

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Video conference

1. Pengertian video converence

Video Conference adalah alat yang digunakan untuk memungkinkan penggunaanya melakukan komunikasi antara dua orang tau lebih dengan menampilkan *audio* serta *video* sehingga informasi yang diberikan dapat tersampaikan.

Menurut badan tenaga nuklir Nasional pusat pemberdayaan informatika dan kawasan strategis nuklir (2020) *video conference* adalah teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi berupa audio dan video yang digunakan secara bersamaan sehingga satu dengan yang lain dapat berinteraksi

Wibawanto (2020, hlm,7) mengatakan bahwa di perlukan strategi pembelajaran jarak jauh untuk menggantikan kegiatan tatap muka dikelas, untuk itu penggunaan media *video conference* sangat dibutuhkan, selain dapat berkomunikasi video conference juga dapat menampilkan audio serta video sehingga pertemuan seperti tatap muka namun tidak berada dalam satu tempat.

Menurut Rosa (2020, hlm.22) "*video conference is a combination of video and audio in full layer mode, and allow one another share screen and document input camera source (face to face).*"

"Konferensi video adalah kombinasi video dan audio dalam mode lapisan penuh, dan memungkinkan satu sama lain berbagi layar dan sumber input dokumen kamera (tatap muka)"

Menurut Kim et al. (2014, hlm.83) mengatakan "*Video conferencing is one of the most common and recently technology has begun to move beyond face-to-face "talking heads" conversations to being used to share real-world experiences.*" Konferensi video adalah salah satu yang paling umum dan baru-baru ini teknologi telah mulai bergerak melampaui tatap mukapercakapan "berbicara kepala" untuk digunakan untuk berbagi dunia nyata pengalaman

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *video conference* adalah sebuah alat atau media yang digunakan untuk berkomunikasi dari jarak jauh dengan menggunakan koneksi internet sehingga pengguna dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu secara langsung.

2. Jenis-jenis video conference

Menurut Michael (2006, hlm.42), *video conference* dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

- a. *Personal video conference*, melibatkan duaorang yang berinteraksi satu sama lain Dalam *personal video conferencing*, terdapat komunikasi yang berupa video dan audio antara dua orang yang berinteraksi. Dapat ditambahkan fitur tambahan berupa pengiriman teks, seperti yang terdapat pada kebanyakan perangkat lunak instant messaging (IM), seperti *Windows Live Messenger* dan *Yahoo! Messenger*.
- b. *Business video conference*, memiliki fitur yang sama dengan *personal video conferencing* ditambah dengan beberapa fitur seperti:
 - 1) Kemampuan untuk berkomunikasi tidak hanya antara dua orang, namun bisa lebih
 - 2) Fitur untuk berbagi file (*file sharing*)
 - 3) Kemampuan untuk melakukan presentasi
 - 4) Fasilitas *whiteboard* dan fitur-fitur lainnya
 - 5) *Business videoconferencing* ini membutuhkan
 - 6) biaya yang lebih besar dibandingkan dengan
 - 7) *personal video conferencing*, sebagai akibat dari
 - 8) fasilitas-fasilitas yang disediakan.
- c. *Web Video Conference*, yaitu *video call* yang terdapat pada sebuah halaman web. Biasanya *web video conferencing* ini digunakan pada seminar yang menggunakan *web*, dimana pemirsa dapat melihat video yang dikirimkan oleh pembicara seminar. Oleh karena itu, *web video conferencing* merupakan komunikasi satu arah, karena pemirsa tidak dapat mengirimkan videonya kepada si pengirim.

3. Deskripsi aplikasi *zoom meeting*

Dengan tersebarnya wabah penyakit covid-19 ke berbagai negara termasuk indonesia, hal ini menyebabkan banyak pekerjaan maupun kegiatan hanya dilakukan dirumah, begitu juga dengan pendidikan. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring dengan menggunakan berbagai aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan diantaranya adalah menggunakan aplikasi *zoom meeting*.

Wibawanto (2020, hlm.5) Mengatakan bahwa Aplikasi *Zoom meeting* merupakan aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video dan kolaborasi jaringan. Penggunaan *Zoom Meeting* dapat digunakan hingga 100 peserta secara bersamaan. Aplikasi *Zoom Meeting* ini terbagi menjadi dua jenis. Yang pertama *Zoom Meeting* Berbayar dan yang kedua yang tidak berbayar. Aplikasi *Zoom Meeting* versi gratis tetap fungsional namun memiliki keterbatasan waktu penggunaannya.

