

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN APLIKASI ZOOM
COLLABORATION DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19**

Almi Nur Mala Dewi¹, Beni Azwar², Eka Yanuarti³
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup^{1,2,3}
alminurmala@gmail.com¹

Submit, 06-07-2020 Accepted, 16-05-2021 Publish, 19-05-2021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran aplikasi *zoom collaboration* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemi covid-19. Penelitian ini merupakan penelitian Ekperimen Semu (*Quasy Eksperimen*), dengan desain penelitian *control group pre-test and posttest*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 28 siswa yang berasal dari kelas X MA Miftahul Jannah. Hasil penelitian, penerapan strategi pembelajaran aplikasi *Zoom Collaboration* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pada siklus I dan siklus II secara signifikan yakni sebesar 47.50 dan 72.14. Selain itu, Strategi pembelajaran aplikasi *zoom collaboration* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari peningkatan hasil secara positif quesioner awal dan akhir sebesar 320 poin menjadi 467 poin. Simpulan, penerapan strategi pembelajaran aplikasi *Zoom Collaboration* efektif meningkatkan hasil belajar, pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemik Covid 19 di kelas X MA Miftahul Jannah.

Kata Kunci: Aplikasi *Zoom collaboration*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran PAI

ABSTRACT

This study aims to determine the application of the zoom collaboration application learning strategy in increasing student learning motivation in the subjects of Islamic Religious Education during the Covid-19 pandemic. This research is quasi-experimental (Quasy Experiment), with a pretest and posttest control group research design. The sample in this study were 28 students from class X MA Miftahul Jannah. The results of the study, the application of the Zoom Collaboration application learning strategy can improve student learning outcomes and understanding of the subject of Islamic Religious Education, in cycle I and cycle II significantly, namely at 47.50 and 72.14. In addition, the zoom collaboration application learning strategy can increase student learning motivation seen from the positive increase in the results of the initial and final questionnaires by 320 points to 467 points. In conclusion, the

application of the Zoom Collaboration application learning strategy is effective in improving learning outcomes, understanding and student motivation in Islamic Religious Education subjects during the Covid 19 pandemic in class X MA Miftahul Jannah.

Keywords: Zoom collaboration Application, Learning Motivation, Learning Outcomes, PAI Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sepanjang rentang kehidupan. Selama kehidupan masih bergerak, maka pendidikan akan terus berjalan guna mengembangkan potensi diri seseorang. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu (Mudyahardjo, 2001).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ dan mendapat imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Berdasarkan pengamatan menurut kesadaran kultural yang ada pada masyarakat dewasa, pendidikan formal dan pendidikan non formal merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan guna menuju kehidupan yang sejahtera. Pendidikan sebagai upaya membawa perubahan yang memberi rahmat bagi semua orang dimulai dan berangkat dari pemahaman kehidupan dunia atau realitas kehidupan (Maarif, 1999).

Pendidikan sebenarnya dimulai sejak usia dini hingga usia dewasa, dalam Islam ada istilah pendidikan dimulai sejak lahir hingga meninggal dunia atau istilah lainnya ialah (pendidikan seumur hidup) “*long life education*” dan “*long life learning*” (belajar sepanjang hayat). Namun kedua istilah ini kadang-kadang dalam arti sama. Melihat hal tersebut jelas bahwa pendidikan tidak berhenti hingga individu menjadi dewasa, tetapi tetap berlanjut seumur hidupnya (Siswoyo, 2008). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa (Yanuarti, 2018).

Proses belajar yaitu bagaimana seseorang melakukan suatu kegiatan jasmani dan rohani dalam rangka memperoleh pengetahuan baru. Oleh karena itu, seseorang yang selalu ingin memperoleh pengetahuan baru, seharusnya ia belajar terus sepanjang hidupnya. Konsep seumur hidup dalam pendidikan tersebut secara *implicit* relevan dengan konsep tentang batas-batas pendidikan yakni kapan pendidikan dimulai dan kapan pendidikan itu berakhir (Hadi, 2005).

UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas atau Pendidikan Nasional juga menjelaskan tentang pendidikan sepanjang hayat, pada pasal 4 ayat 3 menjelaskan

tentang pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat (RI, 2003).

Konsep Islam tentang pendidikan seumur hidup didasarkan pada perintah Allah dan Rasulullah SAW yang hukumnya wajib bagi umat islam untuk mencari ilmu. Sebagaimana hadis nabi Muhammad saw yang telah disampaikan sebelumnya bahwa menuntut ilmu dari buaian sampai ke liang lahat. Pendidikan Agama Islam telah membawa pada ketenangan jiwa dan batin seseorang. Usaha sadar akan sebuah pendidikan agama tidak hanya pada usia dini saja tetapi sampai pada usia lanjut hal ini perlu diperhatikan karena perlunya seseorang akan kebutuhan agama yang kuat guna mendapatkan kesejahteraan di akhirat.

Model pembelajaran yang menarik dan disampaikan secara menarik pula akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Cara pendidik yang menyampaikan materi pelajaran melalui contoh-contoh ilustrasi tentang kehidupan sehari-hari atau cara pendidik menyampaikan manfaat dari mempelajari pokok-pokok bahasan yang dipelajari akan sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai desain pengajaran (intruksional) yang menggambarkan (mendeskripsikan) proses khusus dan penyediaan iklim belajar tertentu yang dapat membuat peserta didik berinteraksi sedemikian rupa sehingga terjadi perubahan perilaku misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Pendapat yang lebih sederhana menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah standartingkah laku dalam mengajar yang teridentifikasi agar dapat mencapai situasi mengajar tertentu.

Di Era revolusi industri 4.0 sangat memengaruhi pemahaman dunia pendidikan yang sudah terbiasa selama puluhan tahun dalam pembelajaran tatap muka telah berubah menjadi pembelajaran online, di dunia sekarang pentingnya aplikasi-aplikasi pembelajaran di luar kelas seperti pembelajaran online yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri, berkelompok, dan berkolaborasi dengan teman sebaya dan membuat komunitas atau kelompok belajar (Yanuarti d& Sari, 2019) dan di Era sekarang pesatnya informasi yang berkembang memegang peranan penting terhadap kualitas hidup seseorang (Fitriani & Yanuarti, 2018)

Model pembelajaran dapat peneliti simpulkan menjadi suatu rancangan yang didesain oleh pendidik dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran pendidik dapat menentukan pembelajaran yang ingin dilakukan untuk membuat peserta didik nyaman dalam belajar dan paham apa yang diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas peneliti merasa perlu mengetahui secara komprehensif penerapan model pembelajaran *zoom collaboration* dan pengaruhnya terhadap minat serta motivasi belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *zoom collaboration* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X MA Miftahul Jannah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Eksperimen Semu (*Quasy Eksperimen*) untuk menguji dua model pembelajaran sekaligus yaitu pembelajaran model konvensional dan Pembelajaran berbasis online dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Aplikasi *Zoom Collaboration*.

Sampel yang diteliti pada penelitian ini adalah sebanyak 28 siswa yang berasal dari kelompok kelas X MA Miftahul Jannah. Variabel pada penelitian ini adalah motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Pemahaman penerapan konsep dan pemahaman kinerja ilmiah). Penelitian ini dilakukan dengan rancangan/desain *control group pretest and posttest design*. Pengajaran siswa pada kelas eksperimen menggunakan metode pengajaran online menggunakan aplikasi *Zoom Collaboration*. Data diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, laporan, persentaasi, pekerjaan rumah. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Awal

Kemampuan awal siswa mengacu pada nilai Pendidikan Agama siswa. Setelah di analisis terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dengan Strategi *Zoom Collaboration* dilaksanakan adalah sebesar 66.91 (Baik), Standar deviasi sebesar 2.811, Nilai maksimum sebesar 71.

