

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



Judul :
**HUBUNGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP
PEMBELAJARAN ONLINE
MENGUNAKAN ZOOM CLOUD MEETING**

Oleh:

Ketua	: Dr. Ainul Khalim, M.Pd.I	NIDN : 2109067401
Anggota	: Al Anton Wibowo	NIM : 2020.59.01.3699
	Ria Roifatul Umah	NIM : 2020.59.01.3681

Dibiayai oleh:
Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS QOMARUDDIN
sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2023/2024
Nomor Kontrak :283/LPPM-UQ/B.1./II/2024, tanggal 21-02-2024

**FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS QOMARUDDIN
JUNI 2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting

Nama Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. Ainul Khalim, M.Pd.I
- b. NRK/NIDN : 2109067401
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 1

- a. Nama Lengkap : Al Anton Wibowo
- b. NIM : 2020.59.01.3699
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Anggota 2

- a. Nama Lengkap : Ria Roifatul Umah
- b. NIM : 2020.59.01.3681
- c. Jabatan Fungsional : -
- d. Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Biaya : Rp. 6.500.000,-


Biaya Sumber Lain : Rp. -

Jangka Waktu Pelaksanaan : 23 Februari 2024 s.d. 15 Juni 2024

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

Moh. Nawo, M.Pd.I
NIDN : 2110048501

Gresik, 23 Juni 2024
Ketua Peneliti,


Dr. Ainul Khalim, M.Pd.I
NIDN : 2109067401

Menyetujui,
Kepala DP2M,

H. Lutfi Hakim, M.Ag.
NIDN : 2118078701

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan metode ceramah, hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa bosan akibatnya peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.¹

Dalam suatu pembelajaran ada banyak metode pembelajaran seperti metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, dll. Penerapan metode pembelajaran oleh guru menjadikan setiap peserta didik di dalam kelas bisa menangkap ilmu yang baik. Metode pembelajaran ini juga berfungsi agar para peserta didik bisa mencapai tujuannya dalam belajar dengan baik

Menurut Ishak Abdullah (2013) Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian) realitas, terutama melalui penginderaan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk

¹ Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana yang menyenangkan pasal 40 ayat (2).

mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.²

Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Media juga bisa menjadi sebagai alat komunikasi efektif untuk menyebarkan suatu pesan atau informasi.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.³

² Abdulhak, Ishak, darmawan. 2013. Teknologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya

³ Edi Elisa (Ed).2016. Kategori Media Pembelajaran. Jakarta: 15 Juli 2016

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang sudah modern yaitu dimana kita bisa mendengar sambil melihat gambar seperti halnya kita menonton televisi, media ini juga dapat menambah minat belajar pada siswa. Media ini juga memiliki dua perangkat yaitu perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Perangkat keras adalah alat yang memproses perangkat lunak ke dalam tampilan gambar, sedangkan perangkat lunak adalah kepingan disk yang berisi rekaman atau data.⁴

Jadi media audio visual merupakan media media pembelajaran yang modern yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Sekarang ini negara-negara yang ada di dunia ini telah dikejutkan oleh satu wabah penyakit yang disebabkan oleh virus bernama corona atau lebih dikenal dengan istilah covid-19 (Corona Virus Diseases-19). Awal mula virus ini mulai berkembang di negara Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai dunia. Sehingga oleh World Health Organization (WHO), menyatakan bahwa wabah dari penyebaran virus covid-19 sebagai pandemi dunia saat ini.

⁴ Adi Jarot (Ed). Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Ega Rima Wati. 2016

Penyebab terjadinya penyebaran virus covid-19 dapat menjadikan angka kematian yang paling tinggi di dunia saat ini. Banyaknya korban yang meninggal, bahkan tim medis pun banyakyang meninggal. Virus ini menjadi permasalahan besar bagi dunia, tak lupa Indonesia pun juga merasakan akan dampak penyebaran yang ditimbulkan oleh virus ini.⁵

Setelah pandemi covid-19 melanda dunia termasuk Indonesia, terjadi perubahan yang sangat drastis dalam tatanan kehidupan bermasyarakat dan bernegara di seluruh dunia. Salah satu kebijakan dalam rangka menekankan laju penyebaran covid-19 adalah kebijakan lockdown. Dengan kebijakan ini, maka aktivitas di luar rumah dibatasi atau bahkan tidak ada sama sekali. Kegiatan di perkantoran, di perusahaan, di pasar dan bahkan di sekolah dibatasi atau bahkan ditiadakan pertemuan tatap muka di sekolah atau diperguruan tinggi.

Maka dari itu sekolah memutuskan untuk belajar online, karena meskipun dalam keadaan yang seperti ini para peserta didik harus tetap belajar. Supaya mereka tetap menempuh pendidikan seperti sebelum keadaan lockdown, pembelajaran online ini tidak menjadi halangan dalam belajar.

Online learning sampai saat ini masih dianggap sebagai terobosan atau paradigma baru dalam kegiatan belajar mengajar dimana dalam prose kegiatan belajar mengajar karena antara mahasiwa dan dosen tidak perlu

⁵ M. Bayu Tejo Sampurno, Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi Covid-19, Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I, Vol. 7 No. 6 2020, 530.

hadir ruang kelas. Mereka hanya mengandalkan koneksi internet untuk melakukan proses kegiatan belajar dan proses tersebut dapat dilakukan dari tempat yang berjauhan. Karena kemudahan dan kepraktisan sistem perkuliahan virtual atau online learning, tidak heran bila banyak institusi yang menggunakan perkuliahan online.⁶

Pembelajaran online bukan suatu jenis pembelajaran yang tanpa permasalahan dalam prosesnya. Ada beberapa permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran online, seperti yang dikatakan oleh bahwa ada tiga hal permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran online : penggunaan materi ajar, interaksi mahasiswa, dan suasana belajar.

Materi ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai sumber kajian dalam belajar. Interaksi mahasiswa salah satu faktor untuk membantu mahasiswa dalam menggapai hasil belajar yang lebih optimal. Tidak kalah penting dari materi ajar dan interaksi mahasiswa, lingkungan belajar juga memiliki peranan penting bagi peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran beralih dari tatap muka menjadi pembelajaran online melalui daring. Hal inilah yang dilakukan di SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom cloud meeting. Aplikasi ini dipilih

⁶ Nuryansyah Adijaya (Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online), Vol,10 N0.2, September 2018

disamping mudah digunakan juga jumlah peserta yang bergabung gabung bisa mencapai 100 partisipan.

Selain itu Zoom Cloud Meeting bersifat Conference dimana Pendidik dan peserta didik bisa langsung berinteraksi selayaknya bertemu langsung. Dalam Aplikasi ini terdapat banyak fitur mulai dari File sharing dalam format PDF bisa dilakukan dengan mudah, Zoom menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu mau bergabung dengan conference/meeting hanya dengan tautan atau nomor kamar, Zoom juga dapat di gunakan menjadi kursus online sangat populer karena menghemat biaya waktu perjalanan, biaya bahan bakar, dan dampaknya terhadap lingkungan.⁷

Zoom cloud meeting juga memiliki biaya finansial yang rendah dan menawarkan pengalaman webinar yang bagus. Menggunakan Zoom cloud meeting memungkinkan untuk menulis dan berbicara bersama melalui proses. Zoom cloud meeting dapat digunakan dalam Opsi Pendidikan Jarak Program Pekerjaan Sosial Discussions were two-way audiovisual, Zoom cloud meeting digunakan untuk telemedicine kesehatan dalam menanggapi pandemi COVID-19. Zoom untuk diskusi berbasis komunitas, dan lainnya.⁸

⁷ Ahmad Cusyairi (pelatihan pembuatan konten pendidikan), Vol.1, No.1, Juni 2020.

⁸ Herlinda Kusmiati (Pelatihan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tk Al Ikhlas 256), Vol.2, No.1, Apri 2021, Hal 19-31

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media sangatlah penting untuk proses pembelajaran. Terutama pada media audio visual, yang dapat menampilkan gambar dan juga audio. Apalagi pada saat pandemi Covid-19 ini yang proses pembelajarannya masih online atau belajar dari rumah. Tentunya membutuhkan suatu aplikasi belajar yang dapat digunakan untuk diskusi dan bertatap muka secara langsung tanpa harus bertemu secara langsung. Yaitu dengan menggunakan aplikasi zoom cloud meeting yang mempunyai banyak kelebihan dari aplikasi lainnya.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting KELAS VII Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.**

B. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah penulisan dalam menganalisis penelitian, maka rumusan masalah penelitian judul ini adalah “Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik”. Agar tidak melebar penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Media audio visual di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik?

2. Bagaimana pelaksanaan Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting Kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik?
3. Apakah ada hubungan antara Media audio visual dengan Pembelajaran Online Menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan

1. Untuk mengetahui penerapan media audio visual di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran online berbasis zoom meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.
3. Untuk mengetahui hubungan antara Media audio visual dengan pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

Manfaat penelitian

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan siswa mengetahui hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

2. Bagi peneliti

Peneliti akan mengetahui dan memahami hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

3. Bagi lembaga

Penelitian ini diharapkan memperoleh informasi dan masukkan yang terkait dengan hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori relevan. Belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pada penelitian ini media audio visual ini dapat menjadi sumber belajar mandiri sehingga dapat memacu peserta didik untuk senantiasa berinteraksi langsung dengan materi dan sangat berpengaruh dengan pembelajaran online berbasis zoom meeting.

Terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja yang disingkat H_a dan hipotesis nol disingkat H_o . Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Nol (H_0) menyatakan tidak adanya pengaruh antara dua variabel atau tidak Adanya Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.
2. Hipotesis Kerja (H_a) menyatakan bahwa adanya pengaruh variabel X dan Y, atau adanya hubungan media audio visual (X) terhadap pembelajaran online berbasis zoom cloud meeting (Y). Jadi H_a dalam penelitian ini adalah adanya Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Hipotesis kerja (H_a), adanya hubungan antara media audio visual (X) dan pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik (Y).

E. Ruang lingkup penelitian dan keterbatasan penelitian

Dalam penelitian ini berjudul ” Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik”. Ruang lingkup penelitian ini yaitu :

1. Media Audio Visual, 2. Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII, 3. di SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

F. Originalitas Penelitian

Tabel 1.1

No	Nama Peneliti	Jenis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Ika Ramadaya nti	Skripsi 2016	Hubungan Media AudioVisual dengan Kemampuan bercerita kepada Anak A di TK Ddamhil kota gorontalo	Hubungan Media Audio Visual	Kemampu an Bercerita Kelompok A
2.	El Sunarti	Skripsi 2020	Efektifitas Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting Terhadap Motivasi Dan	Pembelaja ran Online Mengguna kan Zoom Cloud Meeting	Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

			Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Pekanbaru		
3.	Isna Sholihatun Nisa'	Skripsi 2021	Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik		

G. Definisi Operasional

Pada penafsiran judul ini, menimpa “Hubungan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik ”, penulis hendak mengartikan perkata yang dikira berarti, supaya tidak terjalin

kesalahpahaman terhadap perkata yang ada dalam judul riset ini. Ada pula yang diartikan periset dalam penelitian ini adalah :

1. Media

Merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

2. Audio Visual

Media pembelajaran yang sudah modern yaitu dimana kita bisa mendengar sambil melihat gambar seperti halnya kita menonton televisi, media ini juga dapat menambah minat belajar pada mahasiswa. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

3. Pembelajaran Online

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui jaringan internet. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Dalam bahasa Indonesia pembelajaran online diterjemahkan sebagai '*pembelajaran dalam jaringan*' atau '*pembelajaran daring*'.

4. Zoom Cloud Meeting

Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran online, aplikasi tersebut kita bisa menggunakannya dengan banyak orang. Seperti halnya video call, yaitu kita dapat bertatap muka tanpa harus bertemu secara langsung. Zoom Cloud Meeting juga sering digunakan oleh para mahasiswa, guru, dan para pejabat untuk berdiskusi.

5. UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Sekolah Negeri yang terletak di Jalan Gelang Jaya VI No.18, Sembung Anyar, Lasem, Dukun, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61153. Lebih tepatnya sekolah ini berada didesa Lasem bagian Utara, tempatnya yang sangat sejuk dikarenakan dekat dengan persawahan.

H. Sistematika Pembahasan

Agar dapat menyajikan suatu hasil yang maksimal. Untuk itu diperlukan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka yang diambil dari pengertian pengertian Media audio visual, karakteristik, jenis, fungsi, kelebihan dan kekurangan media audio visual. Pengertian pembelajaran online, dan zoom cloud meeting.

