



## PEMANFAATAN APLIKASI RUANG GURU BERBANTUAN ZOOM CLOUD MEETING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Samuel P. Ritiauw<sup>1(\*)</sup>, Elsinora Mahanangingtyas<sup>2</sup>, Lisy Salamor<sup>3</sup>, Ni Ketut Sayang<sup>4</sup>

Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia<sup>1-4</sup>

[pritiauw@gmail.com](mailto:pritiauw@gmail.com)<sup>1</sup>, [elsinora19@gmail.com](mailto:elsinora19@gmail.com)<sup>2</sup>, [isyesalamor12@gmail.com](mailto:isyesalamor12@gmail.com)<sup>3</sup>, [ketutsayang09492@gmail.com](mailto:ketutsayang09492@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstract

Received: 12 September 2021

Revised: 24 Desember 2021

Accepted: 02 Maret 2022

Penelitian ini ditulis untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* serta dampaknya dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan *mixed methods*, yang dimulai dengan penelitian kualitatif untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* dan diakhiri dengan penelitian kuantitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 19 Ambon yang berjumlah 20 siswa, dengan bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* dapat diimplementasikan dengan baik oleh guru melalui langkah-langkah pembelajaran yang dihasilkan, serta dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena terdapat empat fitur belajar pada aplikasi ruang guru diantaranya fitur video animasi, fitur quiz, fitur latihan soal/pembahasan dan fitur rangkuman materi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dimana terdapat 11 siswa yang ketuntasan klasikalnya berada pada kriteria tinggi atau mencapai 55% dan 9 siswa ketuntasan klasikalnya berada pada kriteria sedang atau mencapai 45%. Dengan demikian, maka pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* dapat meningkatkan suasana belajar dan proses belajar yang menyenangkan, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 19 Ambon.

**Keywords:** Aplikasi Ruang Guru; *Zoom Cloud Meeting*; Hasil Belajar

(\*) Corresponding Author: Ritiauw, [pritiauw@gmail.com](mailto:pritiauw@gmail.com)

**How to Cite:** Ritiauw, S. P., Mahanangingtyas, E. Salamor, L., & Sayang, N. K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru Berbantuan Zoom Cloud Meeting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 80-92.

## INTRODUCTION

Pendidikan kini diperhadapkan dengan patalogi sosial yang muncul sebagai dampak revolusioner dari pandemi covid-19 yang tengah menggerogoti seantero jagat raya. Pandemi covid-19 tidak hanya berdampak pada aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan peserta didik yang kian merosot, (Ritiauw, 2021). Namun kesadaran akan pentingnya pendidikan yang berkualitas sebagai instrument kunci dalam mempertahankan keutuhan negara, telah memaksa pemerintah untuk terus berpikir mencari solusi kongkrit dalam menjawab tantangan besar kemerosotas kualitas sumber

daya manusia Indonesia, (Anugrahana, 2020; Hidayah et al., 2021; Pelikan et al., 2021; Sadikin & Hamidah, 2020).

Negara Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan program merdeka belajar, yang dalam implementasinya siswa diberikan kesempatan belajar dari rumah (*Work Frome Home*) dengan tujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus Corona dikalangan pelajar, (Vhalery et al., 2021; Putria et al., 2020; Kristina et al., 2020). Sekolah yang awalnya merupakan tempat untuk mewujudkan insan manusia Indonesia yang seutuhnya, kini dipersepsikan sebagai sarang dari virus corona sehingga sampai dengan sekarang ini, aktifitas belajar belum dijumpai di sekolah, Ritiauw, (2021). Pemberlakuan kebijakan ini bukan saja berlaku pada daerah-daerah perkotaan, namun sekolah-sekolah yang berada pada daerah-daerah kepulauan Maluku (daerah 3T) juga mengalami nasib yang sama. Belajar dari rumah menjadi suatu masalah besar bagi orang tua yang tidak memiliki waktu akibat bekerja sampai pada orang tua yang memiliki keterbatasan pendidikan yang baik. Sebagai dampak dari kemerdekaan belajar siswa di rumah, telah melahirkan kebebasan dalam membangun diri siswa pada tempat-tempat bermain yang menjadi rutinitas, tanpa mempedulikan tugas-tugas yang diberikan guru melalui pembelajaran online maupun offline, (Ritiauw, 2021; Pratama & Mulyati, 2020; Pelikan et al., 2021; Hidayah et al., 2021).