Hasil Uji Coba Tes

Validitas Butir Soal

Hasil analisis validitas butir soal dengan menggunakan uji korelasi produk moment diperoleh soal yang valid adalah soal no 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15 dan soal yang tidak valid adalah soal no 1, 5, 6, 7, dan 12. Penyebab soal yang tidak valid pada soal no 1 dikarenakan soal tersebut mudah sehingga banyak siswa yang menjawab dengan jawaban yang benar, sedangkan sisanya yaitu soal nomor 5, 6, 7 dan 12 karena sedikit siswa yang menjawab soal tersebut dengan benar.

Reliabilitas Soal

Hasil analisis reliabilitas data penelitian dengan menggunakan rumus KR-20 diperoleh nilai KR-20 yaitu sebesar 0.618 Nilai tersebut besar dari 0.6 (Tabel 14). Hal ini menunjukkan bahwa soal yang diajukan sebagai instrument bersifat reliable atau dapat dipercaya.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, dan II, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran baik proses maupun hasil dari siklus satu ke siklus berikutnya. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas

bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurhidayah, 2015).

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien (Yuzarion, 2017).

Analisa hasil belajar siswa Siklus I menunjukkan bahwa nilai terendah berada pada angka 20 dan nilai tertinggi berada pada angka 70. Pada siklus ini hanya 12 siswa yang memperoleh nilai diatas 60 atau sekitar 42.86 % selebihnya memiliki nilai dibawah 60 yakni sebesar 57.14 %. Setelah ditelusuri maka dapat diketahui penyebab dari banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah standar adalah sistem yang diterapkan masih belum sempurna ditambah lagi siswa masih banyak yang gagap teknologi dan belum memahami pembelajaran *Zoom Collaboration* yang baru diterapkan oleh peneliti karena keadaan darurat terjangkitnya Wabah Covid-19 yang melanda dunia global.

Berdasarkan analisa hasil belajar siswa pada siklus 2 dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai dibawah 60 sebanyak 6 orang dan jika dipersentasekan berjumlah 21.43% orang sedangkan selebihnya memperoleh nilai yang memuaskan yaitu sebanyak 22 siswa atau sebesar 78.57 %, dengan nilai terendah berada pada angka 40 dan nilai tertinggi berada pada angka 90.

Sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru dalam menyusun kelompok belajar untuk meningkatkan prestasi belajar. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran fiqih yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak. Ia dapat menyalurkan kemampuannya tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dalam upaya meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik yang profesional dan inovatif.

Pemberian tindakan dari siklus I, dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan

pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Fiqih (baik proses maupun hasil). Dari segi proses pembelajaran, aplikasi model pembelajaran CTL Strategi *Zoom Collaboration* ini dapat merangsang aspek motorik siswa.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan aplikasi model pembelajaran CTL Dengan menggunakan strategi *Zoom Collaboration* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa yaitu terlihat dari peningkatan prestasi belajar siswa. Pada siklus I rata-rata prestasi belajar siswa berjumlah 47.50 dan mengalami peningkatan menjadi 72.14 pada Siklus II.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan kuesioner untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana strategi pembelajaran *Zoom Collaboration* ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sekaligus untuk dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan strategi pembelajaran ini. Kuesioner ini terdiri dari 20 pertanyaan yang peneliti bagi dalam 3 bagian yaitu pertanyaan pendahuluan, kelebihan *Zoom Collaboration*, dan kekurangan *Zoom Collaboration*.

Jika mengacu pada tabel statistik diatas dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kuesioner yang dibagikan pada awal pertemuan (X) dengan kuesioner yang dibagikan pada pertemuan terakhir (Y) yang terdiri dari 5 kategori yang dapat dilihat pada tabel berikut ini yang sudah dibahas sebelumnya pada yaitu sebagai berikut:

Tabel. 1
Kriteria Penilaian Quesioner

No	Nilai	Kategori
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Netral
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

Pada data questioner pertemuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memilih kategori Sangat Tidak Setuju pada bagian pendahuluan, kelebihan dan kekurangan *Zoom Collaboration*. Hal ini dapat terlihat dari data tabel questioner awal (X) hanya pada pertanyaan A1, A2 dan B3 saja yang mendapat respon yang cukup beragam dari para siswa selebihnya siswa lebih memilih Point 1. Hal ini dapat dimaklumi mengingat sistem pembelajaran ini memang cenderung baru pertama kali diterapkan dikalangan siswa sekolah mengingat tersebarnya wabah pandemi COVID-19 yang semakin meluas di terkhusus dikabupaten Rejang Lebong.

