

## Efforts to Increase Student Motivation and Activeness by Using The Zoom Application in SDN 4 Samudra

Rini Lestari

SDN 4 Samudra  
rinilestari@gmail.com

---

### Article History

accepted 14/11/2020

approved 21/11/2020

published 26/11/2020

---

### Abstract

*This study aims to determine to what extent the use of the Zoom application in online learning can increase student motivation and activeness in thematic learning theme 4 for grade 3 SDN 4 Samudra. This research was conducted through a cycled assessment process (Classroom Action Research) which included four stages, namely planning (planning), acting, observing (observing) and reflecting (reflexing). Motivation and activeness data were taken from observation sheets during the learning process and self-assessment sheets by students and teachers. The data analysis in this research used quantitative and descriptive qualitative. From the results of data analysis, the following conclusions were obtained: (1) The use of the Zoom application in thematic online learning for grade 3 semester 1 SDN 4 Samudra in the 2020/2021 academic year was able to increase student motivation and activeness, (2) There was a positive correlation between motivation and activeness student learning, the more motivated to take part in online learning, the more active students are in learning.*

**Keywords:** Zoom meeting application, learning motivation, learning activeness

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik tema 4 untuk kelas 3 SDN 4 Samudra. Penelitian ini dilakukan melalui proses pengkajian berdaur (Penelitian Tindakan Kelas) yang meliputi empat tahapan yaitu perencanaan (planing), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (refleksing). Data Motivasi dan keaktifan diambil dari lembar observasi selama proses pembelajaran dan lembar penilaian diri oleh siswa dan guru. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Dari hasil analisis data diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring tematik tema bagi kelas 3 semester 1 SDN 4 Samudra tahun pelajaran 2020/2021 mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, (2) Ada korelasi positif antara motivasi dengan keaktifan belajar siswa, semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran daring, semakin aktif pula sisiwa dalam belajar.

**Kata kunci:** Aplikasi zoom meeting, motivasi belajar, keaktifan belajar



## PENDAHULUAN

Selama masa tanggap darurat Bencana Non Alam Covid-19, diberlakukan pembatasan kegiatan kemasyarakatan sebagaimana diatur dalam Peraturan Bupati Banyumas Nomor 45 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Pembatasan Kegiatan Kemasyarakatan Dalam Rangka Percepatan Pencegahan dan Penanggulangan Penyakit di Kabupaten Banyumas maka pembelajaran dilaksanakan secara daring sampai batas waktu yang belum ditentukan.

Melalui pembelajaran daring guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran seefektif mungkin agar terlaksana semua ketercapaian Kompetensi Dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan TIK baik yang dimiliki oleh siswa maupun guru, pembelajaran daring harus tetap dilaksanakan. Kenyataannya proses pembelajaran yang terjadi di SDN 4 Samudra belum dapat melaksanakan pembelajaran daring yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kelas 3 SDN 4 Samudra terlihat pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran secara daring hal tersebut berdampak pada sulitnya siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berbagai upaya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring tersebut telah dilakukan, diantaranya dengan membimbing secara individu melalui videocall. Namun belum dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dan sharing dengan teman sejawat maupun melalui kegiatan KKG menemukan bahwa aplikasi Zoom berpotensi untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.

Berbagai penelitian tindakan kelas tentang penggunaan aplikasi Zoom ternyata mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Atas dasar beberapa pokok pikiran diatas maka penulis mengadakan penelitian yang dengan judul " Upaya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dengan penggunaan aplikasi zoom dalam pembelajaran daring tematik tema 4 kelas 3 SDN 4 Samudra tahun pelajaran 2020/2021."

Diharapkan setelah tindakan pembelajaran siklus 1 dilakukan, rata-rata peningkatan motivasi dan keaktifan siswa mencapai  $\geq 50\%$  dari jumlah siswa. Setelah tindakan pembelajaran siklus 2 dilakukan, diharapkan persentase jumlah siswa yang sudah meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar pada pembelajaran daring melalui aplikasi Zoom Meeting meningkat menjadi 80% dan pembelajaran siklus 3 diharapkan persentase jumlah siswa yang sudah meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar pada pembelajaran daring melalui aplikasi Zoom Meeting meningkat menjadi 92%.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah upaya penggunaan aplikasi zoom dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa kelas 3 SDN 4 Samudra dalam pembelajaran tematik tema 4?
2. Apakah aplikasi Zoom sebagai sarana dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa kelas 3 SDN 4 Samudra dalam pembelajaran tematik tema 4?