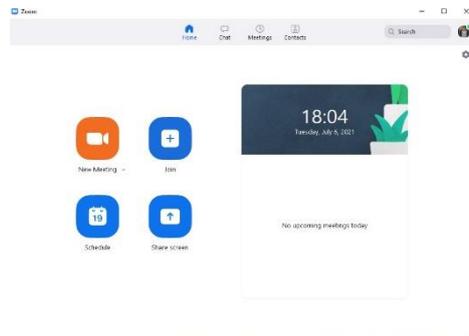
Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan aplikasi *Zoom Meeting* adalah suatu aplikasi yang dapat melakukan pertemuan secara jarak jauh tanpa harus bertemu secara langsung dengan menggunakan konferensi video serta jaringan internet.

4. Langkah-langkah mengaplikasikan *zoom meeting*

Sebelum menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* guru dan peserta didik terlebih dahulu harus mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut agar memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara maksimal. Adapun langkah-langkah dalam mengoperasikan aplikasi *Zoom Meeting* Sebagai berikut

- a. Mendownload aplikasi *Zoom Meeting*, Aplikasi *Zoom Meeting* dapat di unduh di playstore jika menggunakan *handphone* dan melalui *website* <https://Zoom.us/download>.
- b. Setelah aplikasi di unduh kemudian membuka aplikasi tersebut
- c. setelah aplikasi terbuka maka akan muncul tampilan sebagai berikut

Gambar 2. 1 Tampilan awal Zoom



- d. Kemudian klik *Join Meeting*
- e. Peserta didik memasukkan nomor ID dan Pasword yang telah diberikan oleh guru melalui grup kelas selain itu dapat juga masuk melalui link yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.
- f. Setelah itu peserta didik dan guru sudah dapat terhubung dalam satu *video meeting*.

Dalam penggunaan aplikasi *zoom meeting* diperlukan adanya suatu indikator atau elemen yang harus dipenuhi dalam mempersiapkan serta melakukan presentasi dengan menggunakan *video conference*.

Riset Dikti (2020) mengatakan bahwa terdapat tiga elemen penting dalam menyampaikan presentasi melalui *video conference* yaitu:

- a. Konten yang kreatif
 - 1) Kuasai topik atau materi yang akan disampaikan termasuk mempelajari semua data dan informasi secara umum maupun secara rinci
 - 2) Tentukan tujuan presentasi yang dan kaitkan apa manfaatnya bagi peserta. Dalam menentukan tujuan presentasi disusun berdasarkan sudut pandang peserta, dibuat secara spesifik, dan realistis.
 - 3) Gunakan struktur presentasi yang memudahkan peserta mengikuti apa yang akan disampaikan.serta memerhatikan aktivitas-aktivitas yang dapat melibatkan pesan secara logis serta didukung dengan data dukungnya antara lain berupa cerita untuk menjaga agar peserta tetap pada jalur dan perhatian terhadap presentasi yang disampaikan.

