



Perbandingan Pembelajaran Daring dengan Video dan Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Sri Rahayu^{1*}, Fahimul Amri²

s.yayuk02@gmail.com^{1*}, fahimul.amri@gmail.com²

¹SMAN Model Terpadu Bojonegoro

²Program Magister Pendidikan Ekonomi

²STKIP PGRI Jombang

Received: 27 06 2021. Revised: 05 07 2021. Accepted: 09 07 2021.

Abstract : The purpose of this study is to determine the difference between online learning with video and online learning with zoom so that it can determine which learning media is more suitable and most able to increase student activity in economics subjects, which aims to make learning not monotonous. Data collection techniques used by researchers include documentation, tests, and observations. The test uses cognitive and skill tests. From the results of data processing, it can be concluded that there are differences in cognitive and psychomotor assessment of online learning with video and online learning with zoom on economic subjects. It can be seen from the results of parametric statistical testing shows that sig. (2-tailed) < 0.05. For cognitive aspects $0.002 < 0.05$ and psychomotor aspects $0.024 < 0.05$. Online learning with video is better than online learning with zoom on economic subjects, both cognitive and psychomotor aspects. This can be seen from the average cognitive value of online learning with video of 67.08 and online learning with zoom of 55.19. The psychomotor aspect also shows the same thing for the average value of online learning with video which is higher than online learning with zoom, namely 83.42 and 77.41.

Keywords: Online learning, Video, Zoom.

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan zoom sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang lebih sesuai serta paling mampu meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran ekonomi, yang bertujuan agar pembelajaran tidak monoton. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi dokumentasi, tes, dan observasi. Tes menggunakan tes kognitif dan keterampilan. Dari hasil pengolahan data maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan penilaian kognitif dan psikomotorik pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan zoom pada mata pelajaran ekonomi. Hal itu dilihat dari hasil pengujian statistik parametrik menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) < 0,05. Untuk aspek kognitif $0,002 < 0,05$ dan aspek psikomotorik $0,024 < 0,05$. Pembelajaran daring dengan video lebih baik daripada pembelajaran daring dengan zoom pada mata pelajaran ekonomi baik aspek kognitif maupun aspek psikomotorik. Hal itu dilihat dari hasil rata-rata nilai kognitif pembelajaran daring dengan video sebesar 67,08 dan pembelajaran daring dengan zoom sebesar 55,19. Untuk aspek psikomotorik juga menunjukkan

hal yang sama untuk nilai rata-rata pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dari pada pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 83,42 dan 77,41.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, Video, *Zoom*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan yang berarti setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Kualitas pendidikan selalu dikaitkan dengan pencapaian prestasi belajar siswa yang diidentifikasi dengan skor dan hasil tes. Kualitas pendidikan tidak terlepas dari beberapa faktor yaitu kurikulum pendidikan, model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lingkungan belajar siswa. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Guru dan siswa merupakan pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang memadai dan guru yang profesional atau kompeten dibidangnya dapat mengakibatkan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Peran guru tidak hanya mengajar dan mentransfer ilmu tetapi juga harus mampu memberikan motivasi positif agar siswa termotivasi untuk belajar.

Menurut Sudjana (2008:28) mendefinisikan bahwa belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Sedangkan menurut Sudjana (2009:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan bereaksinya pengejaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk menghindari penyebaran virus tersebut pemerintah menetapkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mewajibkan masyarakat untuk melakukan aktivitasnya di rumah seperti bekerja, belajar, dan beribadah. Kebijakan tersebut mengakibatkan sektor pendidikan yaitu sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dari rumah masing-masing siswa.

Pada pembelajaran daring, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan perangkat yang mendukung, diantaranya adalah koneksi internet, HP, laptop, dll. Selain itu, guru harus memiliki kecakapan dalam proses pembelajaran daring. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi video sebagai video pembelajaran dan aplikasi *zoom* yang digunakan sebagai pembelajaran tatap maya. Selain kedua aplikasi tersebut masih banyak aplikasi-aplikasi lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Saat ini, aplikasi yang sudah disediakan oleh pemerintah juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran daring.

Selama ini pembelajaran daring belum pernah dilaksanakan. Pembelajaran cenderung dilakukan di dalam kelas secara tatap muka. Sehingga membuat siswa belum terbiasa dengan kondisi saat ini, yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diupayakan pembelajaran dengan model yang membuat siswa dapat berperan aktif dan dapat meningkatkan ranah kognitif. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Untuk itu guru harus mampu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dengan materi pelajaran dan kondisi saat ini.

