlangsung selama 40 menit. Jika sudah 40 menit, aplikasi secara otomatis keluar dan harus *log in* kembali dengan *user id* yang baru. Selain itu, mahasiswa harus memiliki jaringan yang ekstra, supaya saat pembelajaran tidak ada hambatan apapun.

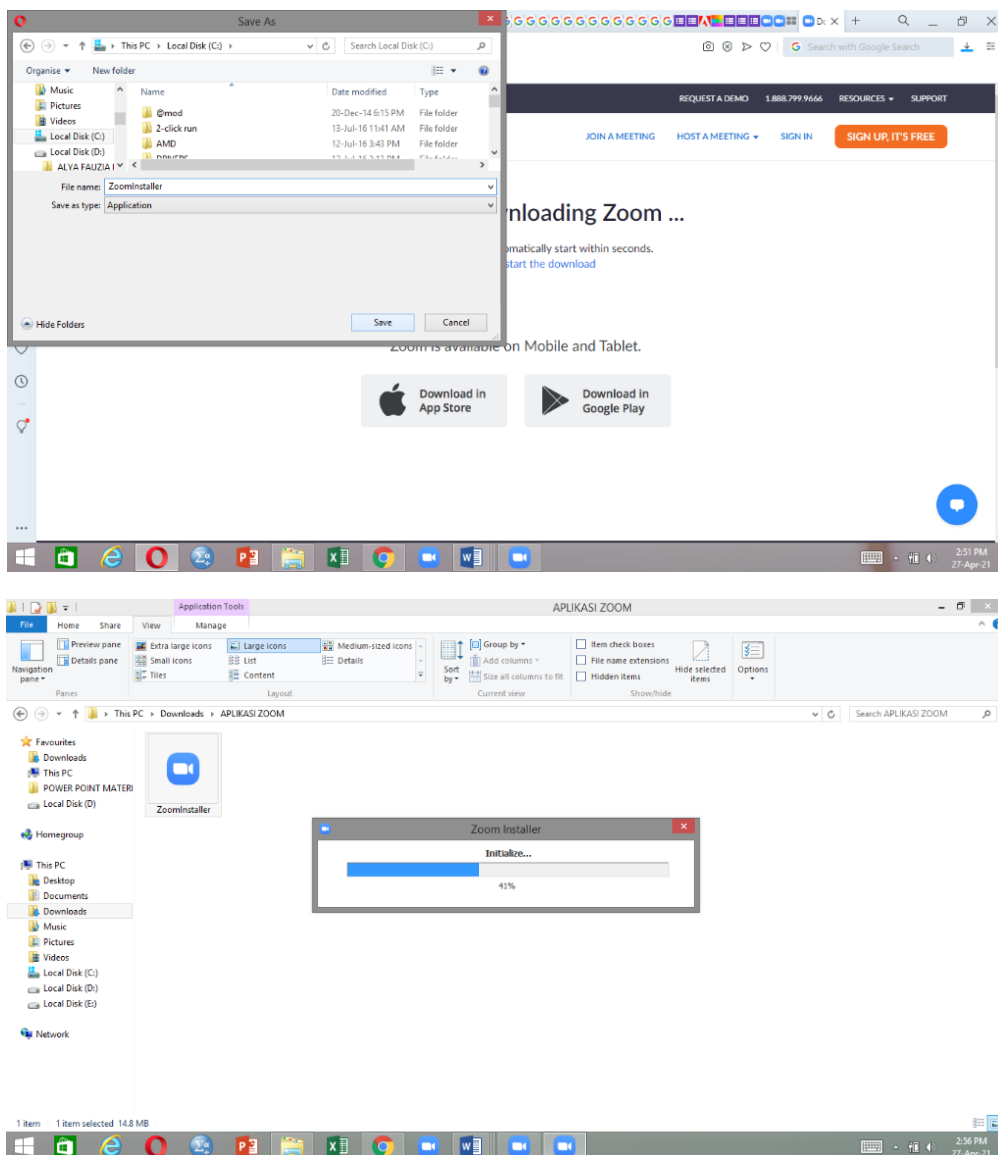
Mengacu pada penjelasan mengenai kekurangan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*, maka dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kekurangan yaitu; 1) memiliki dampak yang kurang baik bagi kesehatan; 2) kurangnya pemenuhan fasilitas pembelajaran daring; 3) guru merasa kesulitan dalam melakukan penilaian; 4) terbatasnya interaksi sosial; 5) minimnya pengawasan saat kegiatan belajar; 6) keterbatasan akses internet; serta 7) pembelajaran daring secara gratis hanya dapat dilakukan selama 40 menit.

### g. Proses Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom

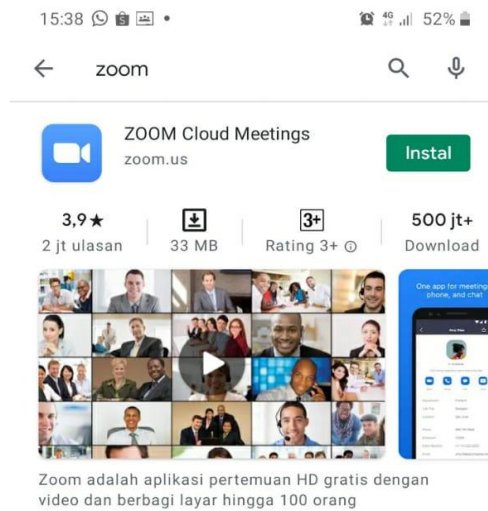
Pada saat akan melaksanakan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*, ada beberapa proses yang harus dilakukan. Dalam hal ini penggunaan aplikasi dapat dilakukan menggunakan laptop ataupun gawai. Adapun prosedur yang harus dilakukan ialah sebagai berikut.

- 1) Sebelum melakukan pembelajaran secara daring partisipan baik guru maupun peserta didik, harus memiliki aplikasi zoom terlebih dahulu dengan mengakses <https://zoom.us/support/download> pada browser untuk pengguna yang menggunakan laptop. Namun bagi pengguna gawai dapat mengaksesnya melalui *play store* untuk android atau *app store* untuk pengguna *ios*.

Proses menginstal aplikasi *zoom* melalui laptop

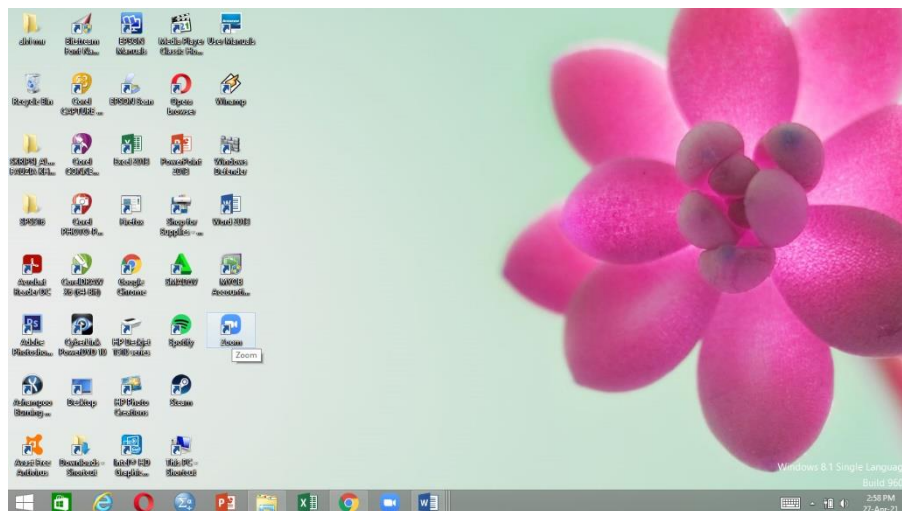


## Proses menginstal aplikasi *zoom* melalui gawai

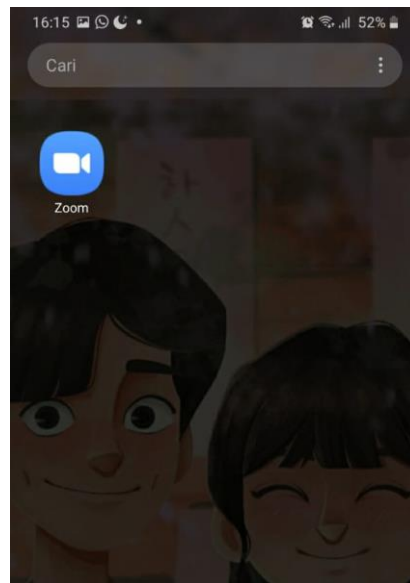


**Gambar 2.1**  
**Proses Menginstal Aplikasi Zoom**

- 2) Setelah menginstal aplikasi *zoom* langkah selanjutnya ialah membuka aplikasi *zoom* dengan mengklik ikon *zoom* pada tampilan desktop.
- Mengklik aplikasi *zoom* pada tampilan desktop laptop



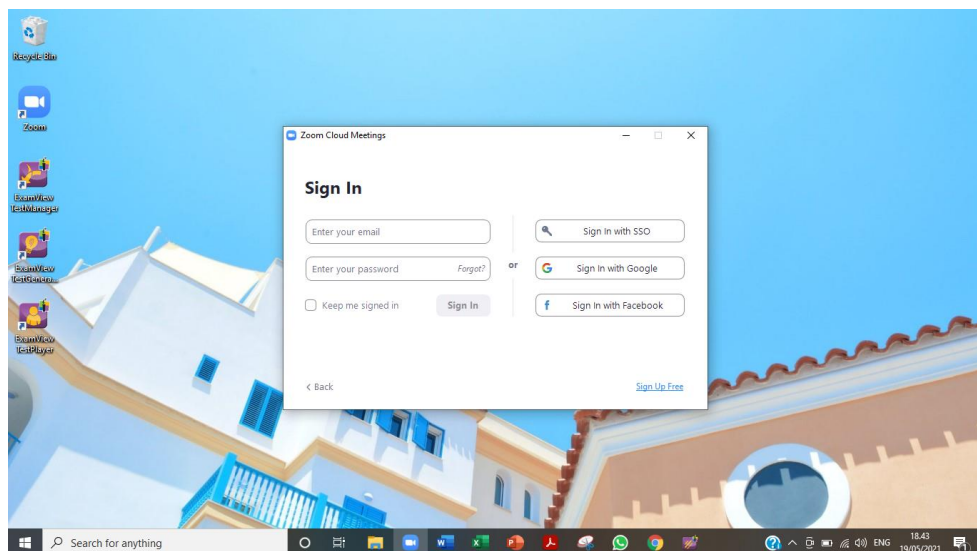
Mengklik aplikasi *zoom* pada gawai untuk masuk pada tampilan awal *zoom*