- 4) Bagilah (*chunking*) konten presentasi menjadi beberapa bagian. Jika presentasi berlangsung selama 8 jam, maka dapat memecahnya menjadi 4 bagian, dimana setiap presentasi berlangsung selama 2 jam. Hal ini dilakukan agar peserta dapat belajar, menyimpan informasi dan terlibat dengan waktu yang membuat mereka nyaman.
 - 5) Rancanglah konten secara kreatif yang melibatkan perhatian peserta, karena peserta mudah beralih setelah 5-10 menit, maka diperlukannya variasi konten yang dapat melibatkan perhatian peserta. Diantaranya dengan memberikan jajak pendapat untuk menguji pemahaman peserta terhadap informasi yang telah disampaikan. Buatlah peserta berpikir dengan mengajukan sebuah pertanyaan atau tugas tertentu.
- b. Slide presentasi yang menarik
- 1) Gunakan *slide* presentasi yang baik. *Slide* yang digunakan dalam presentasi harus menggunakan desain yang sederhana yang dapat mengekspresikan pesan yang akan disampaikan.
 - 2) Penggunaan warna dan *font* secara efektif. *Font* yang digunakan harus mudah dilihat dan dibaca. Jika hanya menggunakan *slide* yang berisi teks, maka dapat dilakukan optimalisasi teks.
 - 3) Tampilkan gambar yang relevan. Jelajahi berbagai metode dalam menampilkan untuk setiap slide. Gunakan gambar yang tepat dan efektif, untuk menyajikan gambar didalam *slide* dapat menggunakan photo.
 - 4) Sajikan angka dan chart yang memberikan kejelasan. Menampilkan data angka agar lebih hidup. Yaitu dengan menggunakan kombinasi teks, warna dan images.
 - 5) Hadirkanlah ruang putih (*white space*) didalam slide penggunaan ruang putih memberikan slide tidak dipenuhi dengan elemen-elemen yang tidak memberikan makna.
 - 6) Hindari menampilkan teks yang terlalu panjang untuk menjelaskan suatu materi. Melainkan tampilkan teks secara singkat namun pesan yang disampaikan tetap tersampaikan. Cara yang dapat digunakan dengan menampilkan satu pesan dengan satu slide serta menggunakan kata kunci.

- c. Penyampaian presentasi yang berdampak
- 1) Pastikan tidak terdapat masalah terkait dengan hal yang bersifat teknis. Maka diperlukan persiapan sebelum melakukan presentasi online seperti memeriksa koneksi internet, dapatkan *link konferensi video*, pastikan aplikasi *conference video* berfungsi dengan baik, sesuaikan posisi *web camera*, siapkan *earphone, headphone, atau microphone* serta ciptakan ruangan yang tenang.
 - 2) Bentuk keterlibatan dengan peserta dengan menggunakan fitur-fitur *video conference* jika menggunakan *zoom* maka dapat menggunakan fitur *zoom* seperti *chat, raise hand, breakout room, white board* dan *annotation*.
 - 3) Arahkan mata langsung ke kamera. Hadirlah seolah-olah sedang berbicara dengan seseorang, bukan dengan camera. Pastikan melakukan kontak mata dengan kamera.
 - 4) Perhatikan senyum. Sebuah senyum dapat memberikan impresi diri. Dengan senyum dapat membuat peserta nyaman dalam memerhatikan guru dalam penyampaian materi
 - 5) Terapkan teknik vokal yang baik, teknik vokal mencakup artikulasi yang jelas serta pengaturan tempo dan intonasi. Artikulasi merupakan kejelasan dalam mengucapkan kata-kata. Tanpa disadari kita berbicara terlalu cepat yang menyebabkan hilangnya beberapa huruf dan kalimat yang akhirnya membuat peserta merasa tidak jelas apa yang sebenarnya disampaikan.
 - 6) Gunakan bahasa secara efektif. Misalnya, gunakan kata-kata menarik seperti ; anda, kita, atau nama audiens” hal ini perlu dilakukan agar terhubung dengan peserta. Dan bisa juga menggunakan kata “bayangkan” atau “bayangkan jika” agar membuat peserta berpikir.

5. Kelebihan dan kekurangan zoom meeting

Pada aplikasi *zoom meeting* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mempermudah penggunaannya, namun tidak dapat dihindari bahwa aplikasi *zoom meeting* juga terdapat kekurangan. Brahma (2020, hlm.100) mengatakan kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *zoom meeting* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) Tersedia fitur rapat *one on one*.
- 2) Dapat melakukan konferensi grup video.
- 3) Kualitas video dan suara terbaik.
- 4) Tersedia fitur *sharing screen* dan *chat*
- 5) Tersedia fitur *on/off* speaker dan video.
- 6) Dan terdapat fitur *recording video call*.

b. Kekurangan

- 1) Hanya bertahan dengan waktu 45 menit di waktu pertama (*Sign in* kembali jika ingin melanjutkan)
- 2) Tidak tersedia bahasa indonesia, sehingga hal ini menjadi kendala bagi pengguna yang kurang memahami bahasa inggris.