Banyak media pembelajaran yang bisa diterapkan, salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Dalam hal ini guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat video pembelajaran sehingga terlihat menarik dan siswa dapat termotivasi untuk belajar. Dalam pembuatan video pembelajaran memang membutuhkan waktu yang cukup lama, karena guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan dan guru harus menyiapkan model video yang sesuai dengan materi. Penjelasan oleh guru harus jelas baik artikulasi, intonasi, maupun kejelasan materi. Dengan video siswa juga bisa melihat guru meskipun tidak secara langsung.

Media pembelajaran yang lainnya yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *zoom* atau *google meet* yang merupakan pembelajaran secara tatap maya, yang tampilannya seperti *video call*. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa dapat melihat ekspresi guru secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* sehingga dapat menentukan media pembelajaran yang lebih sesuai serta paling mampu meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran ekonomi dan untuk menambah variasi dalam proses pembelajaran, yang bertujuan agar pembelajaran tidak monoton.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri Model Terpadu Bojonegoro. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only kontrol design*. Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel antara lain (X1) yaitu penerapan media video, (X2) yaitu penerapan media aplikasi *zoom*, (Y1) yaitu hasil belajar siswa dengan menggunakan video dan media aplikasi *zoom*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMAN Model Terpadu Bojonegoro pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 73 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen baik yang diterapkan pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan aplikasi *zoom*. Pada penelitian ini tidak ada kelas kontrol tetapi menggunakan materi yang berbeda. Pada materi ketenagakerjaan media yang digunakan adalah video pembelajaran sedangkan pada materi indeks harga dan inflasi media yang digunakan adalah aplikasi *zoom*.

Teknik pengambilan sampel digunakan *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2015:99) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasannya digunakannya teknik *purposive sampling* karena peneliti dengan sengaja memilih kelas sampel untuk dilaksanakan penerapan atau perlakuan eksperimen yang mewakili populasi. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, peneliti mengambil kelas XI IPS 1 sebagai objek penelitian. Karena kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi dokumentasi, tes, dan observasi. Tes menggunakan tes kognitif dan keterampilan. Nilai kognitif menggunakan tes tulis sebagai penilaian kognitif dengan menerapkan video pembelajaran maupun aplikasi *zoom*. Sedangkan bentuk penilaian keterampilan pada pembelajaran dengan video adalah dengan membuat video pembelajaran tentang analisis kasus pengangguran dan bentuk penilaian keterampilan pada pembelajaran dengan aplikasi *zoom* adalah presentasi langsung melalui tatap maya.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran suatu variabel acak berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, karena sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi diantara satu pengamat dengan pengamat lain, yang sering terjadi pada uji normalitas dengan menggunakan grafik.

Uji analisis data dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian apakah sesuai atau tidak. Uji analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t atau t-test berpasangan apabila data berdistribusi normal. Uji T atau *t-test* merupakan uji analisis yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan pada dua sample. Pengujian *t-test* dengan menggunakan *independent sample test*, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom*. Dua sampel dikatakan ada perbedaan jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05. Untuk selanjutnya pengujian menggunakan program olah data SPSS 25.

Perumusan hipotesis H_0 dan hipotesis H_a adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan video dan pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom*

H_a = ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran daring dengan menggunakan video dan pembelajaran daring dengan menggunakan *zoom*

Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian data aspek penilaian kognitif dan psikomotorik baik pembelajaran daring dengan video maupun dengan *zoom* pada masing-masing kelompok menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* karena data tiap kelompok lebih dari 30. Hasilnya data berdistribusi normal jika sig. > 0,05, dan data tidak berdistribusi normal jika sig. < 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji normalitas data Kognitif pembelajaran dengan *zoom*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Media/ Model	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Tes Kognitif Video	.141	37	.060	.948	37	.081
	Tes Kognitif Zoom	.109	37	.200*	.927	37	.018

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Hasil uji normalitas data Psikomotorik pembelajaran daring dengan *zoom*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Media/ Model	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Tes Psikomotor video	.108	64	.062	.954	64	.019