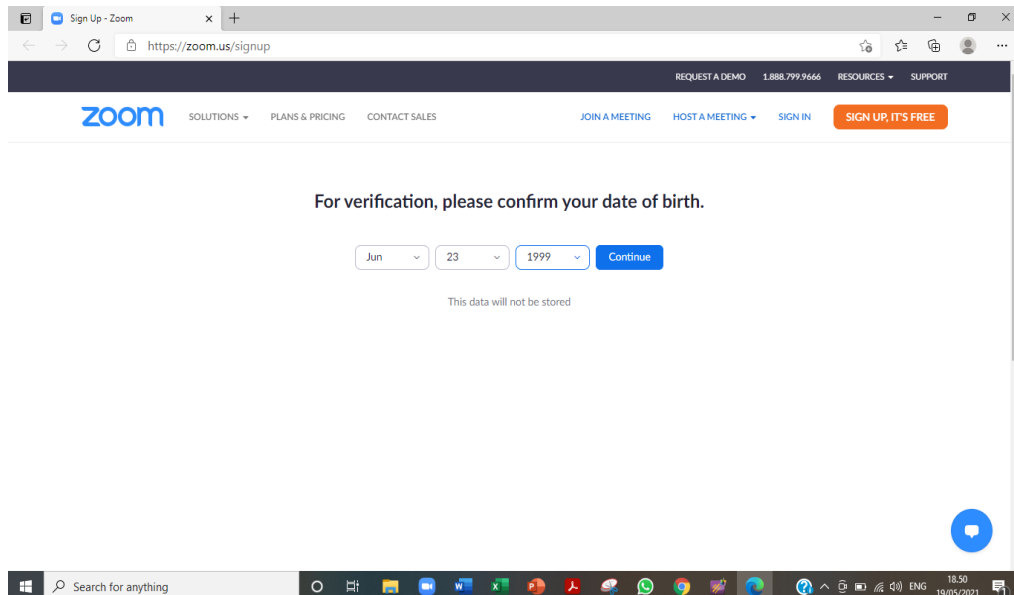
**Gambar 2.2**  
**Tampilan Aplikasi Zoom Pada Desktop**

- 3) Sebelum masuk ke dalam *room meeting* untuk melaksanakan pembelajaran, partisipan dapat melakukan proses *sign up* terlebih dahulu yang dapat dilakukan dengan *sign up zoom* menggunakan *email*, *sign in* menggunakan *google*, ataupun *sign in* menggunakan aplikasi *facebook*. Adapun prosesnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Setelah mengklik aplikasi *zoom*, maka akan muncul tampilan untuk melakukan *sign in*. Jika belum memiliki akun *zoom*, maka klik *sign up free* pada pojok kanan bawah.

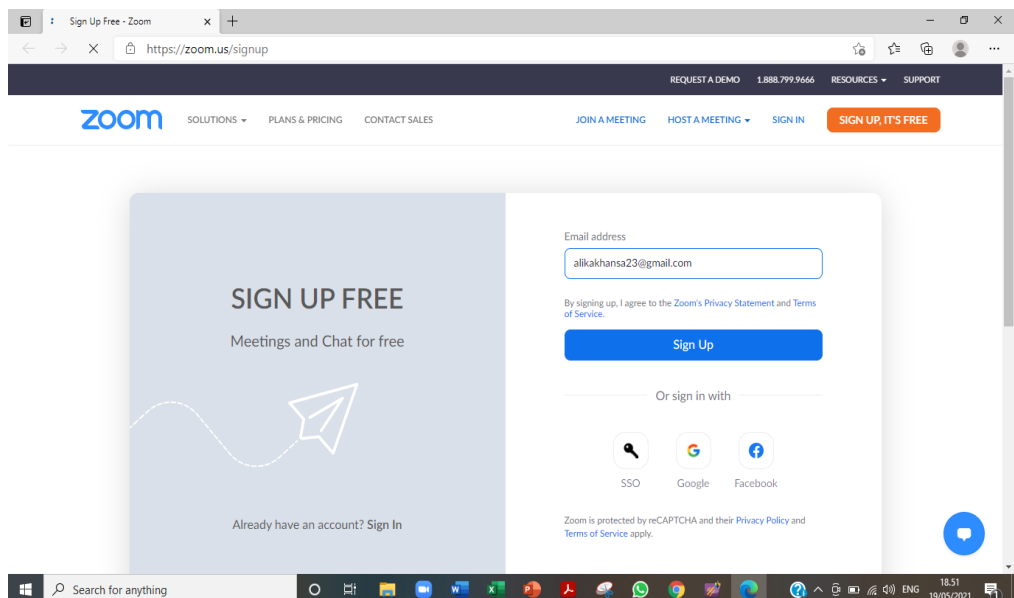


Setelah mengklik *sign up free*, maka akan masuk pada tampilan web “*Sign Up, It’s Free*” lalu masukan tanggal lahir pada kolom verifikasi lalu klik *continue*



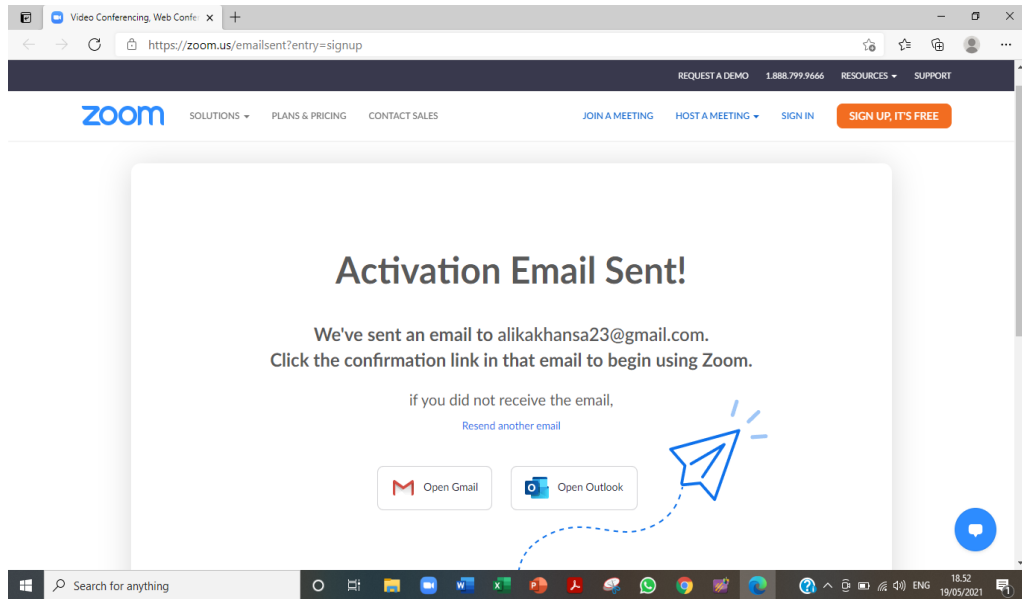
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://zoom.us/signup>. The page features the Zoom logo and navigation links: SOLUTIONS, PLANS & PRICING, CONTACT SALES, JOIN A MEETING, HOST A MEETING, SIGN IN, and a prominent orange button labeled "SIGN UP, IT'S FREE". The main content area displays the text "For verification, please confirm your date of birth." Below this, there are three dropdown menus for date selection: "Jun", "23", and "1999". A blue "Continue" button is positioned to the right of the year dropdown. A small note below the date fields states "This data will not be stored". The Windows taskbar at the bottom shows the search bar and various application icons, with the system clock indicating 18:50 on 19/05/2021.

Setelah mengklik *continue*, maka langkah selanjutnya ialah memasukan *email address* lalu klik *sign up*

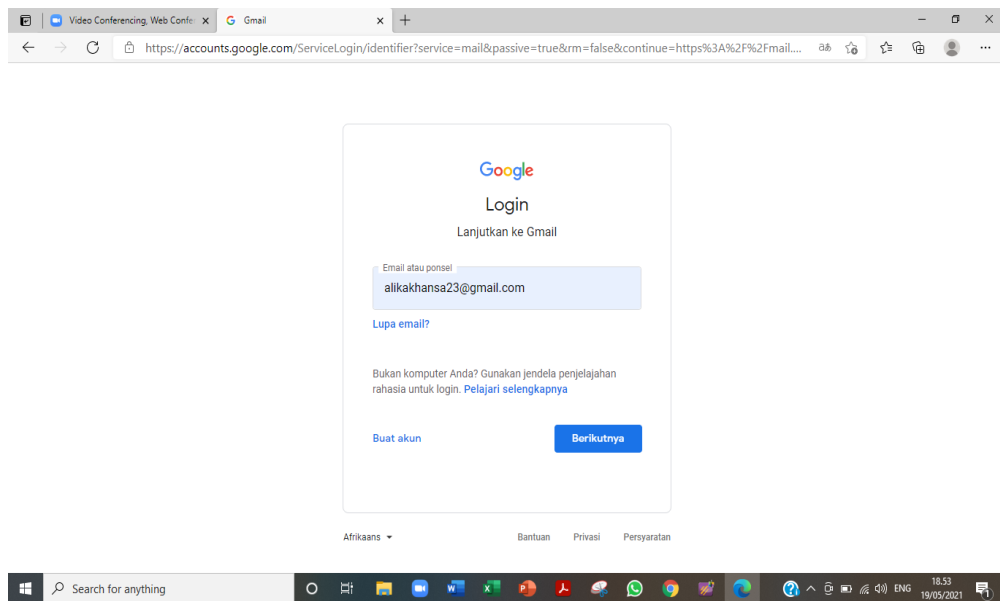


The screenshot shows the Zoom sign-up page with the URL <https://zoom.us/signup>. The page is split into two main sections. On the left, a light blue box contains the text "SIGN UP FREE" and "Meetings and Chat for free", accompanied by a paper airplane icon and the text "Already have an account? Sign In". On the right, the "Email address" field is filled with "alikhansa23@gmail.com". Below the email field, there is a checkbox for "By signing up, I agree to the Zoom's Privacy Statement and Terms of Service." and a blue "Sign Up" button. Further down, there are options to "Or sign in with" using SSO, Google, or Facebook. At the bottom, a note states "Zoom is protected by reCAPTCHA and their Privacy Policy and Terms of Service apply." The Windows taskbar at the bottom shows the search bar and application icons, with the system clock indicating 18:51 on 19/05/2021.

Lakukan aktivasi *email* dengan mengklik *open gmail*

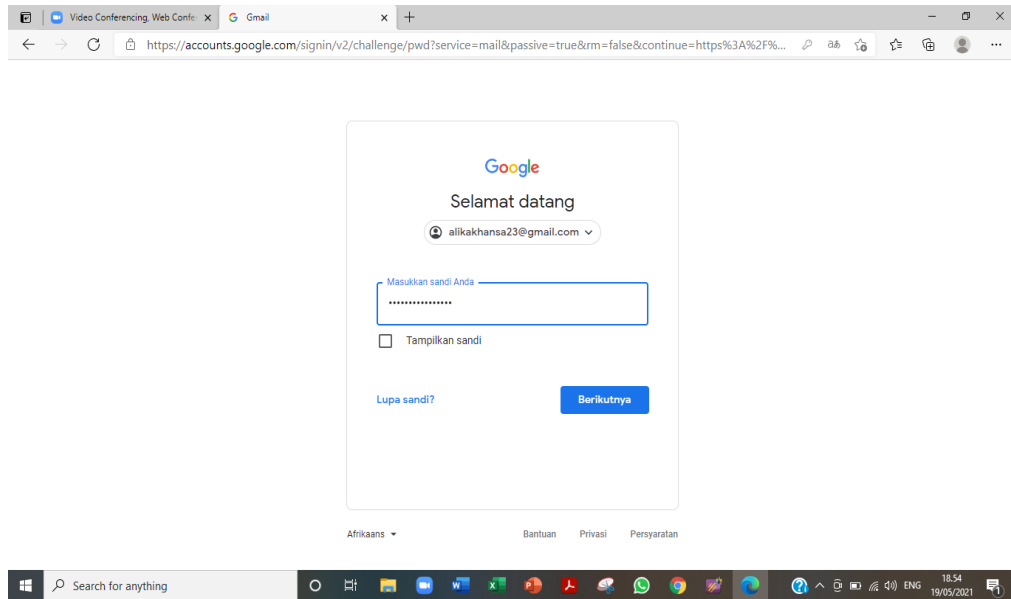


Masukan *email address* dan klik berikutnya

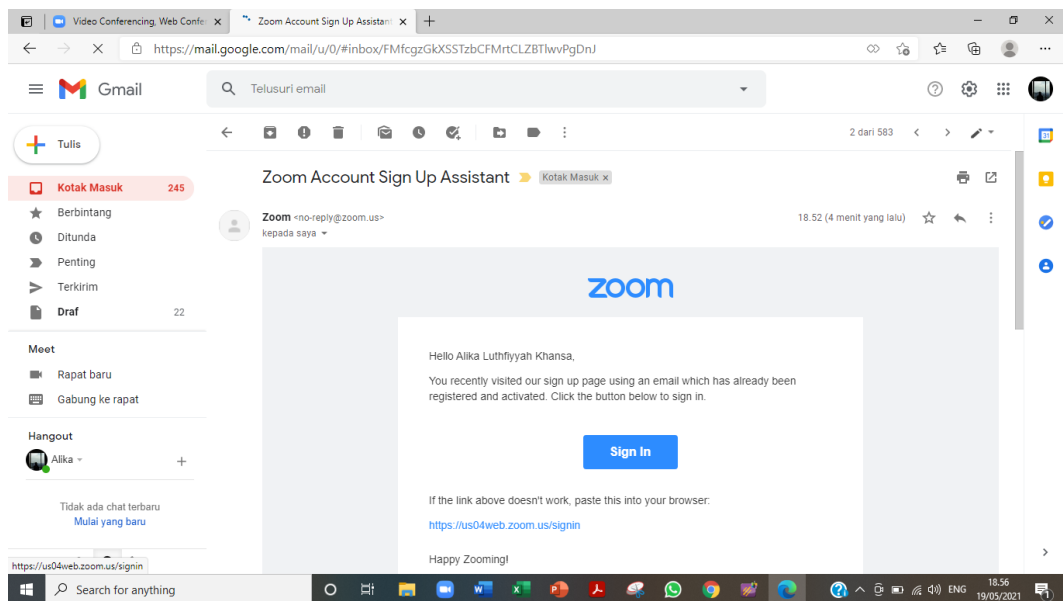




Kemudian, masukan *password* dan klik berikutnya



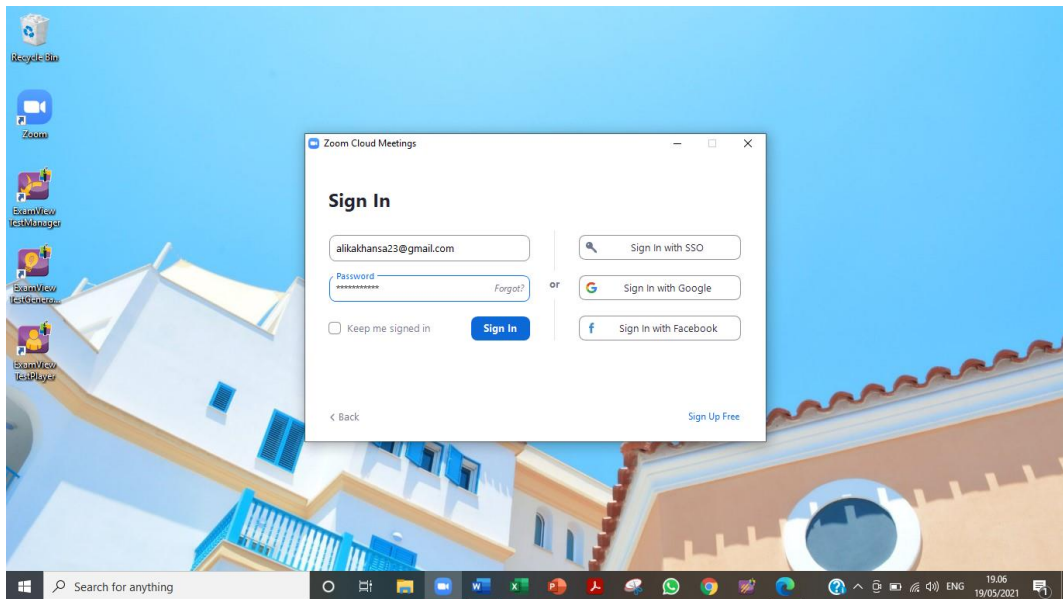
Selanjutnya akan muncul pesan *zoom account sign up* pada *email*. Jika sudah *sign up*, maka pengguna atau partisipan dapat melakukan *sign in* pada aplikasi *zoom*.



**Gambar 2.3**  
**Langkah *Sign Up* Zoom**

- 4) Setelah melakukan *sign up zoom*, maka langkah selanjutnya ialah *sign in* pada aplikasi *zoom* untuk masuk pada tampilan awal aplikasi *zoom*.

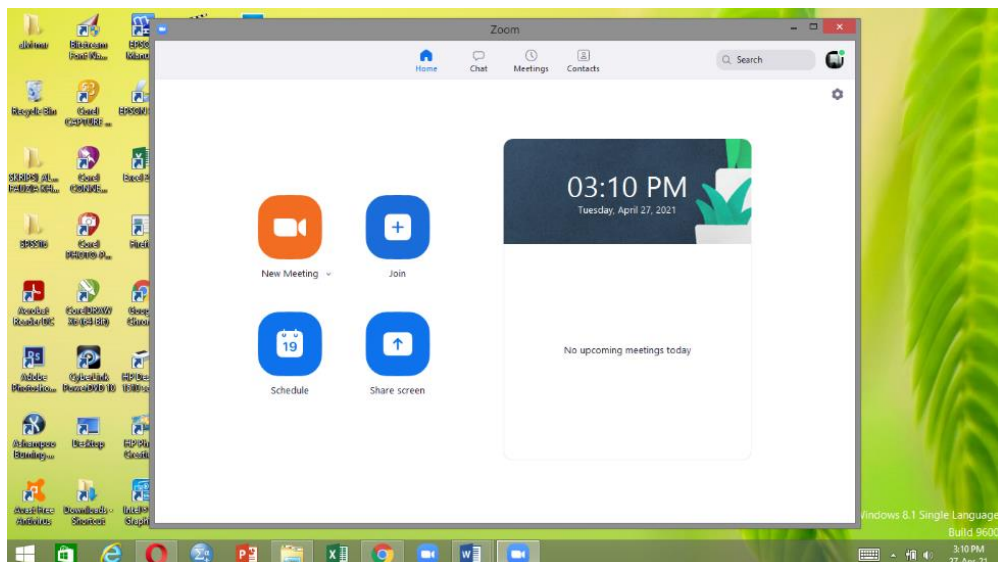
Masukan *email address* dan *password* sesuai dengan yang telah dilakukan pada tahap *sign up*. Lalu klik *sign in*.