B. Hasil Belajar**1. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan *output* yang dihasilkan dari proses belajar. Hasil belajar menggambarkan rangkaian proses belajar yang kemudian di evaluasi oleh guru. Dengan hasil belajar tersebut guru dapat mengetahui apakah guru sudah berhasil dalam penyampaian materi pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Slameto (2010, hlm.2) hasil belajar merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku maupun keseluruhan, yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Sudjana (2005, hlm.3) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dari suatu aktivitas pembelajaran, perubahan-perubahan tersebut yaitu perubahan kemampuan-kemampuan siswa kearah yang lebih baik. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan suatu individu setelah melakukan proses pembelajaran.

Standar Nasional Pendidikan (2005, hlm 47) Menurut peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 pasal 64, penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi diukur melalui ulangan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik materi yang dinilai

2. Jenis-jenis hasil belajar

Sudjana and Nana (2013, hlm 22) Mengatakan Jenis-jenis hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah , yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris. Aunurrahman (2012, hlm. 49) mengatakan bahwa jenis-jenis hasil belajar sebagai berikut :

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar siswa yang terdiri dari enam aspek yaitu :
 - 1) Pengetahuan dan ingatan, meliputi kemampuan ingatan berkaitan dengan hal-hal yang telah di pelajari dan tersimpan didalam ingatan
 - 2) Pemahaman, meliputi kemampuan dalam menangkap gambaran dari hal-hal yang di pelajari.
 - 3) Aplikasi, mencakup kemampuan mengaplikasikan sesuatu yang sudah di pelajari didalam permasalahan dunia nyata.
 - 4) Analisis, meliputi kemampuan mendeskripsikan sesuatu yang kompleks menjadi sederhana sehingga dapat dimengerti.
 - 5) Sintesis meliputi kemampuan membentuk suatu *Pattern* yang baru
 - 6) Evaluasi, meliputi kemampuan untuk menyimpulkan suatu materi berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu :
 - 1) Penerimaan, meliputi sensitivitas dalam menerima suatu hal tertentu.
 - 2) Partisipasi, meliputi keikutsertaan dalam memperhatikan dan ikut berpartisipasi dalam suatu kegiatan
 - 3) Penilaian, meliputi tentang pandangan tentang sesuatu hal tertentu.
 - 4) Organisasi, Meliputi kemampuan bekerja sama di dalam suatu tim yang sudah terbentuk sebelumnya. Dan mengikuti aturan yang telah dibuat.
 - 5) Pembentukan pola hidup, meliputi kemampuan dalam menerapkan kebiasaan yang dijalani secara baik sehingga membentuk pola nilai kehidupan pribadi.
- c. Ranah psikomotor berkaitan meliputi tentang hasil belajar keterampilan serta kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek dalam ranah psrikomotoris, yaitu:
 - 1) Gerakan refleks,
 - 2) Keterampilan gerakan dasar,

- 3) Kemampuan perseptual,
- 4) Keharmonisan atau ketepatan
- 5) Gerakan keterampilan kompleks, dan
- 6) Gerakan ekspresif dan intpretatif.

Dari ketiga ranah tersebut setiap aspek memiliki peran sangat penting. Ketiganya harus tertanam kepada siswa secara maksimal dan juga seimbang. Jika salah satu ranah tersebut tidak tercapai atau tidak terpenuhi maka tujuan pendidikan tidak juga akan tercapai. Maka dari itu sangat penting untuk memperhatikan tiga ranah tersebut.

3. Kriteria hasil belajar

Dalam output proses belajar mengajar menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai dimana tingkat prestasi atau hasil belajar yang telah capai.

Muhibbin Syah (2012, hlm. 197) Mengatakan bahwa kriteria hasil belajar peserta didik merupakan mutu nilai yang menunjukkan seberapa besar pemahaman peserta didik dalam menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar. Dapat dilakukan melalui evaluasi diantaranya penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik. Dalam mencapai tujuan yang telah dibuat di dalam suatu program. Setelah diukur hasil dari evaluasi dinyatakan dalam bentuk nilai. Dari nilai tersebut terbentuk kriteria nilai yang digunakan pada umumnya yaitu :

80-100	= Sangat baik
70-80	= Baik
60-69	= Cukup
50-59	= Kurang
0-49	= Gagal

Berdasarkan kriteria diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang baik berada dalam tingkatan 70 keatas. Yang berarti peserta didik dapat menerima materi dengan baik. Untuk peserta didik yang dapat nilai dibawah 70 maka peserta didik

tersebut masih kurang dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar menjadi suatu indikator keberhasilan guru dalam mengajar dikelas, hasil belajar kadang tidak sesuai dengan yang diharapkan, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Ahmad Susanto (2012, hlm.14) ada tiga faktor penting dari anak yang mempengaruhi keberhasilan siswa belajar, faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak.