Tes Psikomotor Zoom	.143	37	.053	.903	37	.004
---------------------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil test normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov* diketahui bahwa data berdistribusi normal pada semua aspek penilaian yaitu pada aspek kognitif dan psikomotorik pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* karena nilai sig. > 0,05 sehingga uji statistik yang digunakan adalah uji statistik parametrik.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas data Kognitif pembelajaran daring dengan *zoom*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2.994	1	72	.088
	Based on Median	2.890	1	72	.093
	Based on Median and with adjusted df	2.890	1	71.327	.093
	Based on trimmed mean	3.002	1	72	.087

Tabel 4. Hasil uji homogenitas data Psikomotorik pembelajaran daring dengan *zoom*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	6.471	1	99	.013
	Based on Median	4.647	1	99	.034
	Based on Median and with adjusted df	4.647	1	97.568	.034
	Based on trimmed mean	6.723	1	99	.011

Dari hasil *test homogenitas* diketahui bahwa data bersifat homogen pada aspek penilaian kognitif karena nilai sig. > 0,05 sedangkan bersifat tidak homogen pada aspek penilaian psikomotorik karena nilai sig. < 0,05.

Tabel 5. Statistik deskriptif pada aspek penilaian kognitif

Descriptives					
Media/ Model			Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar	Tes Kognitif	Mean	67.08	2.268	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.48	
			Upper Bound	71.68	
	Video	5% Trimmed Mean	67.60		
		Median	68.00		
		Variance	190.354		
		Std. Deviation	13.797		

	Minimum		34	
	Maximum		88	
	Range		54	
	Interquartile Range		21	
	Skewness		-.565	.388
	Kurtosis		-.357	.759
Tes Kognitif Zoom	Mean		55.19	2.820
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.47	
		Upper Bound	60.91	
	5% Trimmed Mean		54.49	
	Median		53.00	
	Variance		294.324	
	Std. Deviation		17.156	
	Minimum		33	
	Maximum		90	
	Range		57	
	Interquartile Range		30	
	Skewness		.533	.388
	Kurtosis		-.727	.759

Jika dibandingkan keduanya nilai rata-rata pada pembelajaran daring dengan video sedikit lebih tinggi dibandingkan pada pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 67,08 dan 55,19. Nilai tengah lainnya yaitu median juga berbeda pada pembelajaran daring dengan video diperoleh nilai median 68 sedangkan pada pembelajaran daring dengan *zoom* sebesar 53. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan video lebih baik pada nilai kognitifnya.

Tabel 6. Statistik deskriptif pada aspek penilaian psikomotorik

		Descriptives			
	Media/ Model		Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar	Tes Psikomotor video	Mean	83.42	1.326	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.77	
			Upper Bound	86.07	
		5% Trimmed Mean	83.61		
		Median	85.00		
		Variance	112.502		
		Std. Deviation	10.607		
		Minimum	60		
		Maximum	100		
		Range	40		
		Interquartile Range	15		

	Skewness			- .208	.299
	Kurtosis			- .653	.590
Tes Psikomotor Zoom	Mean			77.41	2.232
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		72.88	
		Upper Bound		81.93	
	5% Trimmed Mean			77.12	
	Median			80.00	
	Variance			184.303	
	Std. Deviation			13.576	
	Minimum			60	
	Maximum			100	
	Range			40	
	Interquartile Range			24	
	Skewness			.095	.388
	Kurtosis			-1.205	.759

Jika dibandingkan keduanya nilai rata-rata pada pembelajaran daring dengan video sedikit lebih tinggi dibandingkan pada pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 83,42 dan 77,41. Nilai tengah lainnya yaitu median juga berbeda pada pembelajaran daring dengan video diperoleh nilai median 85 sedangkan pada pembelajaran daring dengan *zoom* sebesar 80. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan video lebih baik pada nilai psikomotoriknya.

Tabel 7. Uji statistik pada aspek penilaian kognitif

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.994	.088	3.286	72	.002	11.892	3.619	4.677	19.107
	Equal variances not assumed			3.286	68.833	.002	11.892	3.619	4.671	19.113

Nilai kognitif bersifat homogen jadi dalam pengujian statistik parametrik dilihat hasil *equal variances assumed*. Hasil pengujian statistik parametrik diperoleh nilai sig. (2-tailed) <

0,05 yaitu $0,002 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom*.

Tabel 8. Uji statistik pada aspek penilaian psikomotorik

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	6.471	.013	2.474	99	.015	6.016	2.431	1.192	10.841	
	Equal variances not assumed			2.318	61.514	.024	6.016	2.596	.826	11.207	

Nilai psikomotorik bersifat tidak homogen jadi dalam pengujian statistik parametrik dilihat hasil *equal variances not assumed*. Hasil pengujian statistik parametrik diperoleh nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,024 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom*. Menurut Rusman (2012) video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Dengan kata lain video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai unsur audio yang dituangkan pada pita video, dan dapat dilihat melalui alat pemutar video player dan jika dalam bentuk VCD maka menggunakan VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi.