Keterpurukan pendidikan yang dalam implementasinya memiliki korelasi dengan hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti pada SD Inpres 19 Ambon, dimana proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah (guru sebagai subjek pembelajar), kelemahan keguru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan guru dalam mengembangkan sumber-sumber belajar daring, kelemahan guru dalam mengembangkan video pembelajaran, tidak tersedianya media pembelajaran daring, kebingungan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara daring, sampai pada tidak tersedianya fasilitas pendukung pembelajaran daring (jaringan listrik, jaringan internet, komputer, *handphone*, ketidak mampuan orang tua membelika pulsa data). Sejumlah masalah di atas, menjadi anomali yang akhirnya menghasilkan krisis sebagai akibat dari respon masyarakat terhadap terhadap perkembangan iptek yang dipaksa wajib diimplementasikan dalam pendidikan.

Untuk menjembatani sejumlah masalah di atas, pada masa pandemic covid-19, pemerintah, lembaga suadaya masyarakat (LSM), para penggiat pendidikan terus mengembangkan kanal-kanal pembelajaran daring yang diharapkan dapat membantu para guru mewujudkan pendidikan yang berkualitas di masa pendemi covid-19. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi dari para ilmuwan ataupun orang yang kreatif dalam merancang pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang tetap manusiawi dengan menggunakan berbagai cara salah satunya yakni pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menunjang peningkatan mutu pendidikan secara daring terus dilakukan (Ningsih & Rohman, 2018). Perangkat lunak yang telah dihasilkan membuat para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerja sama dengan ahli materi (*content specialis*) mengemas materi pembelajaran elektronik (*online learning material*), dengan harapan inovasi pembelajaran daring dapat menjawab permasalahan pendidikan (Sukardi & Rozi, 2019; Andiani & Fitria, 2021; Pratama & Mulyati, 2020), menjelaskan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran daring, diharapkan dapat menjadi sumber belajar bagi semua orang terkhusus para guru, orang tua yang mendampingi anak dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara daring (Shoumi, 2019).

Banyak aplikasi yang menawarkan kemudahan-kemudahan untuk melakukan proses pembelajaran daring di sekolah maupun sampai pada tingkat universitas. Salah satu aplikasi yang baru diluncurkan adalah aplikasi ruang guru. Aplikasi ruang guru merupakan aplikasi yang memudahkan siswa belajar di mana saja, pada saat proses

pembelajaran daring dan dapat mengatasi berbagai kesulitan belajar untuk anak, khususnya anak sekolah dasar, (Sofyana & Rozaq, 2019). Aplikasi ruang guru menyediakan sistem pengelolaan pembelajaran yang sistematis dan fleksibel yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara virtual (Shoumi, 2019). Untuk dapat mengoptimalkan fitur-fitur pembelajaran yang dimiliki pada aplikasi ruang guru, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *zoom cloud meeting*.

Aplikasi *zoom cloud meeting* adalah salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai fasilitas tatap muka virtual, antara guru dan siswa dalam satu ruang virtual. Aplikasi ini juga dapat menampilkan materi, menampilkan video atau apa saja yang ingin di tampilkan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara virtual. Aplikasi *zoom cloud meeting* digunakan sebagai media untuk berkomunikasi secara jarak jauh yang dapat digunakan melalui laptop, komputer dan *smartphone*, dan memiliki fitur gabungan yang dapat dinikmati oleh penggunanya yaitu fitur *video conference*, *chatting*, *meeting*, dan menampilkan berbagai media untuk kegiatan webinar, presentasi dan lain-lain, (Ismawati & Prasetyo, 2020; Anugrahana, 2020).

Untuk menjawab sejumlah permasalahan melalui hasil observasi lapangan di atas, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom Cloud meeting* dalam implementasi belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## METHODS

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian campuran atau *mixed methods* (Creswell, 2014). Peneliti memulai dengan pendekatan kualitatif dengan cara melakukan analisis peran guru dalam pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom Cloud meeting* dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yakni *one-group pretest-posttest design* untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa. Lokasi penelitian ini yakni SD Inpres 19 Ambon, dengan jumlah populasi sebanyak 20 siswa. Peneliti menggunakan total sampling dari jumlah populasi yang ada yakni sebanyak 20 siswa kelas V SD Inpres 19 Ambon. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 19 April 2021 sampai dengan tanggal 9 Juni 2021. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif dan Uji gain ternormalisasi (N-Gain).