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri 4 Samudra pada Tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 3 yang berjumlah 12 siswa, yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Samudra yang berlokasi di dusun cikokol desa Samudra, Kecamatan Gumelar, Kabupaten Banyumas. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 November 2020. Siklus II dilaksanakan pada 19 November 2020 dan siklus III dilaksanakan tanggal 4 Desember 2020. Setiap siklus menggunakan sintaks pembelajaran yang terdiri dari: (1) Pemberian Rangsangan

(*Stimulation*); (2) Identifikasi Masalah (*problem statement*); (3) Pengumpulan Data (*Data Collection*); (4) Pengolahan Data (*Data Processing*); (5) Pembuktian (*Verification*); dan (6) Menarik Kesimpulan (*Generalization*).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian meliputi data tentang peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Berikut ini adalah data hasil peningkatan motivasi dan keaktifan siswa pada siklus I yang bisa dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1. Data Motivasi dan keaktifan siswa siklus I**

Siklus 1	Aktif		Belum Aktif	
	Jml	%	Jml	%
	5	42%	7	58%

Pada siklus I siswa yang menunjukkan motivasi dan keaktifan didapatkan dari seluruh siswa sebanyak 12 siswa terdapat 5 siswa Aktif dan 7 Belum Aktif, dengan persentase 42% dan 58 %. Berdasarkan pada siklus I maka diputuskan untuk melanjutkan perbaikan pada siklus II dikarenakan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Berikut ini adalah hasil peningkatan motivasi dan keaktifan siswa pada siklus II yang bisa dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 2. Data Motivasi dan keaktifan siswa siklus 2**

Siklus 2	Aktif		Belum Aktif	
	Jml	%	Jml	%
	10	83%	2	17%

Berdasarkan data siklus 2 sudah ada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring dari 5 siswa atau 42% ada peningkatan menjadi 10 siswa atau 83%. Untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal maka diputuskan untuk melanjutkan perbaikan pada siklus 3. Berikut ini adalah hasil peningkatan motivasi dan keaktifan siswa pada siklus 3 yang bisa dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. Data Motivasi dan keaktifan siswa siklus 3**

Siklus 3	Aktif		Belum Aktif	
	Jml	%	Jml	%
	11	92%	1	8%

Dari 3 siklus yang sudah dilaksanakan selama 3 pertemuan dapat dipastikan bahwa penggunaan aplikasi zoom dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Menurut Khodijah, 2014:150 Motivasi belajar merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi belajar yang tinggi dari siswa akan tampak dari ketekunannya dalam mengikuti pembelajaran yang tidak mudah putus asa dalam mencapai keberhasilan meskipun banyak rintangan yang dihadapinya. Motivasi yang tinggi dari siswa dapat menggiatkan aktivitas belajarnya. Seorang memiliki motivasi tinggi atau tidak dalam belajarnya dapat dilihat dari 3 hal yaitu: Kualitas keterlibatannya, perasaan dan keterlibatan afektif, dan upaya untuk senantiasa memelihara/ menjaga motivasi yang dimiliki. Menurut Rosalia dalam hakim, 2013 Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan aplikasi zoom dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Sedangkan kelemahan

jaringan internet yang kurang mendukung sehingga proses pembelajaran menjadi tidak lancar, suara putus-putus dan penyampaian materi oleh guru pun menjadi tidak jelas. Dan penyebab yang lain adalah Guru yang kurang mampu mengkondisikan siswa dan kurang menguasai kelas sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang diperoleh pada siklus 1 sampai siklus 3 dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik tema 4 untuk kelas 3 semester 1. Yang pada pembelajaran sebelumnya siswa yang menunjukkan motivasi dan keaktifan hanya 16% mengalami kenaikan 26% pada siklus 1 menjadi 42% , pada siklus 2 mengalami kenaikan 83%, dan siklus 3 mengalami kenaikan menjadi 92%.
2. Ada korelasi positif antara Motivasi dan keaktifan belajar siswa, semakin tinggi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring semakin tinggi pula keaktifan siswa dalam pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, *et al.* 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi Dinda, S. 2020. *Mengenal Aplikasi Meeting Zoom: Fitur dan Cara Menggunakannya*. Tersedia : <https://tirto.id/mengenal-aplikasi-meeting-zoom-fitur-dan-cara-menggunakannya-eGF7> (diakses 22 Maret 2020)
- Dimiyati, & Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Kemmis, S., & Taggart, R. 1998. *The Action Research Panner*. 3<sup>rd</sup> ed. Victoria : Daekin University. Sriyono, *et al.* 1992. *Tekhnik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Melton Putra.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Kompri. 2015. *Motivasi Belajar Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Permendikbud No. 57 Tahun 2013 Lampiran 3 Tentang kurikulum 2013, hlm.220
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali
- Sudjana, N. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar abru Algesindo.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Uno, H.B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.