Rusman (2012:220) mengungkapkan beberapa kelebihan pembelajaran daring dengan media video diantaranya: 1) Penyampaian materi lebih jelas baik suara maupun penjelasan, 2) Menghemat waktu, rekaman dapat diputar berulang-ulang dan dapat dihentikan sesuai kebutuhan, 3) Dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, 4) Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Sedangkan kelemahan video pembelajaran diantaranya: 1)

Tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran sebenarnya, 2) Gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi, 3) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pembuatannya, 4) Membutuhkan biaya yang cukup banyak seperti kuota data internet.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustiningasih juga mengatakan bahwa video sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan bahan pembelajaran video antara lain: 1) Merupakan medi agerak perpaduan gambar dan suara, 2) Mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak, 3) Dapat digunakan seketika, 4) Dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas, 5) Dapat menyajikan objek secara detail, 6) Tidak memerlukan ruang gelap, 7) Dapat menyajikan objek yang berbaya, 8) Dapat diperlambat atau dipercepat, 9) Dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual. Sedangkan keterbatan media pembelajaran video antara lain: 1) Memerlukan dana yang reltif banyak/mahal, 2) Memerlukan keahlian khusus, 3) Sukar untuk direvisi, 4) Memerlukan arus listrik.

Sanaky juga menuliskan kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realita sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya Tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan dan dapat mengurangi kejenuhan belajar. Sedangkan kelemahan dari video sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan penyusunan materi yang bersifat konstruktivisme.

Penelitian terdahulu mengemukakan alasan penggunaan video untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: 1) Penggunaan teknologi video *conference* sering terganggu oleh jaringan internet yang tidak stabil, 2) Sebagian praktik tutorial yang ada di buku modul media pembelajaran mengalami kesulitan dalam mempelajarinya, 3) Penggunaan teknologi *e-learning* seperti *moodle* dan *google classroom* membutuhkan materi pelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri. Video pembelajaran dibuat dengan bantuan aplikasi *Kine Master* dan *Movavi Video Editor*. Aplikasi *Kine Master* ini dapat di download secara gratis dan digunakan di *handphone*. Sedangkan aplikasi *Movavi Video Editor* dapat digunakan di Laptop dan *computer PC*.

Media video yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video yang dibuat sendiri oleh guru dan di uploud di *youtube*. Alasannya agar mudah di akses oleh siswa. *Zoom* adalah sebuah aplikasi dalam bidang komunikasi yang memakai media video serta adanya

dukungan jaringan internet. Aplikasi ini dapat digunakan pada *platform* populer, yakni *smartphone* serta komputer. Kegiatan saat *zoom* dapat direkam menjadi sebuah video. Untuk perekamannya bisa dua jenis, yakni dalam bentuk video atau dalam bentuk gambar seperti *screenshot*.

Pembelajaran daring dengan *zoom* memiliki kelebihan: 1) Dapat berkomunikasi langsung dengan guru dan siswa lain, 2) Dapat menjelaskan materi secara langsung, 3) Siswa dapat mengajukan pertanyaan secara langsung dan guru secara langsung menjawab, 4) Kegiatan saat *zoom* bisa direkam menjadi sebuah video. Sedangkan kelemahan pembelajaran daring dengan *zoom* adalah: 1) Boros dalam penggunaan kuota data, 2) Tidak dapat diputar ulang jika tidak direkam. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan *zoom meeting* kurang begitu efektif karena seringnya terjadi kendala seperti sinyal yang kurang bagus bagi yang tidak menggunakan *wifi*, kualitas video di *zoom meeting* tidak begitu baik sehingga merasa kesulitan dalam pengamatan jika pembelajaran praktik, sering terjadinya gangguan-gangguan suara aneh yang mengganggu aktivitas pembelajaran disaat sedang menyalakan *voice*.

Tetapi penggunaan aplikasi *zoom meeting* dinilai sangat praktis bagi para siswa. Hal tersebut dikarenakan guru dan siswa merasa lebih mudah melakukan komunikasi secara lisan dibandingkan secara tertulis. Proses komunikasi melalui lisan dapat menerima suatu hasil dan muga pengertian yang lebih jelas daripada melakukan komunikasi secara tertulis. Hasil analisis dalam penelitian ini mengacu pada rumus masalah penelitian yang telah diutarakan sebelumnya, yaitu untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pada mata pelajaran ekonomi aspek penelitian ranah kognitif dan psikomotorik.