Menurut Muhibbin Syah (2012, hlm.145) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa meliputi aspek fisiologis seperti keadaan mata dan telinga dan aspek psikologis seperti intelegensi)
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) meliputi lingkungan sosial (guru, teman-teman, dan sebagainya),
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Faktor pendekatan belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga semakin mendalam cara belajar siswa maka semakin baik hasilnya.

Hasil belajar di dapat dari hasil evaluasi guru terhadap siswa dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi ajar untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran didalam kelas. Dimana soal-soal tersebut dibuat berdasarkan tingkatan *strata* berpikir (taksonomi bloom).

Seiring perkembangan teori pendidikan Anderson and Krathwohl (2001, hlm.120) dan para ahli kognitif memperbaiki taksonomi bloom dengan nama revisi taksonomi bloom. Revisi yang dibuat hanya pada ranah kognitif dengan menggunakan kata kerja.

Pada dimensi proses kognitif dibagi menjadi enam tingkatan diantaranya:

- a. Kategori C1-Mengingat (*remembering*)
Mengingat adalah mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang didalamnya terdapat juga mengenali (*recognizing*) dan *recalling* (menuliskan atau menyebutkan) mengingat merupakan proses yang paling rendah tingkatannya.
- b. Kategori C2-Memahami (*understanding*)
Memahami yaitu mengkonstruksikan pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. siswa dapat dikatakan memahami jika siswa dapat membangun makna dari pesan intruksional.
- c. Kategori C3-Mengaplikasikan (*Appllying*)
Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural.
- d. Kategori C4-Menganalisis (*Analyzing*)
Menganalisis merupakan menguraikan permasalahan atau obyek unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun tersebut dengan struktur besarnya.
- e. Kategori C5-Mengevaluasi (*Evaluating*)
Mengevaluasi merupakan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada, kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efesiensi, efektivitas
- f. Kategori C6-Mengkreasi (*creating*)
Mengkreasi yaitu menciptakan atau menempatkan elemen-elemen secara bersamaan untuk membentuk suatu kesatuan. termasuk dalam menciptakan sesuatu.

C. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini terdapat beberapa penelitian terdahulu diantaranya yaitu :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan dan analisis	Hasil Penelitian
1	Edi Supardi / 2019	UPAYA MENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA DENGAN METODE MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IX-C SMP NEGERI 4 PRAYA (2019)	SMP Negeri 4 Praya	Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Praya pada siswa kelas IX-C teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.	Penggunaan metode pembelajaran Make a Match dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan prestasi siswa, kelas IX-C SMP Negeri 4 Praya sebesar 4,57%.
2	Muhammad	PENINGKATAN	FKIP PTM UNTIRTA	Jenis penelitian yang	Metode PBL mampu

	Nurtanto/(2016)	MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK MELALUI PEMBELAJARAN TERBIMBING	angkatan ke-3. Mayoritas peserta didik adalah SMA sebanyak 80%	digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran (Kunadar, 2012: 44-45). Perbaikan dilakukan secara terus menerus selama pembelajaran telah berlangsung. Penelitian PTK terdiri dari beberapa pola yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.	meningkatkan motivasi belajar dengan indikator berupa (a) tekun dalam tugas, (b) ulet dalam kesulitan, (c) minat dalam pembelajaran, (d) senang bekerja mandiri, (e) ketekunan pada tugas rutin, (f) mempertahankan pendapat, dan (g) senang mencari dan memecahkan masalah.
3	Restu Desriyanti 1,	PENERAPAN PROBLEM	SMA Negeri 4 Pekanbaru	Metode penelitian yang digunakan	Ada pengaruh penerapan model Problem Based