## RESULTS & DISCUSSION

### *Results*

#### **Pemanfaatan Aplikasi Ruang Guru Berbantuan *Zoom Cloud Meetings***

Pada penelitian ini, materi disampaikan melalui aplikasi ruang guru yang di fokuskan pada konten ruang belajar. Pemilihan konten ini dikarenakan fitur-fitur yang tersedia pada konten ruang belajar cocok untuk penyampaian materi pelajaran kepada para siswa apalagi pada jenjang sekolah dasar (SD). Konten ini, menyediakan beberapa fitur-fitur yang menarik antara lain, fitur video animasi pembelajaran lengkap dengan tutor, fitur quiz, serta fitur soal latihan dan dilengkapi rangkuman materi.

Berikut ini gambar-gambar pada tampilan fitur ruang video :

1. Fitur video Animasi



Sumber : Aplikasi Ruang Guru

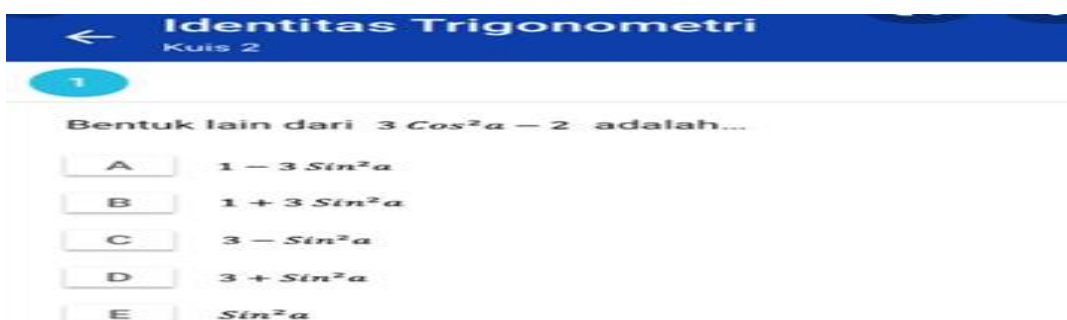
**Gambar 1.**

Tampilan Fitur Video Animasi

Pada kegiatan penelitian ini, guru memperlihatkan fitur video animasi yang menampilkan tutor/guru disertai dengan papan tulis dan animasi-animasi menarik lainnya. Tutor sudah menjelaskan materi dalam video tersebut. Pada fitur ini siswa dapat menyimak berbagai macam video pembelajaran yang beranimasi, lengkap dengan tutor/guru yang menjelaskan materi.

Implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi ruang guru dalam penelitian ini yaitu, guru memilih materi yang akan digunakan pada aplikasi ruang guru. Berikut materi yang di ambil ada dua pembahasan yaitu, 1) interaksi sosial budaya dan 2) sosialisasi dan pembangunan sosial. Pada setiap bahasan terbagi atas 2 bahasan topik materi. Jadi keseluruhan topik materinya yaitu 4 bahasan topik materi.

2. Fitur Quiz (quiz dengan materi yang berhubungan dengan penelitian)



Sumber : Aplikasi Ruang Guru

**Gambar 2.**

Tampilan Fitur Quiz

Pada fitur *quiz* dalam aplikasi ruang guru, terdapat soal latihan pada setiap video pembelajaran. Setiap video pembelajaran yang ada pada ruang belajar selalu ada konten

quiz yang tersedia, untuk dijadikan latihan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada masing – masing video pembelajaran.

Implementasinya, setelah siswa menyimak topik materi pada video pembelajaran pertama siswa di berikan *quis* latihan untuk dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pertama. Namun dalam implementasinya oleh guru soal quis di berikan secara langsung pada setiap selesai pembahasan topik materi dan dalam bentuk lembar kerja peserta didik (LKPD).

### 3. Fitur Latihan Soal dan pembahasan



Sumber : Aplikasi Ruang Guru

**Gambar 3.**

Tampilan Fitur Video Animasi

Dalam fitur latihan soal dan pembahasan yang disediakan, mencakup seluruh soal materi yang ada pada video pembelajaran. Fungsi latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap keseluruhan materi video pembelajaran. Jumlah soal latihan yang ada pada fitur ini yaitu 30 butir soal yang terbagi atas tiga tingkatan yaitu 10 soal dengan tipe soal mudah, 10 soal dengan tipe soal sedang dan 10 soal dengan tipe soal sulit.

