

## PERSEPSI DAN PROBLEMATIKA SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* DAN *ZOOM MEETING* PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS X

Agus Martogi Gultom<sup>1</sup>, Nevrita<sup>2</sup>, Bony Irawan<sup>3</sup>  
gamalyogi123@gmail.com

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji

### *Abstract*

*This study aims to determine students' perceptions and problems regarding the use of the Google Classroom application and the Zoom Meeting in class X biology learning at the Widya Tanjungpinang Health Vocational School. This type of research is descriptive quantitative. The sample of this study used a saturated sample technique because all the population was used as a sample. This research has been conducted using a closed questionnaire and an open questionnaire. Where a closed questionnaire is used to collect main data and an open questionnaire is used to collect supporting data. Before the questionnaire is distributed to the subject of the questionnaire, validation and reliability testing must be carried out first, after being valid, the questionnaire can be distributed. The researcher used the Likert Scale scoring criteria to measure the results of a closed questionnaire on students' perceptions and problems. Based on the results of the research that has been done, it can be seen that students' perceptions regarding the use of the Google Classroom application and Zoom Meeting in class X biology learning at the Widya Tanjungpinang Health Vocational School are categorized as good. Meanwhile, students' problems with the use of the Google Classroom application and Zoom Meeting in class X biology learning at the Widya Tanjungpinang Health Vocational School are categorized as moderate. This can be seen from the average perception result of Google Classroom which is 76.9% and the average perception result of Zoom Meeting is 75.2%. While the average result of the percentage of problematic Google Classroom is 50.5% and the average result of the percentage of problematic Zoom Meeting is 51.7%. Furthermore, the closed-ended questionnaire was given according to the indicators of students' perceptions and problems*

Kata kunci: Persepsi, Problematika, Pembelajaran Daring, *Google Classroom*, *Zoom Meeting*.

### **I. Pendahuluan**

Revolusi industri 4.0 menuntut perubahan yang sangat cepat dalam segala aspek kehidupan, dasar perubahan ini sebenarnya adalah hasrat keinginan pemenuhan kebutuhan manusia secara cepat dan berkualitas, inovasi pada pemanfaatan teknologi menjadi solusi satu-satunya dalam pemenuhan tersebut. Revolusi industri 4.0 ditandai dengan era digitalisasi diberbagai sektor kehidupan. Pada era revolusi industri ini telah terjadi perubahan dinamika kehidupan yang semula tersentralisasi pada manusia mengalami pergeseran secara perlahan pada pemanfaatan teknologi, hampir pada semua sektor kehidupan. Salah satu sektor kehidupan yang menjadi titik fokus yaitu dunia pendidikan, demi pemenuhan kebutuhan pendidikan yang lebih berkualitas maka dibutuhkan inovasi dalam dunia pendidikan, dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi di era revolusi industri

4.0. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *COVID-19*, yang mengatakan bahwa keputusan pemerintah memindahkan proses pembelajaran dari sekolah menjadi di rumah. Pada masa pandemik *COVID-19* ini dapat dikatakan sebagai peluang dalam dunia pendidikan, yaitu pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik. Dalam pemanfaatan teknologi, pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Bagi pendidik di setiap sekolah dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran di saat daring. Pembelajaran secara daring dapat dilakukan menggunakan internet yang dikenal dengan sebutan *electronic learning (e-learning)*.

*Google Classroom* merupakan sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Hakim, 2016: 5). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. *Zoom Meeting* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler. Efektivitas pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting* dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya. *Zoom Meeting* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran daring yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet (Haqie & Rahman, 2020: 52). Dengan adanya bantuan aplikasi ini maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Biologi di SMKS Kesehatan Widya Tanjungpinang permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* yaitu siswa tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan pelajaran, siswa tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi pasif dan suasana pembelajaran menjadi membosankan. Banyak juga siswa yang merasa kurang paham mengenai materi, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, sebanyak 50% siswa yang memiliki nilai rendah. Siswa lebih banyak tugas mandiri dan kesulitan melakukan praktikum sebagai penunjang mata pelajaran. Praktikum yang dilaksanakan secara daring kurang bisa dipraktikkan di rumah masing-masing karena keterbatasan alat dan sampel percobaan. Guru pun lebih sulit untuk mengawasi siswa saat berlangsungnya pembelajaran karena terbatas pada media. Selain itu menurut guru Biologi yang diwawancarai, banyak siswa yang meremehkan proses pembelajaran daring, hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang ikut serta dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mencari tahu persepsi dan problematika siswa terhadap proses pembelajaran biologi. Tujuan mencari tahu persepsi dan problematika siswa agar kebutuhan siswa dan kesuksesan dalam proses pembelajaran tercapai.

