



Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar

Sri Lestari^{1*}, Mei Fita Asri Untari², Khusnul Fajriyah³ 

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 22, 2021

Revised March 29, 2021

Accepted January 14, 2022

Available online April 25, 2021

Kata Kunci:

Aplikasi Zoom, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Keywords:

Zoom Application, Learning Motivation, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan belajar siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui efektifitas aplikasi pembelajaran audio visual berbasis aplikasi zoom pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD. Penelitian merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus penelitian, dimana pada tiap-tiap siklus penelitian terdapat 4 tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian yakni siswa kelas IV SD yang berjumlah 32 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode test dengan instrumen berupa instrument berupa Lembar Pengamatan Aktivitas Guru, Instrumen Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa, dan tes hasil belajar IPS. Data yang diperoleh kemudian dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan rumus persentase. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam kelas sebelum diterapkan media pembelajaran *Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom* dengan materi Sumber Daya Alam rata – rata siswa memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 43,00%. Setelah diberikan tindakan I mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 68,00% pada siklus I. Begitu pula pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 71,00%. Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom* dengan materi sumber daya alam secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa kelas IV SD.

ABSTRACT

One of the efforts that can be done to improve student learning is by using interactive learning media. The purpose of this study is to determine the effectiveness of audio-visual learning applications based on zoom applications in social studies learning for fourth grade elementary school students. This research is classroom action research which is carried out in 3 research cycles, where in each research cycle there are 4 stages consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects involved in the study were fourth grade elementary school students, totaling 32 students. Data collection in the study was carried out by the test method with instruments in the form of instruments in the form of Teacher Activity Observation Sheets, Student Activity Observation Sheets, and Social Studies learning outcomes tests. The data obtained then using descriptive statistical analysis using the percentage formula. The results of the research analysis showed that the learning outcomes of students in the classroom before applying the Zoom Application-based Audio Visual learning media with Natural Resources materials on average students obtained a learning completeness percentage of 43.00%. After being given action I, the percentage of learning completeness increased by 68.00% in the first cycle. Likewise in the second cycle, the percentage of learning completeness increased by 71.00%. From the analysis above, it can be concluded that the application of Zoom Application-based Audio Visual media with natural resource materials can significantly increase learning motivation and learning outcomes for fourth grade elementary school students.

*Corresponding author.

E-mail addresses: lestari123@gmail.com (Sri Lestari)

1. PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan disegala bidang (Antarnusa & Ristantiya, 2021; Mashudi, 2019; Widiensyah, 2018). Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Kualitas sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara ataupun daerah akan menunjukkan kualitas kehidupan masyarakatnya (Harahap, 2019). Negara akan dikatakan telah maju apabila telah memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lainnya. Salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas individu melalui proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bersifat menyeluruh, dimana dalam pelaksanaannya mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah (Betwan, 2019; Julaeha, 2019; Phafiandita et al., 2022; Umami, 2018). Pembelajaran yang aktif ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosi (Betria, 2021).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan utama pembelajaran IPS di SD adalah menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas (Kristin, 2021; Setiawan & Mulyati, 2020; Setyowati & Fimansyah, 2018). Pembelajaran IPS bersifat strategis, yang berarti bahwa keberhasilan pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya (Arrasyid, 2018; Dura & Mawardi, 2019; Wahid, 2018). Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran, dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada realitas objektif kehidupannya (Dewi et al., 2019; Makmunah et al., 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif agar fungsi strategis pelajaran ini dapat terpenuhi.