Dalam implementasinya, diakhir pembahasan materi siswa diberikan soal evaluasi terhadap seluruh pembahasan materi pada video pembelajaran. Soal evaluasi diambil dari fitur soal latihan ini, yang terdiri atas 3 tingkatan soal yaitu, soal mudah, soal sedang dan soal sulit. Soal-soal ini kemudian dipilah dan digabungkan (dirangkum) menjadi soal evaluasi pembelajaran yaitu sebagai soal test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*).

### 4. Fitur Rangkuman Materi

5.



Sumber : Aplikasi Ruang Guru

**Gambar 4.**

Tampilan Fitur Video Animasi

Rangkuman seluruh materi ada dalam fitur yang telah dibahas oleh tutor ruang guru. Dalam implementasinya, diakhir pembelajaran siswa dapat menyimak rangkuman materi yang tersedia pada fitur rangkuman akhir dengan tujuan untuk siswa lebih paham dengan keseluruhan pembahasan materi pelajaran yang telah dipelajari.

Adapun langkah-langkah implementasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meetings* secara rinci dapat jabarkan berikut ini :

1. Guru menyediakan perangkat pembelajaran (silabus, RPP, lembar observasi dan butir soal wawancara).
2. Guru mengambil paket langganan ruang guru.
3. Guru menyajikan kompetensi dan indikator yang akan dicapai.
4. Guru menyiapkan alat pengantar pembelajaran berupa laptop yang sudah terkoneksi internet, menyiapkan link zoom, serta aplikasi ruang guru.
5. Login untuk memilih jenjang pendidikan pada beranda ruang guru yaitu jenjang sekolah Dasar dan menyesuaikan kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013.
6. Guru menentukan materi pembelajaran interaksi sosial budaya dan pembangunan sosial.
7. Guru memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur pengetahuan awal siswa.
8. Siswa menyimak pembahasan topik materi pertama pokok bahasan pertama pada video animasi pembelajaran yang tertera dalam aplikasi ruang guru yang di tayangkan melalui aplikasi *zoom cloud meetings*.
9. Siswa dipersilahkan bertanya terkait bahasan materi pada video pembelajaran pertama.
10. Guru memperjelas/memperdalam kembali materi yang sudah di pelajari.
11. Guru memberikan Quiz pertanyaan pada topik materi pertama.
12. Siswa kembali menyimak pembahasan pada topik materi video pembelajaran kedua dengan saksama.
13. Siswa di persilahkan bertanya terkait bahasan materi pada video pembelajaran kedua.
14. Guru memperdalam materi pembelajaran/menambahkan.
15. Guru memberikan Quiz pertanyaan pada topik materi kedua.
16. Siswa dengan seksama menyimak rangkuman seluruh pembahasan materi pada pokok bahasan pertama.
17. Siswa menyimak pembahasan topik materi pertama pokok bahasan kedua pada video animasi pembelajaran yang tertera dalam aplikasi ruang guru yang di tayangkan melalui aplikasi *zoom cloud meeting*.
18. Siswa diminta bertanya terkait bahasan materi pada video pembelajaran.
19. Guru memperjelas/memperdalam kembali materi yang sudah di pelajari.
20. Siswa kembali menyimak pembahasan pada topik materi video pembelajaran kedua dengan saksama
21. Siswa diminta bertanya terkait bahasan materi pada video pembelajaran kedua.
22. Guru memperdalam materi pembelajaran/menambahkan.
23. Guru memberikan Quiz pertanyaan pada topik materi kedua.
24. Siswa dengan seksama menyimak rangkuman seluruh pembahasan materi pada pokok bahasan kedua.
25. Siswa dengan seksama menyimak rangkuman akhir seluruh materi pada pokok bahasan interaksi sosial dan pembangunan sosial.
26. Guru memberikan test akhir (*posttest*), untuk mengukur tingkat ketercapaian belajar siswa (hasil belajar).

Implementasi pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Ruang Guru Berbantuan *zoom cloud meeting* dalam penelitian ini berjalan dengan baik, hal ini

disebabkan karena hubungan koordinasi yang baik antara peneliti dan guru dalam membangun kelas yang berbasis pada aplikasi Ruang Guru. Hal ini dapat terlihat dari capaian hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir pembelajaran.

### Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berikut ini adalah hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 19 Ambon berdasarkan hasil *pretest* (tes awal) dan *posstest* (tes akhir) dalam *N-Gain* Ternormalisasi.