Dari tabel questioner awal yang melibatkan 28 siswa dengan menggunakan 20 pertanyaan dapat diketahui jumlah poin questioner yang memilih Pilihan Sangat

Tidak Setuju (STS) sebanyak 514 orang, Pilihan Tidak Setuju (TS) sebesar 4 poin, Pilihan Netral (N) Sebanyak 6 Poin, Pilihan Setuju (S) Sebanyak 21 poin dan Pilihan Sangat Setuju (SS) sebanyak 15 Poin. Jumlah tertinggi pada Questioner ini adalah Poin STS sebesar 514 Poin dan Jumlah pilihan terendah adalah pada poin TS sebesar 4 poin. Hal ini dapat dimaklumi mengingat para siswa tersebut masih sangat awam dan belum mengetahui sama sekali terhadap strategi yang akan dipraktikkan dikelas mereka.

Perubahan signifikan dapat terlihat pada hasil rekap Questioner akhir dimana dari 20 pertanyaan yang diberikan dapat diketahui jumlah poin questioner yang memilih Pilihan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 34 orang, Pilihan Tidak Setuju (TS) sebesar 62 poin, Pilihan Netral (N) Sebanyak 52 Poin, Pilihan Setuju (S) Sebanyak 123 poin dan Pilihan Sangat Setuju (SS) sebanyak 292 Poin. Jumlah tertinggi pada Questioner ini adalah Poin SS sebesar 292 Poin dan Jumlah pilihan terendah adalah pada poin STS sebesar 34 poin.

Dari data terlihat perubahan signifikan terletak dari jumlah penilaian positif pada poin Netral, Setuju dan Sangat Setuju adalah sebanyak 467 poin. Sedangkan penilaian negatif pada kriteria Tidak Setuju dan Sangat tidak setuju berjumlah 96 poin. Sedangkan pada Penilaian Awal Nilai Positif hanya mencapai 32 poin dan nilai negatif berada pada angka 518 poin.

Berdasarkan hasil analisa tabel questioner awal dan akhir yang disajikan tersebut dapat terlihat dengan jelas besarnya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran CTL Strategi *Zoom Collaboration*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aplikasi *Zoom Collaboration* efektif meningkatkan hasil belajar, pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di masa pandemik Covid 19 di kelas X MA Miftahul Jannah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, A. & Yanuarti, E. (2018). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa, *BELAJEA: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 172-202. doi: 10.29240/belajea.v3i2.527.
- Hadi, S. (2005). *Pendidikan Suatu Pengantar*. Surakarta: UNS Press.
- Maarif, A. S. (1999). *Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudyahardjo, R. (2001). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Nurhasanah. (2019). Penerapan metode Two Stay Two Stray (TSTS) dengan metode Number Head Together (NHT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa penelitian quasi eksperimen siswa kelas VII E dan VII F pada pembelajaran PAI di SMPN 56 Bandung Kecamatan Panyileukan Kota Bandung. *Tesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Nurhidayah, D. A. (2015). *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui*

- Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigasi pada Materi Geometri, *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 43-50.
- RI, D. P. N. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Siswoyo, D. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yanuarti, E. (2018). Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13, *Jurnal Penelitian*. doi: 10.21043/jupe.v11i2.3489.
- Yanuarti, E & Sari, D. P. (2019). Peran Dosen dalam Memanfaatkan Media Sosial Sebagai Sarana Literasi Pembelajaran Mahasiswa, *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(2), 127-138doi: 10.31539/joeai.v2i2.892.
- Yuzarion, Y. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta Didik, *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*. 2(1), 107-117. doi: 10.17977/um027v2i12017p107.