Belum diketahuinya persepsi dan problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran biologi kelas X. Persepsi dan problematika siswa dalam pembelajaran diketahui untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Dengan mengetahui persepsi dan problematika siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menambah pemahaman tentang penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* sehingga mempermudah guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seseorang guru perlu mengetahui bagaimana persepsi dan problematika siswa, yang bertujuan agar guru dapat mengetahui siswanya lebih baik lagi. Pemahaman guru mengenai siswa atau karakter siswa akan mempermudah guru ketika mengajar, sehingga guru mengetahui apa yang siswa inginkan. Menurut Slameto (2013: 103), ada beberapa prinsip dasar tentang persepsi siswa yang perlu diketahui oleh guru agar dapat mengetahui siswanya secara lebih baik yaitu persepsi relatif bukan absolut, persepsi itu mempunyai tatanan, dan persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan.

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif kuantitatif tentang persepsi dan problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran biologi kelas X. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi dan problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring mata pelajaran biologi menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Sukmadinata (2012: 72) menyatakan bahwa penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan survei, dimana teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa angket.

Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis untuk melihat hasil persepsi dan problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran biologi kelas X. Dalam analisis penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup akan menghasilkan data kuantitatif. Angket tertutup dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Menurut Bungin (2017: 175), statistik deskriptif berguna untuk mengilustrasikan atau mendeskripsikan berbagai gejala berdasarkan keadaan apa adanya. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan data sesuai tanggapan yang diberikan responden. Angket terbuka akan menghasilkan data kualitatif untuk mengetahui hal-hal responden yang mendalam.

Berikut ini langkah-langkah menganalisis data yang berupa angket sebagai berikut:

- 1) Dalam analisis data peneliti menggunakan rumus sebagai berikut (Sudjiono, 2011: 43):

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum F$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum N$  = Jumlah skor maksimal

- 2) Selanjutnya pengolahan data dengan menyaring jawaban responden sesuai indikator.

## III. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Nilai Persentase Skor Persepsi Siswa Terhadap Aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*

<b>N0</b>	<b>SKOR ITEM PERSEPSI GOOGLE CLASSROOM</b>	<b>SKOR MAKSIMAL GOOGLE CLASSROOM</b>	<b>NILAI PERSENTASE SKOR GOOGLE CLASSROOM</b>	<b>SKOR ITEM PERSEPSI ZOOM MEETING</b>	<b>SKOR MAKSIMAL ZOOM MEETING</b>	<b>NILAI PERSENTASE SKOR ZOOM MEETING</b>
1	108	128	84.4	105	128	82.0
2	102	128	79.7	102	128	79.7
3	104	128	81.3	103	128	80.5
4	101	128	78.9	97	128	75.8
5	101	128	78.9	96	128	75.0
6	77	128	60.2	87	128	68.0
7	103	128	80.5	93	128	72.7
8	100	128	78.1	89	128	69.5
9	91	128	71.1	93	128	72.7
10	96	128	75.0	96	128	75.0
11	100	128	78.1	99	128	77.3
Rata-rata			76.9	Rata-rata		75.3

Berdasarkan tabel 1 persentase rata-rata dari angket tertutup persepsi siswa terhadap *Google Classroom* mencapai 76,9% dan angket tertutup persepsi siswa terhadap *Zoom Meeting* mencapai 75,3%. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* dikategorikan baik.