**Tabel 1.**  
 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* dalam *N-Gain* Ternormalisasi

No	Nama Siswa	KKM	Pretest	Postest	Ketuntasan		N-GAIN	Kriteria
					T	TT		
1	AT	75	70	90	<input type="checkbox"/>		0.8	Tinggi
2	AZ	75	60	90	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
3	BAS	75	70	90	<input type="checkbox"/>		0.8	Tinggi
4	FZ	75	60	100	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
5	FA	75	50	90	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
6	FLA	75	80	90	<input type="checkbox"/>		0.9	Tinggi
7	FI	75	60	90	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
8	FA	75	50	100	<input type="checkbox"/>		0.5	Sedang
9	HAS	75	50	90	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
10	ITP	75	40	90	<input type="checkbox"/>		0.5	Sedang
11	KAG	75	70	90	<input type="checkbox"/>		0.8	Tinggi
12	MAT	75	60	100	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
13	MNA	75	50	80	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
14	MRDK	75	80	90	<input type="checkbox"/>		0.9	Tinggi
15	MRS	75	70	100	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
16	NSL	75	60	90	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
17	PDAT	75	50	90	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
18	RAP	75	60	90	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
19	WAT 1	75	70	100	<input type="checkbox"/>		0.7	Tinggi
20	WAT 2	75	50	90	<input type="checkbox"/>		0.6	Sedang
	Jumlah		1210	1840	20	0	13.6	
	Rata-rata		60.5	92			0.8	
	Presentasi				100%	0%		

Sumber : Hasil Penelitian

Data peningkatan hasil belajar pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa skor terendah adalah 40 terdapat dari hasil *pretest* (tes awal) siswa dengan inisial nama ITP, sedangkan skor *pretest* (tes awal) tertinggi diraih oleh dua siswa dengan inisial nama, FLA dan MRDK dengan nilai pretest (tes awal) adalah 80. Sedangkan hasil *posttest* (tes akhir) terendah dengan nilai 80 diraih oleh siswa dengan inisial nama MNA, sedangkan untuk hasil *posttest* (tes akhir) dengan nilai tertinggi di raih oleh lima orang siswa dengan inisial nama, FZ, FA, MAT, MRS dan WAT dengan nilai 100. Hasil tabel di atas terdapat 9 siswa dengan kategori sedang dengan skor antara  $0,50 \leq 0,80$  dan 11 siswa berhasil

dengan kategori tinggi dengan skor  $\geq 0,80$ . Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah di berikan *treatment*.

Dari tabel di atas menunjukkan data belajar siswa dimana hasil *pretest* dan *posttest* dalam N-Gain Ternormalisasi terlihat bahwa jumlah N-Gain yaitu 13,6 dengan rata-rata N-Gain 0,8. Untuk mengetahui hasil belajar maka perhitungan nilai menggunakan perhitungan N-Gain Ternormalisasi.

Setelah dilakukan proses perhitungan, data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam N-Gain Ternormalisasi dengan jumlah siswa 20 terlihat jumlah nilai *pretest* yaitu 1.210 dengan nilai rata-rata 60,5 sedangkan jumlah nilai *posttest* adalah 1.840 dengan jumlah nilai rata-rata yaitu 92. Adapun jumlah N-Gain adalah 13,6 dengan nilai rata-rata 0,8. Dari perolehan hasil data di atas, dapat diinterpretasikan dengan hitungan N-Gain Ternormalisasi sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
Ketuntasan klasikal

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria	Jumlah	Persentase
$G > 0,70$	Tinggi	11	55%
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang	9	45%
$G < 0,30$	Rendah	0	0%

Sumber : Hake (1999)

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dilihat dari 20 orang siswa pada kriteria tinggi berhasil diraih sebanyak 11 orang siswa dengan tingkat persentase 55% dan kriteria sedang sebanyak 9 orang dengan tingkat persentasenya 45% . sedangkan pada kriteria rendah tidak ada.