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa cenderung masih rendah. Rendahnya motivasi belajar IPS cenderung disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga siswa lebih cepat bosan saat proses pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar kemudian berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di IV SD N Kemijen 03 Semarang. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% siswa kelas IV memiliki rata-rata hasil belajar yang masih dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar IPS cenderung disebabkan karena kurangnya minat siswa pada materi IPS. Selain itu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode ceramah juga meninggalkan efek jenuh bagi siswa. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran IPS jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak pada rendahnya kompetensi pengetahuan siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi ajar (Fatmawati et al., 2021; Setiawati et al., 2019; Suriyanti & Thoharudin, 2019). Selain itu media pembelajaran juga dapat memperjelas berbagai konsep abstrak yang disajikan dalam materi ajar (Agustien et al., 2018; Permatasari et al., 2019; Yuanta, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS yakni media audio visual berbasis aplikasi zoom. Aplikasi zoom pada dasarnya merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video (Ma'ruufah et al., 2021; Mustamiroh & Ramadhayanti, 2021). Melalui aplikasi zoom seseorang dapat berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video, sehingga media ini sangat praktis digunakan untuk komunikasi antar guru dan peserta didik (Marsiding, 2021). Strategi pembelajaran IPS harus dirancang sedemikian rupa dengan mempertimbangkan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di samping harus bertumpu pada pengalaman indera menuju terbentuknya pengalaman kesimpulan yang logis. Dengan menerapkan media Aplikasi Zoom, maka dalam mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di pendidikan dasar dapat tercapai. Selain itu juga dapat memperbaiki penerapan kurikulum saat ini dan meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa aplikasi Zoom Meeting memiliki efektifitas yang baik karena dalam aplikasi Zoom Meeting komunikasi antara individu dapat dilakukan secara lisan dibandingkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang melakukan kegiatan

komunikasi secara tertulis menurut teori komunikasi pendidikan (Haqien & Rahman, 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom sangat efektif digunakan dan mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya (Monica & Fitriawati, 2020). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa yakni dimana pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom meeting cukup efektif, hal ini dikarenakan melalui zoom guru dan peserta didik dapat bertatap muka sama halnya pada kelas konvensional, selain itu Fitur dalam Zoom meeting juga mudah digunakan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Irmada & Yatri, 2021). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa aplikasi zoom memiliki efektifitas yang sangat baik jika digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan melalui aplikasi zoom guru dan peserta didik dapat bertatap muka secara virtual sehingga materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang membahas mengenai penggunaan aplikasi zoom untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas aplikasi pembelajaran audio visual berbasis aplikasi zoom pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Kemijen 03 Semarang Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus penelitian, dimana pada masing-masing siklus terdapat empat tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan untuk membuat rencana yang dijadikan acuan dalam melakukan tindakan. Pelaksanaan tindakan adalah aktifitas yang dilakukan oleh guru berdasarkan pada rancangan atau rencana yang telah disusun. Pengamatan adalah tindakan yang dilakukan guru untuk mengamati dan mencatat hal-hal yang diperlukan dan terjadi dalam proses pelaksanaan tindakan berlangsung. Dan refleksi adalah proses untuk melihat kembali atau mengulas kembali tentang perubahan yang terjadi pada proses tindakan yang telah dilakukan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV yang berjumlah 32 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, dengan instrument berupa Lembar Pengamatan Aktivitas Guru, Instrumen Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa, dan tes hasil belajar IPS. Data yang didapat pada penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan rumus persentase. Analisis dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media audio visual berbasis zoom meeting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, dilakukan dalam siklus penelitian yang terdiri dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Tahap prasiklus dilakukan melalui proses observasi awal terhadap hasil belajar IPS peserta didik pada semester sebelumnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih kurang, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa lebih rendah dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Hal ini disebabkan karena dalam penyampaian materi pembelajaran guru belum mengemas proses dan pelaksanaan pembelajaran dengan inovatif dan menarik. Nilai tes pra siklus menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV belum mencapai ketuntasan belajar. Hanya 4 siswa (12,50%) dari 32 siswa yang mencapai KKM sebesar 70. Sedangkan 28 siswa lainnya (87,50%) belum mencapai KKM, dengan Nilai rata-rata kelas baru mencapai 43. Adapun hasil rekapitulasi ketuntasan belajar pra siklus, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Pra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siswa Tuntas	≥ 70	4	12,50%
2	Siswa Belum Tuntas	≤ 70	28	87,50 %
Jumlah			32	100%