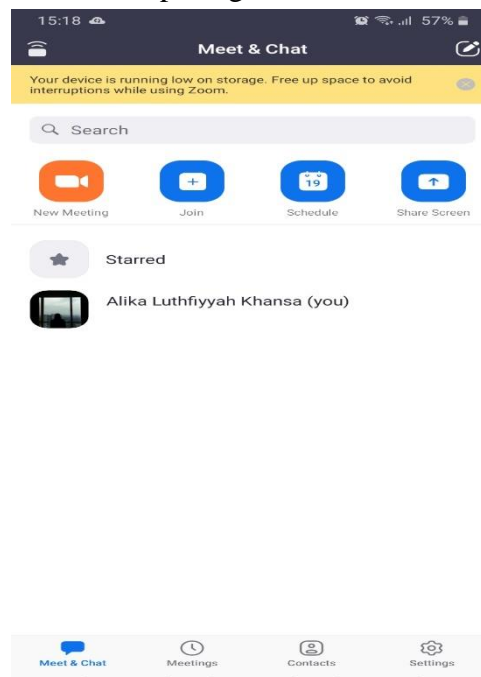
**Gambar 2.4**  
**Tampilan *Sign In* Pada Aplikasi Zoom**

- 5) Langkah selanjutnya, ialah masuk pada tampilan awal *zoom* lalu klik *join meeting* untuk masuk ke dalam *room meeting* dan mengikuti proses pembelajaran daring

Tampilan awal aplikasi *zoom* pada laptop



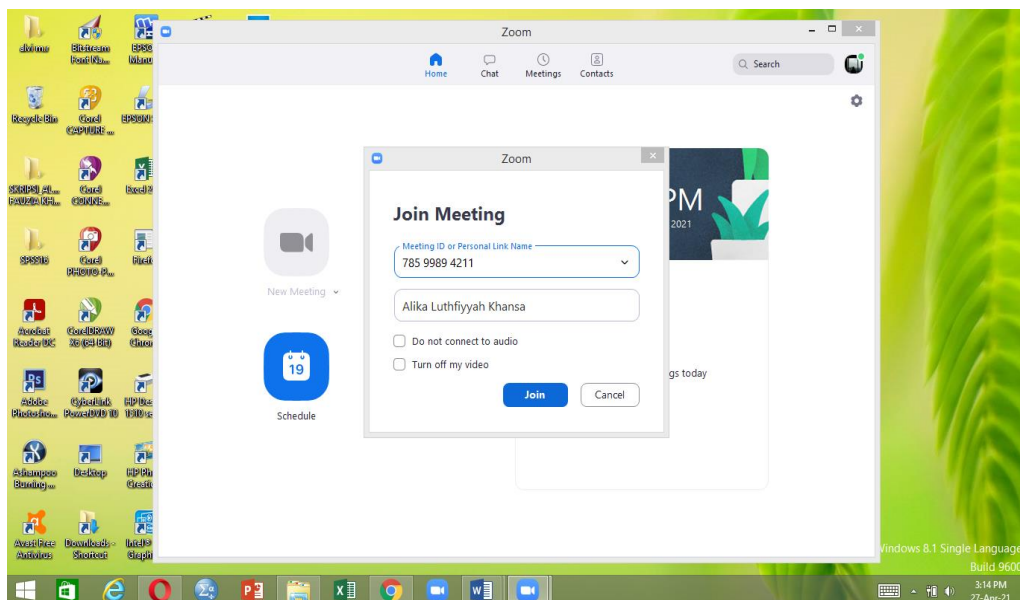
Tampilan awal aplikasi *zoom* pada gawai



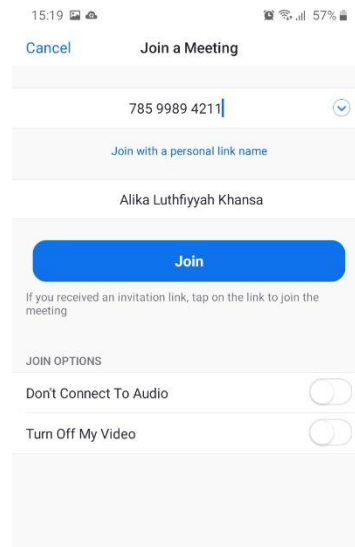
**Gambar 2.5**  
**Tampilan Awal Aplikasi Zoom**

- 6) Setelah mengklik *join meeting*, langkah selanjutnya ialah memasukan '*meeting id*' dan *user name* untuk mengikuti kelas.

Tampilan *join meeting* untuk memulai kelas melalui laptop

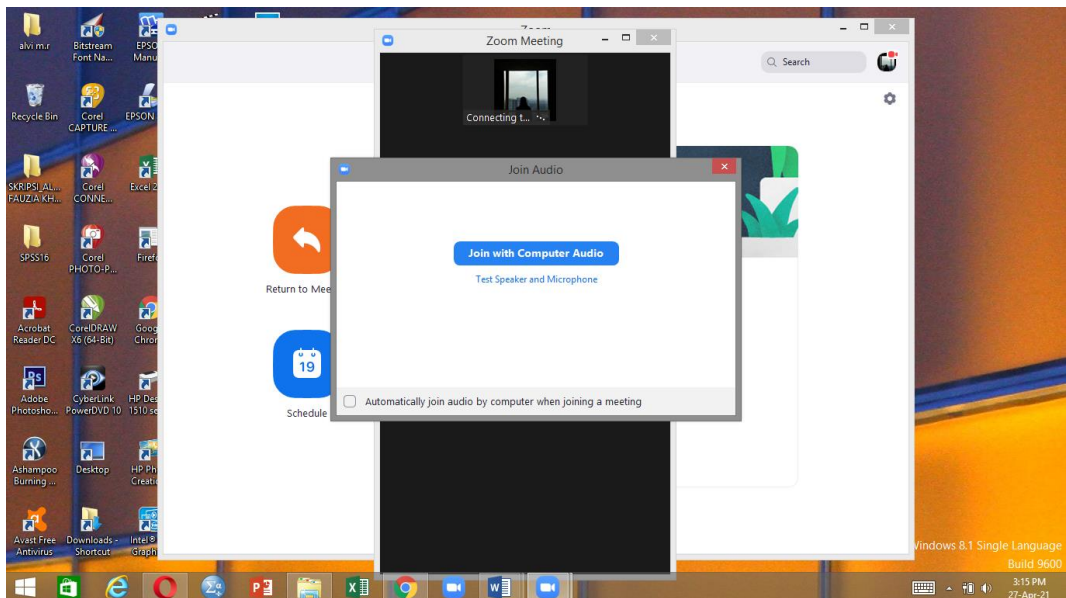


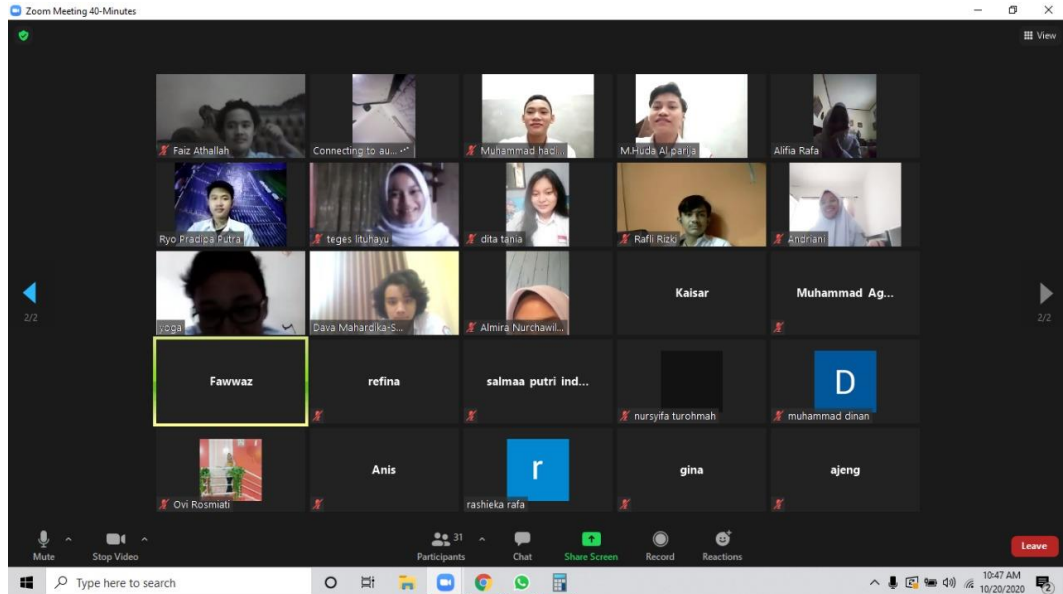
Tampilan *join meeting* untuk memulai kelas melalui gawai



**Gambar 2.6**  
**Langkah untuk Memulai Kelas**

- 7) Langkah selanjutnya, tunggu host untuk menerima permintaan *join meeting* yang telah dilakukan, hingga muncul tampilan *room zoom* yang menunjukkan bahwa sudah memasuki *room* pembelajaran daring.