Dari nilai yang diperoleh di atas dapat dianalisis untuk mencari rata-rata hasil belajar dan N-Gain :

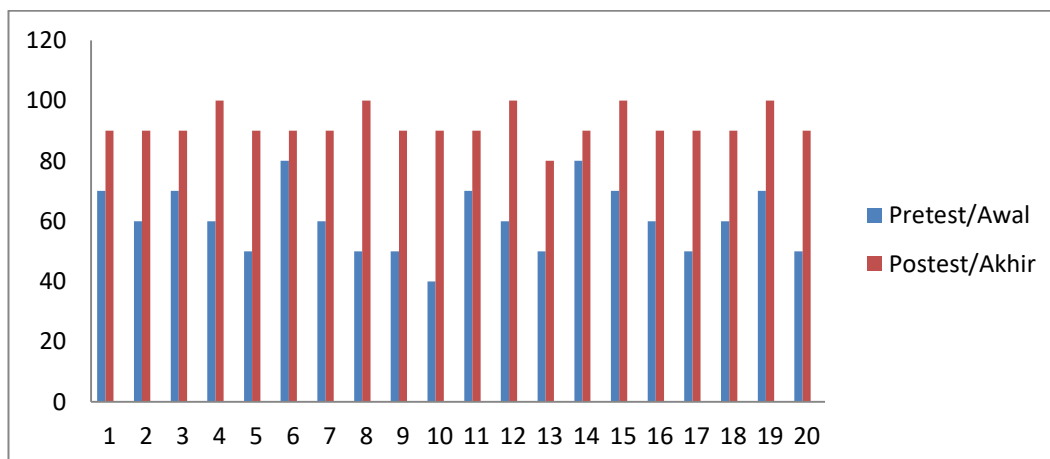
**Tabel 3.**  
Rata-rata hasil belajar siswa

Rata –Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
60,5	92	0,8	Tinggi

Sumber: Hasil Penelitian

Pada tabel 3, dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebelum di berikan *treatment* adalah 60,5. Selanjutnya rata-rata *posttest* hasil belajar siswa setelah diberikannya *treatment* terdapat peningkatan menjadi 92. Kemudian pada N-Gain dengan nilai 0,8 berkategori Tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi ketuntasan belajar melalui evaluasi akhir, diketahui bahwa siswa yang mendapat KKM  $\geq 75$  berjumlah 20 orang dengan persentase 100% sedangkan siswa yang mendapat  $\leq 75$  tidak ada. Berikut ini dapat dilihat grafik hasil evaluasi belajar siswa dengan memanfaatkan aplikasi ruang guru sebagai media sekaligus sumber pembelajaran dikelas V SD Inpres 19 Ambon dengan jumlah siswa 20 orang di lihat dari jumlah nilai *pretest* dan *posttest*.