Pada indikator respon siswa dalam kemudahan mengakses aplikasi pembelajaran daring dikategorikan baik. Indikator respon siswa dalam kemudahan mengakses aplikasi pembelajaran ini mengarah pada proses pembelajaran yang baik saat menggunakan aplikasi yang tepat pada saat proses pembelajaran daring berlangsung. Pada indikator pemahaman materi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran daring dikategorikan baik. Pemahaman materi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran baik dalam proses pembelajaran secara *online* atau pun dalam proses pembelajaran secara *offline*. Seorang siswa harus bisa memahami materi dengan baik melalui aplikasi pembelajaran daring maupun tatap muka, karena pemahaman yang baik akan mempengaruhi intelektual peserta didik. Pada indikator keefektifan menggunakan aplikasi pembelajaran daring dikategorikan baik. Indikator keefektifan menggunakan aplikasi pembelajaran daring mengarah pada keefektifan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran daring tersebut. Pada indikator penggunaan aplikasi pembelajaran daring dalam praktikum biologi dikategorikan baik. Praktikum adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran Biologi. Proses praktikum harus tetap dilaksanakan dalam pembelajaran daring melalui aplikasi yang digunakan di sekolah tersebut.

Tabel 2. Nilai Persentase Skor Problematika Siswa Terhadap Aplikasi *Google Classroom* Dan *Zoom Meeting*

<b>No</b>	<b>SKOR ITEM PROBELEM</b>	<b>SKOR MAKSIMA</b>	<b>NILAI PERSENTAS</b>	<b>SKOR ITEM</b>	<b>SKOR MAKSIM</b>	<b>NILAI PERSENTAS</b>
-----------	---------------------------	---------------------	------------------------	------------------	--------------------	------------------------

	<b>ATIKA GOOGLE CLASSROOM M</b>	<b>L GOOGLE CLASSROOM M</b>	<b>E SKOR GOOGLE CLASSROOM M</b>	<b>PROBLE MATIKA ZOOM MEETING</b>	<b>AL ZOOM MEETING</b>	<b>E SKOR ZOOM MEETING</b>
1	61	128	47.7	64	128	50.0
2	80	128	62.5	76	128	59.4
3	58	128	45.3	61	128	47.7
4	65	128	50.8	68	128	53.1
5	81	128	63.3	77	128	60.2
6	54	128	42.2	58	128	45.3
7	62	128	48.4	60	128	46.9
8	59	128	46.1	64	128	50.0
9	59	128	46.1	63	128	49.2
10	71	128	55.5	73	128	57.0
11	62	128	48.4	65	128	50.8
Rata-rata			50.6	Rata-rata		51.8

Berdasarkan tabel 2 persentase rata-rata dari angket tertutup problematika siswa terhadap *Google Classroom* mencapai 50,6% dan angket tertutup problematika siswa terhadap *Zoom Meeting* mencapai 51,8%. Hal ini menunjukkan bahwa problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* dikategorikan sedang. Pada indikator rendahnya motivasi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran daring dikategorikan sedang. Dalam proses pembelajaran siswa harus memiliki motivasi karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran.

Pada indikator kendala siswa dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran daring dikategorikan sedang. Kendala ini muncul dari beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran. Salah satu kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran daring yaitu siswa tidak dapat mengoperasikan aplikasi pembelajaran dengan baik. Siswa masih banyak yang tidak mengerti tampilan, fitur-fitur dan *platform-platform* yang terdapat pada aplikasi pembelajaran daring tersebut. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai tampilan, fitur-fitur dan *platform-platform* yang menunjang pembelajaran tentunya akan berdampak pada proses pembelajaran. Hal ini jugalah yang menyebabkan siswa kurang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pada indikator hambatan siswa dalam memahami materi biologi dalam pembelajaran daring ini dikategorikan sedang. Dalam proses pembelajaran, tentunya siswa pasti memiliki hambatan tersendiri dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Jika siswa tidak dapat memahami materi dengan baik maka hasil belajar siswa akan rendah. Karena kegiatan belajar tidak sekadar usaha mengingat, jauh lebih dari itu ia memiliki makna yang lebih luas dan mendalam, yakni mengalami. Tujuan hasil belajar tidak sekadar hanya menjadi suatu penguasaan pada hasil dari latihan, lebih dari itu diharapkan dapat memberikan perubahan perilaku yang bersifat progresif serta bertanggung jawab.