	Lazulva 2/ (2016)	BASED LEARNING PADA PEMBELAJ ARAN KONSEP HIDROLISI GARAM UNTUK MENINGKA TKAN HASIL BELAJAR SISWA		adalah metode quasy eksperimen. Quasy eksperimen dapat digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja [8]. Dalam hal ini peneliti menggunakan dua kelas dengan kemampuan yang sama dimana ada kelas kontrol dan kelas eksperimen.	Learning terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 4 Pekanbaru pada materi hidrolisis garam
4	Astien Diena Koesmi ni/ (2021)	PENERAPA N MODEL PEMBELAJ ARAN KOOPERAT IF JIGSAW MENGGUN AKAN ZOOM MEETING	UPTD SD Negeri Mlajah 2 Bangkalan	Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini	model kooperatif jigsaw menggunakan zoom meeting dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI UPTD SDN Mlajah 2

		UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA TENTANG BILANGAN BULAT SISWA KELAS VI UPTD SDN MLAJAH 2 SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2020/2021		adalah siswa kelas VI UPTD SDN Mlajah 2 Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2020/2021 sebanyak 26 siswa	Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan dibuktikan perolehan nilai rata-rata hasil tes 62,69 pada siklus I dengan ketuntasan belajar 38,46% mengalami kenaikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan belajar 88,46% sehingga melebihi KKM matematika sebesar 68 dengan persentasi kelulusan klasikal 75%
5	Indra Gunawan/ (2020)	PENINGKATAN HASIL BELAJAR DARING PESERTA DIDIK SELAMA PANDEMI	SD Negeri 77 Palembang	Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan subyek penelitian para peserta didik di Kelas VI SD	Berdasarkan hasil PTK dengan 2 siklus tindakan di atas, dapat dibuktikan bahwa penggunaan media Zoom dalam proses

		COVID-19 MELALUI PEMANFAA TAN FITUR APLIKASI ZOOM DI SD NEGERI 77 PALEMBAN G		Negeri 77 Palembang yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 di semester ganjil.	pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar daring peserta didik
--	--	---	--	---	---

D. Kerangka pemikiran

Dalam kondisi saat ini sangat sulit dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka. Dan sampai saat ini belum tau kapan pembelajaran tatap muka diadakan kembali. Maka dari itu pembelajaran dilakukan secara daring. Hamidah (2020, hlm .7) Mengatakan bahwa Sementara itu ada sebagian orang yang menganggap pembelajaran daring membutuhkan tingkat motivasi diri lebih tinggi, lembaga menganggap dukungan pendidikan sama pentingnya dengan umpan balik pendidik, dan sangat berhati-hati dalam memastikan peserta didik mereka menerima tingkat dukungan yang sama dengan yang akan mereka terima disekolah.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media *video conference*. Menurut Rosa (2020, hlm.22) “*video conference is a combination of video and audio in full layer mode, and allow one another share screen and document input camera source (face to face).*”

“konferensi video adalah kombinasi video dan audio dalam mode lapisan penuh, dan memungkinkan satu sama lain berbagi layar dan sumber input dokumen kamera (tatap muka)”

Wibawanto (2020, hlm,7) mengatakan bahwa di perlukan strategi pembelajaran jarak jauh untuk menggantikan kegiatan tatap muka dikelas, untuk itu penggunaan media *video conference* sangat dibutuhkan, selain dapat berkomunikasi *video conference* juga dapat menampilkan audio serta video sehingga pertemuan seperti tatap muka namun tidak berada dalam satu tempat.

Menurut Michael (2006, hlm.42), *video conference* dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

- a. *Personal videoconferencing*,
- b. *Business videoconferencing*
- c. *Web videoconferencing*,

Maka dari itu diperlukan suatu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Conference Video*. Dimana salah satu aplikasi yang mendukung fitur *Conference Video* adalah aplikasi *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertemu secara langsung. Wibawanto (2020, hlm.5) Mengatakan bahwa Aplikasi *Zoom meeting* merupakan aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video dan kolaborasi jaringan. Dalam penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran dimana nanti akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan media video conference, yaitu aplikasi *Zoom Meeting*. Peneliti menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* karena selain aplikasi ini menawarkan *tools* yang memudahkan penulis untuk melakukan *e-learning*, seperti *share screen tool* yang berfungsi untuk membagikan layar agar penulis dan mahasiswa bisa melihat slide presentasi secara bersamaan, dan lain-lain.