Sumber Data: Hasil Penelitian

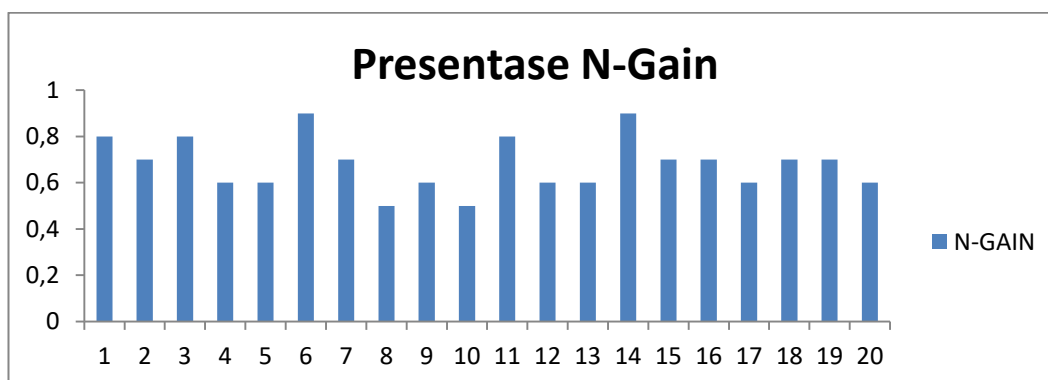
**Gambar 5.**

Diagram Hasil Belajar *Pretest* dan *Posstest* Siswa Kelas V

Pada diagram di atas dapat dijelaskan bahwa sesuai dengan keterangan pada garis yang berwarna biru merupakan simbol presentasi *pretest* (tes awal) sedangkan garis diagram yang berwarna merah merupakan simbol presentasi *posttest* (tes akhir). Pada diagram di atas menunjukkan bahwa pada test awal masih banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan maksimal. Hasil *pretest* dari 20 siswa, 18 orang siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai siswa masih di bawah 75 adapun kriteria ketuntasan minimal belajar siswa yaitu 75. Sedangkan yang dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal pada *pretest* yaitu hanya 2 orang siswa. Kemudian pada *posttest* (test akhir ) hasil belajar siswa rata-rata telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dimana pada *posttest* terdapat 5 orang siswa telah mencapai nilai 100 dan 15 orang siswa mencapai nilai 90. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar dan seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pada pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan *treatment* masih sangat banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hal ini dikarenakan para siswa belum mendapat pemahaman mengenai materi pelajaran berbeda jauh terhadap hasil evaluasi setelah diberikannya *treatment* dimana hasil belajar siswa meningkat secara drastis. Di lihat dari data pada tabel penilaian hasil belajar siswa menunjukkan adanya perubahan dan peningkatan yang tunjukan dari hasil *pretest*, dilihat hasil belajar jauh berbeda setelah di berikan *treatment* dimana pada *pretest* nilai siswa masih banyak yang rendah berbeda setelah diberikannya *treatment* rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dimana subjek penelitian ini yaitu 20 siswa tersebut seluruhnya mencapai predikat tuntas.

Selanjutnya, dapat ditampilkan ketuntasan klasikal siswa berdasarkan N-Gain ternormalisasi, terlihat pada grafik dibawah ini:



Sumber Data: Hasil Penelitian

**Gambar 6.**

Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa Berdasarkan N-Gain Ternormalisasi

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat untuk siswa kelas V SD Inpres 19 Ambon dengan 20 siswa yang memiliki kriteria tinggi yaitu 11 orang dengan tingkat persentase yaitu 55%, kemudian siswa yang memiliki kriteria sedang yaitu 9 orang siswa dengan tingkat persentase 45%. Sedangkan siswa yang memiliki kriteria rendah sebanyak 0 (tidak ada) dengan tingkat persentase 0%.

## Discussion

Berdasarkan hasil analisis data sebelum diberikan *treatment* di peroleh hasil belajar yaitu, dari 20 siswa terdapat 18 orang siswa masih di bawah standar kriteria ketuntasan minimal dengan rentang skor nilai 40 sampai 70 dan 2 orang siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan skor nilai yakni 80. Kemudian dari analisis data setelah diberikan *treatment*, di peroleh hasil belajar yaitu, dari jumlah 20 orang siswa keseluruhan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan rentang skor nilai 80 sampai 100. Pada tabel 4 dapat dilihat bahwa terdapat 9 siswa dengan kategori sedang dengan skor antara  $0,50 \leq 0,80$  dan 11 siswa berhasil dengan kategori tinggi dengan skor  $\geq 0,80$ .

Hasil analisis terhadap kategori N-Gain, diketahui bahwa dari jumlah siswa sebanyak 20 orang, terdapat 11 orang siswa yang memperoleh kategori tinggi dengan tingkat persentase 55% dan kriteria sedang sebanyak 9 orang dengan tingkat persentasenya 45%. Sedangkan pada kriteria rendah tidak ada. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Vhalery et al., 2021) yakni terdapat pengaruh pembelajaran berbasis online “zoom” terhadap kesiapan belajar mahasiswa di masa pandemi covid-19, pembelajaran *Online* berbasis *zoom cloud meeting* berpengaruh terhadap hasil belajar (Liu & Ilyas, 2020).

Dari perolehan data hasil wawancara pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan zoom dalam proses pembelajaran telah membangkitkan peran guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran sebagai sumber dan media dalam penyampaian materi kepada siswa. Peran-peran guru tersebut antara lain guru berperan sebagai fasilitator/mediator, demonstrator, motivator dan evaluator. Guru sebagai fasilitator/mediator yakni guru yang mau mendengarkan siswa bukan mendominasi. Dimana sebagai fasilitator guru memilih media komunikasi yang mengaktifkan dan mengusahakan sumber belajar yang berguna, serta dapat menunjang pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran yaitu memanfaatkan konten, dan fitur pada ruang guru sebagai sumber belajar dalam pembelajaran daring. Peran guru sebagai demonstrator yaitu memberikan contoh konkrit terhadap apa yang