Hipotesis yang pertama adalah ada perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* pada mata pelajaran ekonomi. Hipotesis tersebut dapat ditinjau dari data frekuensi awal yakni nilai rata-rata pada pembelajaran daring dengan video sedikit lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 67,08 dan 55,19 pada ranah kognitif. Nilai tengah lainnya yaitu media juga berbeda pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 68 dan 53. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan video lebih baik pada aspek kognitif. Data tersebut diperkuat dengan hasil pengujian statistik parametrik pada aspek penilaian kognitif diperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,002 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti

bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom*.

Hipotesis yang kedua adalah ada perbedaan hasil belajar ranah psikomotorik antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* pada mata pelajaran ekonomi. Hipotesis tersebut dapat ditinjau dari data frekuensi awal yakni nilai rata-rata pada pembelajaran daring dengan video sedikit lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 83,42 dan 77,41 pada ranah psikomotorik. Nilai tengah lainnya yaitu media juga berbeda pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 85 dan 80. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan video lebih baik pada aspek kognitif. Data tersebut diperkuat dengan hasil pengujian statistik parametrik pada aspek penilaian kognitif diperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,024 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom*.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada aspek penilaian kognitif dan aspek psikomotorik terdapat perbedaan hasil belajar antara pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* pada mata pelajaran ekonomi. Pembelajaran daring dengan video lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran daring melalui aplikasi *zoom*. Seperti yang dijelaskan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fadhli yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media video efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Guswiani, menyimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena terdapat perbedaan hasil belajar kelas control dengan kelas eksperimen pada nilai *pretest* dan *posttest*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa data penilaian kognitif dan psikomotorik pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* berdistribusi normal sehingga pengujian menggunakan statistik parametrik. Dari hasil pengolahan data maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa ada perbedaan penilaian kognitif dan psikomotorik pembelajaran daring dengan video dan pembelajaran daring dengan *zoom* pada mata pelajaran ekonomi. Hal itu dilihat dari hasil pengujian statistik parametrik menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) < 0,05. Untuk aspek

kognitif $0,002 < 0,05$ dan aspek psikomotorik $0,024 < 0,05$. Pembelajaran daring dengan video lebih baik daripada pembelajaran daring dengan *zoom* pada mata pelajaran ekonomi baik aspek kognitif maupun aspek psikomotorik. Hal itu dilihat dari hasil rata-rata nilai kognitif pembelajaran daring dengan video sebesar 67,08 dan pembelajaran daring dengan *zoom* sebesar 55,19. Nilai tengah lainnya yaitu media juga berbeda pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 68 dan 53. Untuk aspek psikomotorik juga menunjukkan hal yang sama untuk nilai rata-rata pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dari pada pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 83,42 dan 77,41. Nilai tengah lainnya yaitu media juga berbeda pembelajaran daring dengan video lebih tinggi dibandingkan pembelajaran daring dengan *zoom* yaitu 85 dan 80.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiningsih. 2015. *Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Pancaran, Vol. 4, No. 1, hal 55-68, Februari 2015
- Amida, Nadia, dkk. 2018. *Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan CRH pada Materi Hidrolisis Garam*. Jurnal Pendidikan dan Ilmi Kimia, 2018:2 (2): 198-202.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Elengbrata. 2020. *Pengertian Zoom Meeting dan Cara Menggunakannya*. <https://androbuntu.com/2020/09/03/pengertian-zoom/>. Diakses tanggal 3 September 2020
- Fadli, Muhibuddin. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://www.researchgate.net/publication/313860243>
- Guswiani, Wini. 2018. *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Front Office di Kelas XI Akomodasi Perhotelan SMKN 3 Garut*. JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 2, September 2018
- Haqien, Danin dan Aqilah Afifadiyah Rahman. 2020. *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan) Vo. 5 No. 1 Agustus 2020)

- Nizar, dkk. 2016. *Studi Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Stoikiometri Siswa Kelas X SMAN 8 Palu*. J. Akad. Kim, 5(3): 133-139 August 2016.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarida, Luthfiana. 2020. *Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di era Pandemi Covid-19*. Jurnal Sainara Vo. 5 No. 1 September 2020