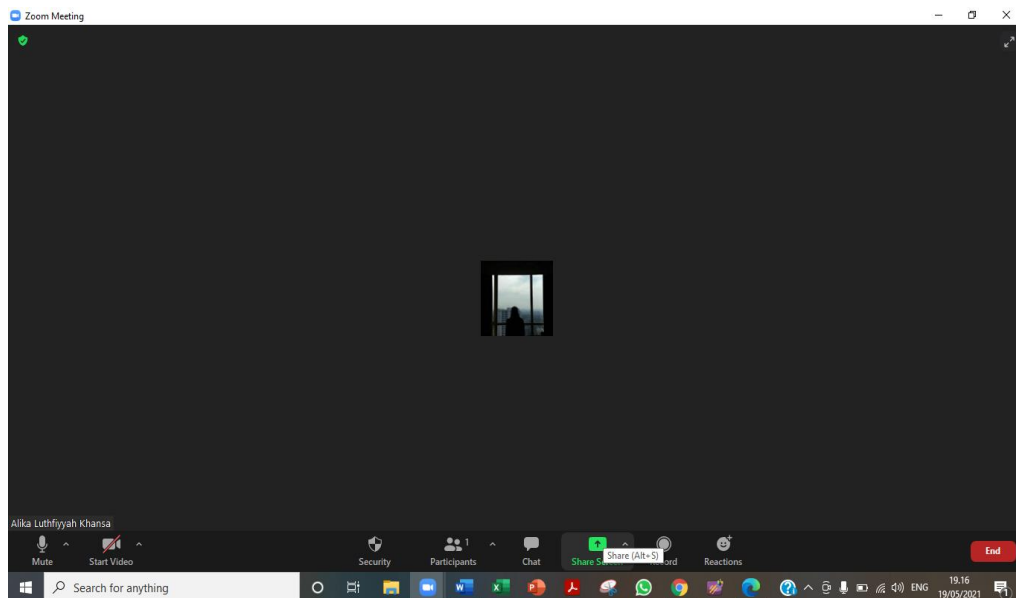




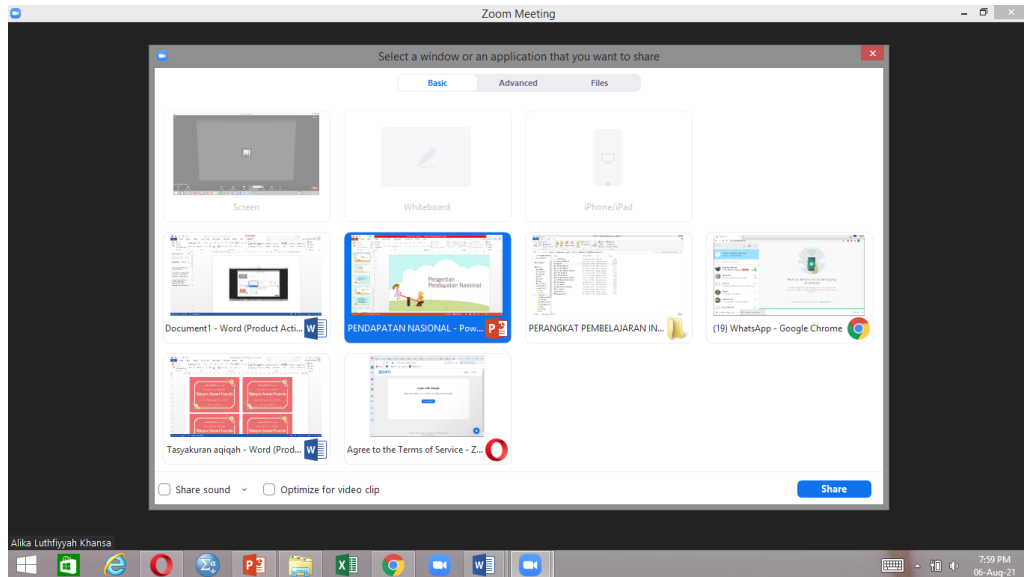
**Gambar 2.7**  
**Kelas Daring Melalui Aplikasi Zoom**

- 8) Saat proses pembelajaran daring, guru dapat menggunakan fitur *share screen* untuk membagikan materi yang akan diajarkan.

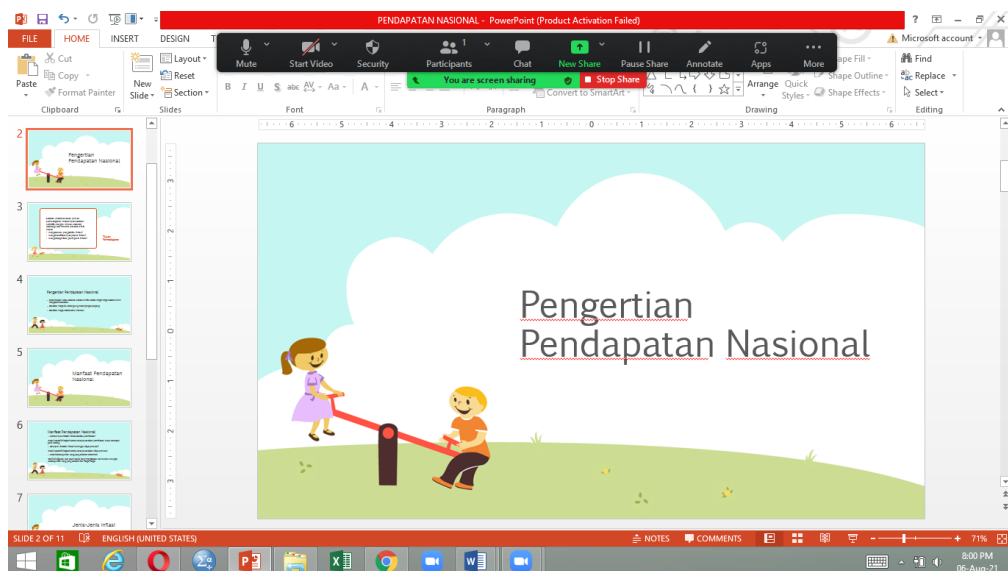
Klik tanda *share screen* pada menu



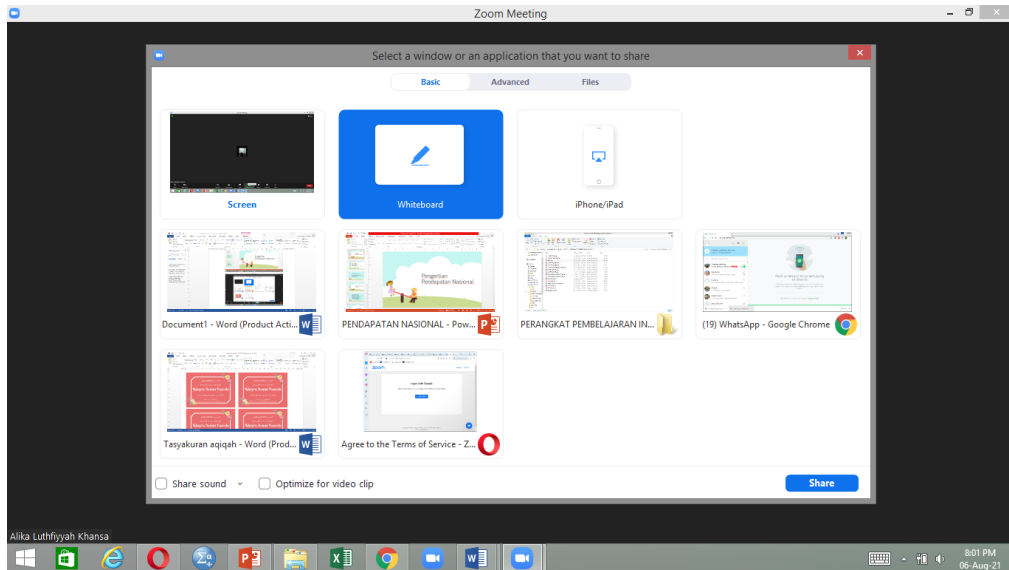
Lalu, akan muncul tampilan basic apa saja yang dapat dilakukan pada proses *share screen*. Dalam hal ini guru dapat menampilkan *power point* dengan mengklik *tab power point*.



Selanjutnya *power point* akan muncul pada tampilan layar guru dan peserta didik



Selain menampilkan *power point* untuk menyampaikan materi pembelajaran, guru pun dapat menggunakan fitur *whiteboard* untuk menyampaikan materi dengan menulis secara langsung dengan mengklik *share screen* dan klik *whiteboard*



Lalu, akan muncul tampilan *whiteboard* yang dapat digunakan menyampaikan materi dengan menggunakan *teks, draw, stamp, dll.*



**Gambar 2.8**  
**Fitur *Share Screen* dalam Pembelajaran Daring**

- 9) Pada pembelajaran daring dengan *video conference* melalui *zoom*, terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Adapun fitur yang dapat digunakan ialah sebagai berikut.
- a. Mengklik *mute* untuk menonaktifkan audio dan klik *unmute* untuk mengaktifkan audio.

- b. Mengklik *stop video* untuk menonaktifkan video dan klik *join video* untuk mengaktifkan video.
- c. Mengklik tanda *invite* untuk mengundang partisipan ke *room meeting*.
- d. Mengklik *manage participants* untuk melihat jumlah dan siapa saja partisipan yang mengikuti *zoom meeting*.
- e. Mengklik *share screen* untuk membagikan dan memperlihatkan tampilan laptop maupun gawai asli kita, agar partisipan dapat turut melihatnya. Fitur ini biasanya dilakukan untuk membagikan materi pembelajaran melalui *power point, pdf, microsoft word*, dan lain sebagainya.
- f. Mengklik kolom *chat* untuk melakukan interaksi dengan partisipan yang lainnya melalui pesan teks.
- g. Mengklik *record* untuk merekam jalannya pembelajaran daring yang sedang dilakukan.
- h. Mengklik *reaction* untuk memberikan tanggapan atas proses pembelajaran daring seperti memberikan *claps, rise hands*, dll.

## **2. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi menurut Uno (2019, hlm. 3) merupakan, “Dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya”. Kompri (2019, hlm. 4) menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu bentuk dorongan yang ada pada diri seseorang untuk mengerjakan sesuatu dengan caranya tertentu sesuai tujuan yang sudah direncanakan.

Setiani & Priansa (2018, hlm. 133) menjelaskan, “Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki peserta didik dapat tercapai”. Menurut Uno (2019, hlm. 23) “Motivasi belajar merupakan suatu bentuk dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Pengertian motivasi belajar pun turut



dikemukakan oleh Emda (2018, hlm. 175) yang menjelaskan bahwa suatu dorongan yang ada pada diri seseorang untuk mengerjakan sesuatu demi mencapai tujuannya dikatakan sebagai motivasi belajar.

Harmalis (2019, hlm. 52) mengemukakan bahwa motivasi belajar menurut perspektif islam ialah suatu dorongan yang ada di dalam diri seseorang dimana setiap umat muslim sangat dianjurkan untuk mempunyai motivasi yang sangat tinggi, terutama dalam menuntut ilmu dimana islam tidak membedakan antara laki-laki dengan perempuan. Hal ini dijelaskan dalam Hadist Rasulullah SAW: *“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”* (HR. Baihaqi). Di hadist yang lain Rasulullah SAW bersabda: *“Apabila manusia telah mati, maka putuslah pahala amalnya selain dari tiga yaitu: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, dan anak yang sholeh yang mendoakan”* (HR. Muslim). Dari HR. Muslim bisa kita pahami bahwa setiap muslim yang semangat dalam menuntut ilmu, memiliki ilmu pengetahuan, serta mampu memberikan manfaat dengan ilmunya sesuai dengan agama islam, maka ia akan mendapat hasil terbaik di dunia juga akhirat.

Dalam islam motivasi belajar sangat diperlukan, dimana hal ini tentu akan membuat setiap orang semangat dalam menuntut ilmu. Selain itu, dalam islam pun sangat mengutamakan dan memuliakan orang-orang yang menuntut dan mencari ilmu, hal ini terdapat dalam Al-quran bahwa orang yang berilmu akan ditinggikan beberapa derajat disisi Allah SWT, sebagaimana firman-Nya dalam surat Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ {11}

Artinya:

Wahai orang-orang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di

antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di atas terkait motivasi belajar, maka motivasi belajar ialah perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat adanya dorongan yang berasal dari internal maupun eksternal untuk melakukan kegiatan belajar atau proses belajar sebagai bentuk perubahan tingkah laku yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Dalam islam pun dijelaskan bahwa setiap orang sangat diharapkan untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi. Yang mana motivasi belajar akan membawa seseorang untuk semangat dalam menuntut dan mencari ilmu, dimana menuntut dan mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim dan islam sangat mengutamakan serta memuliakan orang-orang yang menuntut ilmu. Sehingga Allah akan meninggikan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik akan mencapai tujuannya apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik. Dalam hal ini, ada beberapa fungsi motivasi belajar bagi kelangsungan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Kompri (2019, hlm. 237) menjelaskan, “Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik”.

Fungsi motivasi dalam belajar dikemukakan pula oleh Winansih dalam Kompri (2019, hlm. 237) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong seseorang untuk berbuat, hal ini berarti motivasi dijadikan sebagai penggerak dalam melepaskan energi. Sehingga motivasi akan menggerakkan seseorang dalam setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yang berarti motivasi akan memberikan arah kepada tujuan yang ingin dicapai. Dimana motivasi bisa memberikan arahan pada setiap kegiatan yang harus dilaksanakan sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, hal ini berarti penentuan terkait perbuatan apa saja yang serasi dan harus dilaksanakan demi tercapainya suatu tujuan, sehingga

perbuatan yang dirasa tidak memiliki manfaat pada tujuan tersebut dapat disisihkan.

Selain itu, ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya dalam Emda (2018, hlm. 176) yaitu:

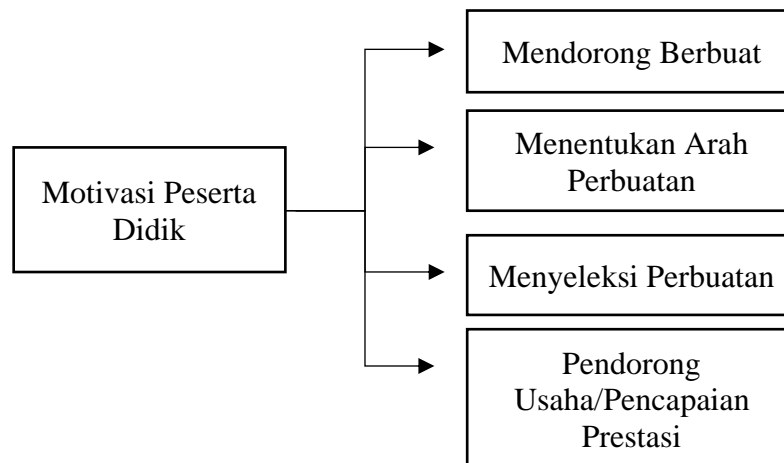
- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas, motivasi ialah segala bentuk dorongan yang muncul pada diri seseorang yang menyebabkan perubahan perilaku seseorang. Hal ini berarti bahwa, besar kecilnya semangat dan keinginan seseorang dalam menyelesaikan tugas tergantung pada seberapa besar motivasi yang dimiliki orang tersebut.
- 2) Sebagai pengarah, tercapainya suatu tujuan yang telah seseorang tentukan tergantung pada tingkah laku yang ditunjukkan orang tersebut. Dimana hasil yang baik akan didapat apabila seseorang memiliki motivasi yang baik, sehingga hal ini berarti bahwa motivasi berfungsi sebagai pendorong tercapainya suatu tujuan atau prestasi.

Terkait dengan fungsi motivasi, Emda (2018, hlm. 176) menyimpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi untuk mendorong seseorang agar terus berusaha dalam mencapai suatu prestasi dengan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Adapun fungsi motivasi menurut Hamalik dalam Kompri (2019, hlm. 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan.

Fungsi motivasi sangat berpengaruh bagi peserta didik, dimana motivasi akan memberikan banyak dorongan bagi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Menurut Setiani & Priansa (2018, hlm. 135) ada empat fungsi motivasi peserta didik yang digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Setiani & Priansa (2018, hlm. 135)

**Gambar 2.9**  
**Empat Fungsi Motivasi Bagi Peserta Didik**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan terkait dengan fungsi motivasi, maka dapat dilihat bahwa motivasi berfungsi sebagai suatu hal yang dapat mendorong peserta didik untuk menyelesaikan segala tugas yang diberikan dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan belajarnya.

### c. Peran Motivasi dalam Belajar

Menurut Uno (2019, hlm. 27) “Motivasi belajar memiliki beberapa peran penting dalam proses kegiatan belajar antara lain; (1) menentukan hal-hal yang dijadikan sebagai penguat belajar; (2) memperjelas tujuan yang hendak dicapai; (3) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar; dan (4) menentukan ketekunan belajar”. Selain itu, Uno (2019, hlm. 27-28) menjelaskan pula beberapa peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 1) Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar

Dalam hal ini motivasi dijadikan sebagai penguatan dalam belajar, dilihat dari pemecahan masalah yang seorang anak lakukan ketika sedang belajar dan dihadapkan pada suatu masalah, dimana pemecahan masalah hanya bisa dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

#### 2) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Dalam hal ini motivasi memiliki peran dalam memberikan kejelasan terkait tujuan belajar yang erat kaitannya dengan kemaknaan belajar, dimana seorang

anak akan merasa tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

### 3) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak akan berusaha mempelajari sesuatu dengan baik juga tekun serta memiliki harapan memperoleh hasil yang lebih baik, apabila seorang anak telah memiliki motivasi untuk belajar sesuatu.

Menurut Harmalis (2019, hlm. 60) “Motivasi memiliki peranan penting dalam usaha pencapaian aktivitas belajar yang optimal”. Winkel dalam Maryam (2016, hlm. 93) menjelaskan bahwa peranan motivasi belajar ialah memberikan semangat belajar, sehingga dapat membuat siswa yang bermotivasi kuat dapat mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Mengacu pada apa yang telah dijelaskan di atas, dapat dilihat bahwa motivasi belajar memiliki peran dalam penguatan belajarnya, tujuan belajarnya, hingga pada ketekunan belajarnya. Sehingga peserta didik mampu melakukan kegiatan belajarnya secara optimal.

#### **d. Jenis-Jenis Motivasi Belajar**

Woodworth dalam Kompri (2019, hlm. 6) menyebutkan ada tiga motif-motif adalah sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan-kebutuhan organis, yakni motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan-kebutuhan bagian dalam dari tubuh.
- 2) Motif-motif darurat, yakni motif-motif yang timbul jika situasi menuntut timbulnya kegiatan yang cepat dan kuat dari kita. Dalam hal ini timbul akibat adanya rangsangan dari luar.
- 3) Motif objektif, yakni motif yang diarahkan/ditujukan kepada suatu objek atau tujuan tertentu di sekitar kita. Motif ini timbul karena adanya dorongan dalam diri.

Setiani & Priansa (2018, hlm. 133) menjelaskan bahwa motivasi peserta didik sedikitnya bisa digolongkan menjadi dua yaitu:

#### 1) Motivasi Intrinsik (Rangsangan dari Dalam Diri Peserta Didik)

Motivasi intrinsik, berarti jenis motif ini dipengaruhi oleh segala hal yang berasal dari dalam, dimana masing-masing peserta didik pasti memiliki dorongan untuk mengerjakan sesuatu, adapun faktor yang mendorong peserta didik untuk mengerjakan sesuatu antara lain, kebutuhan, sikap positif, serta minat.

## 2) Motivasi Ekstrinsik (Rangsangan dari Luar Diri Peserta Didik)

Motivasi ekstrinsik, berarti jenis motif ini ialah segala bentuk motif yang terjadi karena memiliki rangsangan dari luar. Motivasi jenis ini akan timbul karena adanya pengaruh dari luar diri peserta didik, seperti suruhan ataupun ajakan untuk mengerjakan sesuatu, dimana berupa kegiatan belajar.

Uno (2019, hlm. 9) pun menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik ialah sebagai berikut, motivasi intrinsik memuat: 1) adanya penyesuaian antara tugas dan minat; 2) memiliki rencana dengan beragam variasi; 3) adanya umpan balik terkait tanggapan peserta didik; 4) adanya kesempatan tanggapan yang aktif dari peserta didik; 5) adanya kesempatan untuk peserta didik dalam menyesuaikan tugas dan pekerjaannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik memuat: 1) kesesuaian antara tugas dengan minat, 2) memiliki rencana dengan beragam variasi; 3) tanggapan peserta didik; 4) adanya kesempatan tanggapan peserta didik yang aktif; 5) adanya kesempatan untuk peserta didik dalam menyesuaikan tugas dan pekerjaannya; dan 6) adanya kegiatan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa jenis motivasi belajar peserta didik secara umum dibedakan ke dalam jenis motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Dimana faktor yang mendorong motivasi intrinsik ialah minat, kebutuhan, respon peserta didik, serta sikap positif. Sedangkan motivasi ekstrinsik memiliki faktor pendorong seperti ajakan, suruhan, dan kegiatan belajar yang menarik.

### e. Indikator Motivasi Belajar

Uno (2019, hlm. 23) mengklasifikasikan motivasi belajar ialah sebagai berikut.

- 1) Adanya hasrat keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Wena dalam Rakhmawati (2018, hlm. 18) mengemukakan bahwa beberapa indikator motivasi belajar ditunjukkan melalui antusias peserta didik dalam belajar,

peserta didik tekun dalam kegiatan belajar, dan adanya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Uno dalam Fitriyani, *et al.* (2020, hlm. 167) menyebutkan, “Motivasi belajar memiliki delapan indikator antara lain, konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri”.

Menurut Sardiman dalam Elmirawati, *et al.* (2013, hlm. 2) menyebutkan bahwa ada beberapa indikator motivasi belajar ialah sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam mengerjakan segala tugas yang diberikan.
- 2) Ulet serta tidak cepat puas ketika menghadapi segala kesulitan.
- 3) Memungkinkan minat pada berbagai macam masalah.
- 4) Sering kali mandiri dalam melakukan pekerjaan.
- 5) Merasa bosan dengan tugas rutin.
- 6) Mampu mempertahankan segala pendapatnya.

Mengacu pada teori yang telah dikemukakan, dapat dilihat bahwa motivasi belajar yang ada pada diri seseorang didasari atas adanya keinginan dalam tiap individu untuk mencapai tujuannya sehingga seseorang menimbulkan perilaku yang dapat menunjang keberhasilannya. Maka dengan ini, dapat disimpulkan ada beberapa indikator yang dapat menunjukkan bahwa seseorang memiliki motivasi belajar yaitu, ketekunan, antusias, memiliki keinginan berhasil, memiliki cita-cita, adanya kegiatan dan lingkungan yang menarik, serta memiliki kemandirian dalam belajar. Berdasarkan ini dapat dikatakan apabila seorang individu memiliki motivasi belajar yang kuat, maka orang tersebut memiliki indikator motivasi sesuai dengan yang diharapkan.

#### **f. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Kompri (2019, hlm. 227) menjelaskan bahwa secara garis besar faktor internal dan eksternal memengaruhi proses pembelajaran, dimana faktor internal mencakup faktor fisiologis, yaitu jasmani siswa, faktor psikologis, yaitu kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sementara itu lingkungan non sosial yaitu, kurikulum, program, fasilitas belajar, dan guru.

Setiani & Priansa (2018, hlm. 145) menyebutkan bahwa faktor yang memengaruhi motivasi peserta didik yaitu, konsep diri, jenis kelamin, pengakuan, cita-cita, kemampuan belajar, kondisi peserta didik, keluarga, kondisi lingkungan, upaya guru memotivasi peserta didik, dan unsur-unsur dinamis dalam belajar. Menurut Sardiman dalam Ramadhon, *et al.* (2017, 206) “Faktor yang memengaruhi motivasi belajar pada siswa adalah: tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat, dan sifat pribadi”.

Muliani dalam Sidik & Sobandi (2018, hlm. 191) yang menjelaskan terkait faktor yang memengaruhi motivasi belajar ialah sebagai berikut:

- 1) Cita-Cita atau aspirasi siswa selalu diiringi dengan pertumbuhan serta perkembangan kepribadian tiap individu yang dapat memunculkan motivasi yang sangat besar untuk meraih aspirasi atau cita-cita yang dikehendaknya.
- 2) Kemampuan siswa serta segala kecakapan yang dimilikinya dapat memperkuat motivasi yang ada pada diri siswa
- 3) Kondisi serta lingkungan yang stabil akan menambah motivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.
- 4) Segala unsur dinamis dalam kegiatan belajar membuat seseorang mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar, dimana lingkungan sekitar yang akan membawa seseorang untuk mendapat pengalaman.
- 5) Upaya seorang guru dalam membelajarkan siswa seringkali dituntut untuk memiliki kemampuan keterampilan yang profesional dalam kegiatan yang dijalankannya dan tidak terlepas dari adanya kegunaan dan fungsi.

Dari apa yang telah dijelaskan, dapat dilihat bahwa adanya harapan akan cita-cita di masa depan, adanya kondisi lingkungan yang stabil sehingga membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien, adanya kemampuan siswa dalam belajar, serta adanya upaya dari guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik merupakan faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Hal-hal inilah yang kemudian akan memengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik.



### **g. Keterkaitan antara Pembelajaran Daring Melalui Aplikasi Zoom dengan Motivasi Belajar**

Pada penelitian ini, peneliti membahas terkait pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik. Kegiatan belajar daring yang harus dilaksanakan menjadi suatu tantangan baru bagi dunia pendidikan. Dimana pada prosesnya, pembelajaran daring tentu membutuhkan suatu media sebagai alat bantu terlaksananya pembelajaran melalui *video conference*. Ada berbagai jenis media pembelajaran *online* yang bisa dipakai seperti, *Google Meet*, *Zoom Cloud Meeting*, *Microsoft Teams*, dan lain sebagainya. Pemilihan media pembelajaran daring tentu harus dipertimbangkan dengan baik, karena keberhasilan dari pembelajaran daring akan ditentukan oleh media yang digunakan, yang tentunya hal ini pun akan memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Angelina & Rahadi (2020, hlm. 31) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *zoom* merupakan suatu bentuk strategi pemanfaatan teknologi informasi yang sangat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan atau jarak jauh sehingga dapat berjalan dengan baik. Menurut Schunk, *et al.* dalam Fitriyani, *et al.* (2020, hlm. 167) menjelaskan bahwa “Salah satu keberhasilan dalam pembelajaran adalah terkait dengan motivasi yang dimiliki siswa”.

Setiani & Priansa (2018, hlm. 133) menjelaskan, “Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki peserta didik dapat tercapai”. Maka, suatu bentuk dorongan yang ada di dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan belajarnya dikatakan sebagai motivasi belajar. Dimana dalam hal ini lingkungan belajar dapat memengaruhi motivasi belajar.

Bilfaqih & Qomarudin, (2015, hlm. 1) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam jaringan adalah suatu program pelaksanaan pembelajaran melalui jaringan yang bisa mencapai kelompok sasaran yang masif juga luas. Dimana dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara luas dengan jumlah peserta yang tak terbatas. Pada prosesnya pembelajaran daring pun dapat dilakukan

melalui *sinkron* maupun *asinkron*. Dimana salah satu, media pembelajaran sinkron yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran secara daring yang lebih efektif ialah dengan menggunakan *video conference* melalui aplikasi *zoom*. Menurut Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 18) “*Zoom* adalah salah satunya aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual, aplikasi *zoom* dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pengajar secara virtual atau video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik”. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (2014, hlm. 14) menyebutkan bahwa salah satu dari tujuan pembelajaran secara daring ialah dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada kegiatan belajar, sehingga peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam belajar melalui beragam interaksi daring.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring memiliki tujuan untuk memberikan pelayanan pembelajaran melalui jaringan, dimana hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Menurut Selvi dalam Fitriyani, *et al.* (2020, hlm. 167) menjelaskan bahwa “Pembelajaran daring sering kali dijadikan sebagai kegiatan yang lebih memotivasi, dimana lingkungan belajar akan tergantung pada motivasi serta karakteristik peserta didik terkait dengan rasa ingin tahu serta pengaturan diri dalam melibatkan pada kegiatan pembelajaran”. Selain itu, Harandi (2015, hlm. 423) menegaskan bahwa pembelajaran daring merupakan unsur yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik. Begitupun Vegetama & Amiruddin (2021, hlm. 371) yang menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *zoom* pada proses pembelajaran daring berpengaruh terhadap motivasi belajar yang lebih baik, dimana platform *zoom* memiliki fitur *video conference* yang dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