Setiap pertemuan, peneliti memulai kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan salam dan mengabsensi mahasiswa yang hadir maupun yang tidak hadir dengan melihat list pada *participants tool*. Setelah itu, peneliti menggunakan

share screen tool agar para siswa bisa melihat slide presentasi. *Share screen tool* sangat berguna bagi peneliti untuk menerangkan materi, agar para siswa lebih mudah memahami.

Di akhir pertemuan, peneliti sekali lagi bertanya kepada siswa apakah masih ada yang bingung atau sudah jelas. Setelah itu, peneliti memberi tahu para siswa jika keesokan harinya akan dilaksanakan kuis. Pemberian kuis ini merupakan *post-test*. Terakhir, peneliti mengakhiri pembelajaran dengan saling mengucapkan salam.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru. Dengan penggunaan media yang baik nantinya akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif. Dan hasil belajar siswa juga ikut maksimal. Maka dari itu adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2010, hlm.2) Hasil belajar merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku maupun keseluruhan, yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi dari berbagai macam faktor salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diukur dari evaluasi yang diberikan guru kepada siswa. Standar Nasional Pendidikan (2005, hlm 47) Menurut peraturan pemerintah No 19 Tahun 2005 pasal 64, penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi diukur melalui ulangan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik materi yang dinilai

Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa jika banyak siswa yang memperoleh hasil belajar memenuhi standar kriteria minimum maka dapat dikatakan guru berhasil dalam mengajar. Muhibbin Syah (2012, hlm. 197) Mengatakan bahwa kriteria hasil belajar peserta didik merupakan mutu nilai yang menunjukkan seberapa besar pemahaman peserta didik dalam menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar. Dapat dilakukan melalui evaluasi diantaranya penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik. Dalam mencapai tujuan yang telah dibuat di dalam suatu program. Sudjana and

Nana (2013, hlm 22) Mengatakan Jenis-jenis hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga ranah , yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.

Hasil belajar termasuk kedalam ranah kognitif dikarenakan hasil belajar berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Untuk itu perlu adanya dimensi pengetahuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut. Seiring perkembangan teori pendidikan Anderson and Krathwohl (2001, hlm.120) dan para ahli kognitif memperbaiki taksonomi bloom dengan nama revisi taksonomi bloom. Revisi yang dibuat hanya pada ranah kognitif dengan menggunakan kata kerja.

Pada dimensi proses kognitif dibagi menjadi enam tingkatan diantaranya:

a. Kategori C1-Mengingat (*remembering*)

Mengingat adalah mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang didalamnya terdapat juga mengenali (*recognizing*) dan *recalling* (menuliskan atau menyebutkan) mengingat merupakan proses yang paling rendah tingkatannya.

b. Kategori C2-Memahami (*understanding*)

Memahami yaitu mengkonstruksikan pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.siswa dapat dikatakan memahami jika siswa dapat membangun makna dari pesan intruksional.

c. Kategori C3-Mengaplikasikan (*Aplying*)

Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural.

d. Kategori C4-Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis merupakan menguraikan permasalahan atau obyek unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun tersebut dengan struktur besarnya.

e. Kategori C5-Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi merupakan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada, kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efisiensi, efektivitas

f. Kategori C6-Mengkreasi (creating)

Mengkreasi yaitu menciptakan atau menempatkan elemen-elemen secara bersamaan untuk membentuk suatu kesatuan. termasuk dalam menciptakan sesuatu.

Untuk menguatkan penelitian ini terdapat beberapa penelitian yang relevan, yaitu Rahmawati (2020, hlm.56-57) serta penelitian dari Wiharti (2020, hlm.192-193) mengungkapkan bahwa penggunaan media video conference (*Zoom meeting*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil evaluasi pada saat pra siklus, siklus satu dan siklus 2, dari setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar. Selain itu terdapat juga penelitian dari Gunawan Indra (2020, hlm.153-154) menyebutkan bahwa pembelajaran daring di Indonesia mempunyai beragam masalah diantaranya adalah pemanfaatan teknologi yang ada sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. Serta pembelajaran daring harus memanfaatkan alat-alat yang canggih seperti *smartphone, laptop, computer* dan juga internet untuk mendukung teknologi tersebut.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media *video conference* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka peneliti dapat menulis kerangka berfikir yaitu sebagai berikut :

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran