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan belajar lebih rendah dibandingkan dengan persentase siswa yang belum tuntas. Kebanyakan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat saat siswa diminta untuk maju ke depan, terdapat banyak siswa yang tidak

mau. Pada tahap pra siklus ini siswa sangat pasif, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga terlihat kurang maksimal. Sehingga hal ini berakibat pada evaluasi hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan pada hasil tersebut maka dilakukan penelitian siklus I dengan memperbaiki proses pembelajaran. Analisis pada siklus I dilakukan untuk mengetahui partisipasi serta hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media zoom. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 9 siswa yang mendapatkan kriteria (Sangat Kurang) yaitu dengan nilai kurang dari 59. Kemudian 3 siswa yang mendapatkan kriteria (Kurang) yaitu dengan nilai 60-74. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria penilaian (Baik) sebanyak 20 siswa dengan nilai 75-99. Dengan demikian partisipasi siswa mencapai persentase sebanyak 68,00% dan hasil yang didapatkan belum sesuai dengan apa yang diinginkan, yaitu mencapai 80% partisipasi siswa yang aktif dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi partisipasi siswa pada siklus I disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Rekapitulasi Partisipasi Siswa Siklus I

No	Nilai	Jumlah	Kriteria
1	< 59	9	Sangat Kurang
2	60-74	3	Kurang
3	75-99	20	Baik
4	100	0	Sangat Baik

Setelah didapatkan hasil mengenai partisipasi belajar, penelitian pada siklus I kemudian dilanjutkan pada analisis hasil belajar siswa. Hasil analisis hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa 21 siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS dari 32 jumlah siswa, dengan nilai rata-rata 68, yang masih berada di bawah KKM. Adapun rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Statistik	Nilai
1	Rata - Rata	68
2	Nilai Terendah	20
3	Nilai Tertinggi	95
4	Jumlah Tuntas	21
5	Jumlah Belum Tuntas	11

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar terhadap nilai siklus I dilakukan analisis nilai dengan membandingkan nilai siswa terhadap kriteria ketuntasan minimal sehingga diketahui jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas. Rekapitulasi ketuntasan belajar disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siswa Tuntas	≥ 70	21	65,62%
2	Siswa Belum Tuntas	≤ 70	11	34,37%
	Jumlah			100%

Dari penyajian [Tabel 4](#) dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan belajar sudah mulai meningkat. Pada siklus I siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat ketika peneliti meminta siswa untuk maju ke depan banyak siswa yang antusias untuk maju kedepan. Selain itu, kondisi kelas terkesan aktif dan banyak respon dari siswa karena ketika peneliti memberikan pertanyaan, siswa menjawab dengan suara yang penuh dengan keyakinan. Hanya saja hasil yang diperoleh pada siklus I masih belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari masih adanya beberapa siswa yang tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran serta masih adanya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Untuk mengatasi hal tersebut maka penelitian kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Tahap yang dilaksanakan pada siklus II masih sama seperti siklus I hanya saja dilakukan beberapa perbaikan pada proses pembelajarannya. Hasil analisis partisipasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II terdapat 2 siswa yang masuk dalam kriteria penilaian (Kurang) yaitu dengan nilai 60-74. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria penilaian (Baik) sebanyak 26 siswa. Dan hanya 1 siswa yang masuk dalam kriteria sangat baik yaitu memperoleh nilai 100. Dalam hal ini, sudah menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran di Siklus II meningkat dengan mencapai

persentase 86% partisipasi aktif siswa. Adapun rekapitulasi partisipasi siswa pada siklus II, disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Partisipasi Siswa Siklus II

No	Nilai	Jumlah	Kriteria
1	< 59	0	Sangat Kurang
2	60-74	2	Kurang
3	75-99	26	Baik
4	100	1	Sangat Baik

Setelah didapatkan hasil mengenai partisipasi belajar, penelitian pada siklus II kemudian dilanjutkan pada analisis hasil belajar siswa. Pada pembelajaran Siklus II nilai hasil belajar siswa meningkat signifikan. Pada Siklus II terdapat 28 siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS dari 32 jumlah siswa. Rekapitan hasil belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Statistik	Nilai
1	Rata - Rata	71
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Tertinggi	90
4	Jumlah Tuntas	28
5	Jumlah Belum Tuntas	4

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar terhadap nilai Siklus II dilakukan analisis nilai dengan membandingkan nilai siswa terhadap kriteria ketuntasan minimal sehingga diketahui jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas. Rekapitulasi ketuntasan belajar siklus II, disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Siswa Tuntas	≥ 70	28	87,50%
2	Siswa Belum Tuntas	≤ 70	4	12,50%
Jumlah			29	100%

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai persentase ketuntasan belajar terus meningkat dari sebelum menggunakan Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi zoom dengan materi sumber daya alam permulaan pada Siklus I hingga Siklus II ini. Selain itu hasil pada siklus II juga menunjukkan bahwa siswa sudah sangat maksimal dalam pembelajaran. Kebanyakan siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat ketika peneliti meminta siswa untuk maju ke depan banyak sekali siswa yang antusias untuk maju kedepan. Selain itu, kondisi kelas terkesan sangat aktif dibandingkan pada pembelajaran Siklus I dan banyak respon dari siswa karena ketika peneliti memberikan pertanyaan, siswa menjawab dengan suara yang penuh dengan keyakinan. Pada Siklus ini siswa sangat terlihat aktif dan antusias, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sangat terlihat.

Pembahasan

Hasil yang diperoleh pada penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis aplikasi zoom secara signifikan telah mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD. Aplikasi zoom pada dasarnya merupakan aplikasi tatap muka virtual yang dirancang agar seseorang dapat berdiskusi dan bertukar pikiran melalui panggilan video (Dwiyansaputra et al., 2021; Monica & Fitriawati, 2020). Melalui aplikasi zoom seseorang dapat berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video, sehingga media ini sangat praktis digunakan untuk komunikasi antar guru dan peserta didik, khususnya dalam proses pembelajaran daring (Marsiding, 2021; Winda & Dafit, 2021). Aplikasi Zoom dapat diakses melalui website, baik untuk OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan Android, dengan kualitas gambar dan suara yang telah didukung kualitas high definition atau HD (Angelina, 2020; Jeffrey & Langi, 2021). Penggunaan aplikasi zoom dalam proses pembelajaran memungkinkan guru untuk berbagi materi kepada siswa, sehingga siswa dapat menulis catatan penting dari hasil pembelajara, sehingga proses pembelajaran dapat lebih interaktif dengan kolaborasi bawaan (Jeffrey & Langi, 2021).

Penggunaan aplikasi zoom dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik suka mencoba dan mempelajari hal baru. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan aplikasi zoom secara signifikan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar (Paramita, 2019; Permana, 2018; Sadikin & Hamidah, 2020). Motivasi belajar pada dasarnya merupakan dorongan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan (Emda, 2018; Febianti, 2018). Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni seperti kondisi kesehatan siswa, sedangkan faktor eksternalnya seperti kondisi lingkungan, media pembelajaran yang digunakan, dukungan orang tua dan guru, dll. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan sikap ketertarikan terhadap proses pembelajaran, serta berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, penggunaan aplikasi zoom juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklusnya. Hasil belajar pada dasarnya merupakan capaian yang diperoleh siswa dalam kurun waktu tertentu (Fatmawati et al., 2021; Sulfemi, 2019). Melalui hasil belajar guru akan mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi yang disajikan serta mengetahui ketercapaian dari tujuan pembelajaran (Arsyad & Sulfemi, 2018). Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan melakukan variasi terhadap proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti media aplikasi zoom.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa aplikasi Zoom Meeting memiliki efektifitas yang baik karena dalam aplikasi Zoom Meeting komunikasi antara individu dapat dilakukan secara lisan dibandingkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang melakukan kegiatan komunikasi secara tertulis menurut teori komunikasi pendidikan (Haqien & Rahman, 2020). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom sangat efektif digunakan dan mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya (Monica & Fitriawati, 2020). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa yakni dimana pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom meeting cukup efektif, hal ini dikarenakan melalui zoom guru dan peserta didik dapat bertatap muka sama halnya pada kelas konvensional, selain itu fitur dalam Zoom meeting juga mudah digunakan dan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Irmada & Yatri, 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa aplikasi zoom memiliki efektifitas yang sangat baik jika digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan melalui aplikasi zoom guru dan peserta didik dapat bertatap muka secara virtual sehingga materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa aplikasi zoom secara signifikan telah mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas IV SD. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan partisipasi belajar serta hasil belajar siswa selama pelaksanaan siklus penelitian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Peckauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Angelina, L. (2020). Strategi Pengelolaan Zoom Meeting Dalam Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(2), 27–32. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v3i2.219>.
- Antarnusa, G., & Ristantiya, S. (2021). Kuliah Kerja Mahasiswa Guna Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Pada Desa Sukabares Kecamatan Ciomas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.251>.
- Arrasyid, A. (2018). Pengaruh Strategi Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Sikap Sosial. *International Journal of Elementary Education*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.23887/ijee.v2i2.14411>.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>.

- Betria, I. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Demontrasi Pada Siswa Kelas V SDN 010 Rambah Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bakoba : Journal of Social Science Education*, 1(2), 66–76. <https://doi.org/10.30606/bakoba.v1i2.963>.
- Betwan, B. (2019). Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.30659/jspi.v2i1.4015>.
- Dewi, N. P. D. Y., Tripalupi, L. E., & Haris, I. A. (2019). Kepuasan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Ditinjau Dari Kualitas Pelayanan Akademik Dosen Tahun Akademik 2014-2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 353. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20167>.
- Dura, S., & Mawardi, N. (2019). Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Oe (Open Ended/Problem Terbuka) Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 PIDIE. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(2). <https://doi.org/10.24815/jimps.v4i2.12008>.
- Dwiyansaputra, R., Wijaya, I. G. P. S., Bimantoro, F., Nugraha, G. S., & Aranta, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Zoom Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SD Negeri 10 Cakranegara. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi (JBegaTI)*, 2(1). <https://doi.org/10.29303/jbegati.v2i1.337>.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>.
- Harahap, F. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembangunan Ekonomi Kabupaten Padang Lawas Utara. *Journal Education and Development*, 7(3). <https://doi.org/10.37081/ed.v7i3.1207>.
- Irmada, F., & Yatri, I. (2021). Keefektifan Pembelajaran Online Melalui Zoom Meeting di Masa Pandemi bagi Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2423–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1245>.
- Jeffrey, & Langi, P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Fisika Secara Online Berbasis Zoom Meeting terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Health Sains*, 2(1), 85–93. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i1.145>.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>.
- Kristin, F. (2021). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Lembar Kerja Siswa Muatan Pelajaran Ips Berbasis Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 61–66. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1038>.
- Ma'ruufah, M. A., Gestiar, R., & Chumdari, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Era Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20299>.
- Makmunah, S. J., Tripalupi, L. E., & Haris, I. A. (2019). Implementasi Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN Se-Kecamatan Seririt Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 331. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20165>.
- Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jjpe.v2i1.931>.
- Mashudi, A. (2019). Kebijakan PPDB Sistem Zonasi SMA/SMK dalam mendorong Pemerataan Kualitas Sumberdaya Manusia di Jawa Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 186–206. <https://doi.org/10.31538/ndh.v4i2.327>.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>.
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(2), 186–192. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Paramita, N. M. A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17957>.

- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>.
- 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>.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Mplementasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <https://journal.upi.edu>.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i1.544>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117. <https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>.
- Umami, M. (2018). Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 222–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.2259>.
- Wahid, A. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn Kabupaten Bangkalan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 14–30. <https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p014>.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Jurnal Cakrawala*, 18(2). <https://doi.org/10.31294/jc.v18i2.4347>.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.