dijelaskan. Peran guru sebagai motivator yakni selalu memberikan motivasi kepada siswa bagaimanapun keadaan siswa tersebut. Sementara guru sebagai evaluator yakni guru yang selalu mengevaluasi kegiatan belajarnya mulai dari evaluasi harian, mingguan, bahkan per semester. Jika, peran guru di atas dapat diimplementasikan dengan baik, maka hal ini berdampak pada terbangunnya kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan dikalangan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Damayani & Harsono, (2021) yakni belajar jarak jauh berbasis *online* dengan memanfaatkan aplikasi ruangguru sebagai media efektif dalam pembelajaran. Adapun peran guru sebagai motivator yaitu guru memberikan semangat dan dorongan kepada para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Peran guru sebagai demonstrator yaitu, guru ikut memberikan pemahaman kepada para siswa terhadap materi pada video pembelajaran ruang guru. Sedangkan peran guru sebagai evaluator yaitu, guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui tujuan dan materi pembelajaran yang diajarkan sudah dapat dipahami oleh siswa, (Ritiauw, 2020).

## CONCLUSION

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulis menarik kesimpulan yakni proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meeting* sangat berdampak terhadap proses belajar siswa, siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran, siswa lebih konsentrasi dan merasa senang belajar karena adanya video penjelasan mengenai materinya. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data sebelum diberikan *treatment*, dari 20 siswa hanya 2 orang siswa yang memiliki nilai tuntas dan 18 siswa belum mencapai nilai tuntas. Kemudian setelah diberikan *treatment* peningkatan hasil belajar siswa sangat signifikan dari 20 siswa keseluruhan telah mencapai standar kriteria ketuntasan minimal.

Dampak lain dari pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom cloud meetings* oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu siswa menjadi lebih antusias, respon siswa juga bagus yaitu siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan hasil evaluasi siswa pun menjadi meningkat. Selain dampaknya di rasakan oleh siswa, pemanfaatan aplikasi ruang guru berbantuan *zoom* dalam proses pembelajaran telah membangkitkan peran guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran sebagai sumber dan media dalam penyampaian materi kepada siswa. Peran-peran guru tersebut antara lain guru berperan sebagai fasilitator/mediator, demonstrator, motivator dan evaluator. Dari sejumlah kekuatan yang menjadi keunggulan penelitian ini, juga ditemukan beberapa kendala diantaranya; 1) Ketersediaan jaringan yang terkadang kurang memadai, 2) Tidak semua siswa berlangganan paket belajar melalui aplikasi ruang guru, sehingga untuk belajar guru harus menyiapkan materi yang diambil dalam kelas ruang guru, dan 3) Masih ditemukan satu laptop atau handphone dipergunakan oleh dua siswa sehingga proses belajar terkadang tidak dapat dilaksanakan dengan baik.

## REFERENCES

- Andiani, W., & Fitria, H. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sd Negeri 103. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 172–181.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Damayani, A., & Harsono, S. U. (2021). *Penggunaan Aplikasi Ruangguru Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Unggul SMAN 1 Baturetno*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90644>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*.
- Hidayah, Y., Dewi, D. A., & Trihastuti, M. (2021). The adaptation of scientific reasoning of prospective teachers for primary education in the perspective of civic science. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.36916>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Provinsi Lampung. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 200. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v4i2.16945>
- Liu, A. N. A. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>
- Mustaqim. (2016). Metode Penelitian Gabungan Kuantitatif Kualitatif/Mixed Methods Suatu Pendekatan Alternatif. *Jurnal Intelegensia*, 3(2).
- Ningsih, Y. E., & Rohman, A. (2018). Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *UNWAHA Jombang*, 1(September), 44–50. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/261>
- Pelikan, E. R., Lüftenegger, M., Holzer, J., Korlat, S., Spiel, C., & Schober, B. (2021). Learning during COVID-19: the role of self-regulated learning, motivation, and procrastination for perceived competence. *Zeitschrift Fur Erziehungswissenschaft*, 24(2), 393–418. <https://doi.org/10.1007/s11618-021-01002-x>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Ritiauw, S. P. (2020). Peran Guru Ips Dalam Pembelajaran Resolusi Konflik Berbasis Nilai Budaya Pela Di Kota Ambon. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 6(2), 83–95. <https://doi.org/10.15408/sd.v6i2.13141>
- Ritiauw, S. P. (2021). Budaya Maluku; Basis Transformasi Pendidikan Yang Berkualitas. *FKIP Universitas Pattimura*, 1–7.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19.

- Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pgris Madiun. *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgris Madiun*, 8, 81–86.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Alfilail, S. N. (2021). Pembelajaran Berbasis Online “Zoom” Pada Kesiapan Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 215. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9329>