Pada indikator minimnya dukungan orang tua dalam pembelajaran daring ini dikategorikan sedang. Dukungan orang tua merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat di butuhkan siswa dalam proses pembelajarannya. Dimana Orang tua harus bisa memberikan peranan penting dalam tahap belajar dan prestasi belajar siswa, yaitu berupa dukungan atau *support*. Perhatian orang tua dapat memberikan dorongan dan motivasi sehingga siswa dapat belajar dengan tekun karena siswa memerlukan waktu maupun tempat dan keadaan yang baik untuk belajar.

Pada indikator kurangnya pantauan guru ini dikategorikan sedang. Dalam proses pembelajaran pantau dan pengawasan guru sangat penting. Guru harus bisa menjadi sosok pembangkit semangat, pendorong potensi dan penggerak aksi (Zein 2016: 279). Pada indikator ini

seorang guru harus mampu mengawasi proses pembelajaran dengan ketat, membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Guru memegang kendali yang besar terhadap hal ini. Jika guru tidak mengawasi dan memantau maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Guru dalam konteks pembelajaran mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini karena guru yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada indikator ketersediaan *smartphone* dalam mengakses internet ini dikategorikan sedang. Pada indikator ini diketahui bahwa ada siswa yang tidak memiliki *smartphone* pribadi dan meminjam *smartphone* saudaranya terlebih dahulu untuk dapat mengikuti sistem pembelajaran daring. Tentu hal ini menjadi problem bagi siswa dalam belajar dan kegiatan belajar mengajar terganggu atau tidak berjalan lancar (Wijayanti 2017: 30).

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Persepsi siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran biologi kelas X memiliki persepsi dengan kategori baik. Indikator persepsi yang memiliki nilai paling tinggi yaitu respon siswa dalam kemudahan mengakses aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*, dan indikator persepsi yang memiliki nilai paling rendah yaitu keefektifan penggunaan aplikasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting*. Problematika siswa terhadap proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan *Zoom Meeting* pada pembelajaran biologi kelas X memiliki problematika dengan kategori sedang. Indikator problematika yang memiliki nilai persentase paling tinggi yaitu hambatan yang dihadapi siswa dalam memahami materi biologi, sedangkan indikator problematika yang memiliki nilai persentase terendah yaitu minimnya dukungan orang tua.

#### V. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bungin, B. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Public serta Ilmu-Ilmu Social Lainnya*. Jakarta : Kencana.
- Hakim, B. A. 2016. Efektivitas Penggunaan *E-learning Moodle, Google Classroom* dan *Edmodo*. *J. STIMIK ESQ*. 2(1): 1-6.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. 2020. Pemanfaatan *Zoom Meeting* Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56.
- Mashuri, H. 2014. *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Guru Pendidikan jasmani di SMA Muhammadiyah Kediri*. Kediri. 15 Mei 2017. Kediri: Universitas Nusantara PGRI. 2 (1): 4-5.
- Sudjiono, A. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, N. S. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Susilawati. 2020. Kemampuan Adaptasi Pendidikan di Era Revolusi 4.0. Jawa Tengah. Universitas Ngudi waliyo. *Jurnal pendidikan*. 16 (2) : 6-7.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wijayanti, F. 2017. *Problematika Guru PAI dalam Proses Belajar Mengajar PAI (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Salatiga)*. Skripsi. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Zein, M. 2016. *Peran Guru Pembelajaran*. Ternate: IAIN Ternate.

## **VI. Ucapan Terimakasih (Jika Ada)**

Ucapan terima kasih kepada Ibu Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si. selaku pembimbing I sekaligus sebagai ketua jurusan pendidikan Biologi. Kepada Bapak Prof. Bony Irawan, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II. Terima kasih juga kepada Said Subhan Chandra Fani, S.Pd. yang sudah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di SMKS Kesehatan Widya Tanjungpinang.