Berdasarkan hal ini, pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar memiliki suatu hubungan. Dimana pembelajaran daring merupakan bentuk kegiatan belajar dalam jaringan yang dapat menghubungkan interaksi antara guru dengan peserta didik secara masif serta luas dan keberhasilan dari proses kegiatan belajar daring dapat dilihat dari adanya motivasi belajar peserta didik. Sehingga proses pembelajaran yang baik dapat dicapai dengan adanya motivasi belajar yang pula. Maka, uraian penjelasan tersebutlah yang kemudian

menunjukkan keterkaitan antara pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* dengan motivasi belajar peserta didik.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan digunakan sebagai suatu bentuk referensi dalam melihat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian terdahulu yang digunakan pun terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan, dimana dalam penelitian terdahulu memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilakukan, untuk kemudian melihat hasil komparasi yang dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu pun dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian sehingga memperkaya teori-teori yang akan digunakan. Adapun perbedaan dan persamaan dalam penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Junita Monica dan Dini Fitriawati	2020	Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Zoom</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19	Hasil yang ditunjukkan dalam penelitian ini ialah kegiatan pembelajaran <i>online</i> melalui aplikasi <i>zoom</i> yang dilaksanakan oleh ARS University bisa dikatakan efektif.	Penelitian yang dilakukan sama-sama membahas mengenai penggunaan <i>zoom</i> dalam pembelajaran daring.	Pada penelitian ini terdapat perbedaan, dimana pada penelitian terdahulu meneliti terkait efektivitas penggunaan aplikasi <i>zoom</i> dan subjek penelitian mahasiswa,

						sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti terkait pengaruh penggunaan aplikasi <i>zoom</i> dan subjek penelitian peserta didik.
2.	Meita Rezki Vegatama dan Amiruddin	2021	Pengaruh Platform <i>Zoom</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Kuliah Kimia Migas Selama Pandemi Covid-19.	Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa penggunaan platform <i>zoom</i> memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah kimia migas dan penggunaan platform <i>zoom</i> memiliki pengaruh terhadap hasil belajar	Persamaan pada yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan aplikasi <i>zoom</i> terhadap motivasi belajar.	Perbedaan penelitian dalam hal ini terletak pada subjek penelitian. Dimana pada penelitian ini hanya meneliti motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian terdahulu meneliti motivasi belajar

				mahasiswa dalam mata kuliah kimia migas.		mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa.
3.	Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, dan Mia Zultiantri Sari	2020	Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19	Dari hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa motivasi mahasiswa pada kegiatan belajar daring dikategorikan sangat baik dengan keseluruhan skor sebesar 80,27%, hal ini berarti bahwa mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kuningan mempunyai tingkat motivasi yang tinggi pada pembelajaran daring.	Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel yang diteliti yaitu motivasi belajar dan pembelajaran daring.	Pada penelitian ini meneliti motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian terdahulu meneliti motivasi belajar mahasiswa.

4.	Dwi Ismawati dan Iis Prasetyo	2020	Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video <i>Zoom Cloud Meeting</i> pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19	Dari penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa proses kegiatan belajar jarak jauh dapat didukung dengan penggunaan <i>video conference</i> yang bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi ajar, karena kegiatan belajar dapat tersampaikan secara <i>real time</i> serta lebih interaktif.	Persamaan terletak pada variabel yang diteliti terkait dengan pembelajaran daring dan motivasi belajar mahasiswa.	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian, dan pada apa yang akan diteliti. Dimana, penelitian terdahulu meneliti efektivitas sedangkan penelitian saat ini meneliti pengaruh.
5.	Amna Emda	2018	Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar mempunyai kedudukan yang sangat penting	Persamaan dalam penelitian ini ialah sama-sama meneliti motivasi belajar.	Penelitian terdahulu meneliti kedudukan motivasi belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan

				dalam tercapainya segala tujuan belajar yang sudah ditetapkan.		meneliti pengaruh motivasi belajar.
--	--	--	--	--	--	-------------------------------------



### C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan menjadi salah satu hal penting yang harus dimiliki setiap orang, karena pendidikan merupakan proses perubahan yang terjadi baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik merupakan suatu tugas seorang guru untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan. Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Selain itu, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

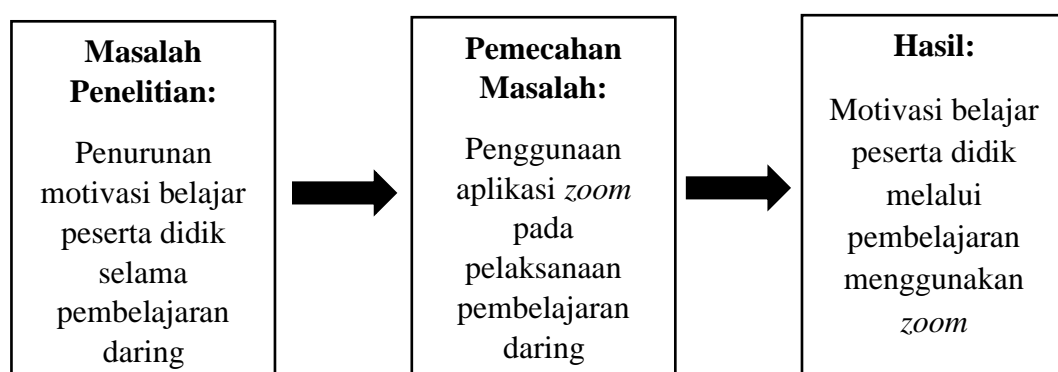
Proses interaksi peserta didik dengan guru dalam kegiatan belajar biasanya dilakukan secara langsung atau tatap muka. Namun, pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya suatu wabah virus Covid-19 yang mengancam kesehatan dengan kasus terkonfirmasi dan angka kematian yang cukup tinggi. Penularan virus Covid-19 berlangsung dengan sangat cepat, sehingga hal ini perlu mendapat perhatian lebih dari pemerintah, dimana pemerintah menerapkan pembatasan sosial dengan penutupan tempat-tempat umum, tempat ibadah, kantor, hingga sekolah. Wabah pandemi ini sangat berpengaruh bagi aspek kehidupan, baik dari aspek kesehatan, ekonomi, maupun pendidikan. Dalam bidang pendidikan pandemi Covid-19 membawa dampak yang mengharuskan lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring atau *online*, hal ini dilakukan untuk membantu memutus rantai penyebaran Covid-19. Dengan adanya pandemi ini, banyak sekolah yang kemudian mengubah sistem pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka kemudian harus dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring yang dilakukan tentu mengharuskan peserta didik dan guru untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru, dimana hal ini bukan suatu hal yang mudah bagi dunia pendidikan. Sehingga pembelajaran daring yang dilakukan membawa dampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat terjadi karena tidak adanya interaksi secara langsung antar peserta didik maupun antara guru dengan peserta didik, kurangnya kesadaran peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring, dan peserta didik merasa jenuh pada saat melaksanakan pembelajaran daring. Media pembelajaran daring yang digunakan

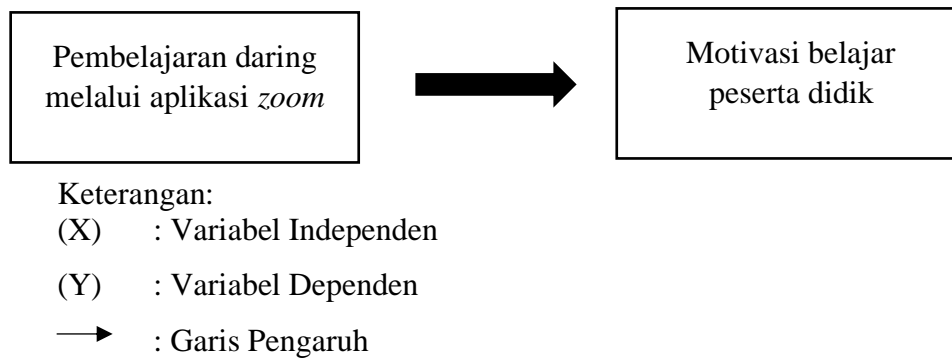
pada saat pandemi Covid-19 ialah *google classroom*, *whatsapp*, *zoom cloud meeting*, *google meet*, dan lain sebagainya.

Menurut Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 14) “Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”. Salah satu, media pembelajaran yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran secara daring yang lebih efektif ialah dengan menggunakan *video conference* melalui aplikasi *zoom*. Menurut Yuliani, *et al.* (2020, hlm. 18) “*Zoom* adalah salah satunya aplikasi yang dapat digunakan dengan cara melakukan pembelajaran secara virtual, aplikasi *zoom* dapat mempertemukan antara peserta didik dengan pengajar secara virtual atau video sehingga proses pembelajaran dapat tersampaikan secara baik”.

Pembelajaran daring yang dilakukan pada saat ini bertujuan untuk memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar. Dimana media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar daring ialah aplikasi *zoom*. Aspari (2021, hlm. 119) menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi *zoom* dapat digunakan sebagai bentuk alternatif kegiatan pembelajaran, dimana aplikasi *zoom* mampu menggantikan kehadiran peserta didik ke sekolah dengan kehadiran peserta didik secara daring. Maka, mengacu pada apa yang telah dipaparkan dapat dilihat kerangka pemikiran dan perubahan paradigma dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.



**Gambar 2.10**  
**Kerangka Pemikiran**



**Gambar 2.11**  
**Paradigma Penelitian**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Menurut Winarno (2013, hlm. 18) menyatakan bahwa “Asumsi ialah suatu anggapan dasar, yang kebenarannya diakui atau dianggap benar tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu”. Lebih lanjut Winarno (2013, hlm. 18) menjelaskan bahwa asumsi dalam suatu penelitian merupakan suatu pendapat dasar terkait hal-hal yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun asumsi yang dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional masih rendah.
- 2) Motivasi belajar menjadi faktor keberhasilan pembelajaran daring.
- 3) Pembelajaran daring dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Aplikasi *zoom* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

##### **2. Hipotesis**

Sugiyono (2019, hlm. 99) menjelaskan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data”. Winarno (2013, hlm. 21) menjelaskan bahwa jawaban sementara pada masalah penelitian yang paling tinggi tingkat kebenarannya dan secara teoritis dianggap paling mungkin disebut sebagai suatu hipotesis.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang telah di rumuskan, adapun hipotesis pada penelitian yang dilakukan ialah terdapat pengaruh pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi sub materi pendapatan nasional di kelas XI IPS SMAN 22 Bandung.