- BAB III : Metode penelitian meliputi lokasi penelitian, jenis penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrument penelitian, pengumpulan data, dan Analisis data.
- BAB IV : Hasil penelitian meliputi deskripsi data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V : Penutup meliputi simpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang dapat memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Dan penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Menurut Wina Sanjaya (2010:172) “Media audio- visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya”.⁹

Paduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video atau CD, serta sound dan film. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Media audio-visual terdiri atas audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara. Audio-visual gerak, yaitu media yang dapat

⁹ Joni Purwono, dkk. “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 2. No.2 Edisi April 2014. Hal.127-144.

menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.¹⁰

Alasan Memilih Media Berbasis Audio-Visual dalam Proses Pembelajaran bahwa mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Oleh karena itu media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik

Selain itu media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar yang baru dalam diri siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio-visual. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih, karena media ini mengandalkan dua indera sekaligus, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan. Dengan media tersebut diharapkan bisa membangkitkan motivasi dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent, video merupakan media yang cocok untuk berbagai ilmu pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun.¹¹

¹⁰Alaksamana Blog.2018.Media Pembelajaran, online,
(<https://alaksamana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>)

¹¹ Sudarbuana dan Danim, 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

2. Karakteristik Media Audiovisual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Dalam hal ini, media video dapat dikasifikasikan sebagai media audio visual. Meskipun bentuk fisiknya berbeda, media audio visual memiliki kesamaan dengan film, yaitu sama-sama ampu menayangkan gambar bergerak. Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan sampai bidang pendidikan dan pembelajaran¹².

Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media audio visual akan membuat proses komunikasi atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual, jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran.

Perangkat yang digunakan adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. selain ciri diatas, media audio visual juga memiliki ciri lain yang perlu diketahui. Karakteristik atau ciri yang dimaksud diantara lainnya adalah sebagai berikut:

a. Bersifat linear

Media audio visual biasanya bersifat linier dan media ini menyajikan visual yang dinamis.

¹² Adi Jarot (Ed). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Ega Rima Wati. 2016

b. Sesuai petunjuk penggunaan

Media audio visual ini biasanya digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.

c. Representasi fisik

Media audio visual ini merupakan representasi fisik dari gagasan real materi pembelajaran yang ingin disampaikan. Audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif

d. Variatif

Media audio visual ini sangat menarik, guru harus pandai memanfaatkan audio visual sebagai media pembelajaran. Media ini juga banyak menampilkan banyak variasi dalam setiap penyajiannya.¹³

3. Jenis – Jenis Media Audio Visual

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Sementara pengalaman itu sendiri bisa berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Oleh karena itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Sebelum memasuki pembahasan mengenai media audiovisual dalam proses pembelajaran, mari terlebih dahulu mengetahui tentang jenis audio visual.

¹³ Adi Jarot (Ed). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Ega Rima Wati. 2016. Hal. 47

Media audio visual ini terbagi menjadi dua macam, yaitu audio visual murni dan audiovisual tidak murni. Audio visual murni merupakan sebuah media yang memiliki unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber, seperti video kaset. Sementara audio visual tidak murni merupakan sebuah media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berlainan¹⁴. Untuk mengetahui kedua jenis media audio visual tersebut secara detail, bisa dilihat dari uraian berikut :

a. Audio visual murni :

Film bersuara :

Film bersuara ada berbagai jenis, ada yang dipakai untuk hiburan, contohnya seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop.

Video :

Video merupakan suatu media yang semakin lama semakin populer dalam kalangan masyarakat. Dan pesan yang disampaikan bisa merupakan fakta maupun fiktif, dapat juga bersifat informatif, edukatif atau bisa juga instruksional.

Televisi :

Selain film dan juga video, televisi juga menyajikan pesan – pesan pembelajaran dengan disertai unsur gerak didalamnya.

b. Audio visual tidak murni :

¹⁴ Alakmana Blog.2018. Pengertian Dan Jenis Media Audio visual, (online), (<https://alakmana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>, diakses 2018)

Audio visual tidak murni bisa juga disebut audio visual diam plus suara merupakan media yang menampilkan suara serta gambar diam. Contohnya seperti sound slide (film bingkai suara), slide atau film strip yang yang ditambah dengan suara bukan alat audio visual yang lengkap sebab suara dan dan juga rupa berada terpisah.¹⁵

4. Fungsi Media Audio Visual

Media pembelajaran yang berbasis audio visual merupakan perantara atau penyampaian pesan pembelajaran yang mengandung komponen atau unsur visual dan suara. Karena menggunakan lebih dari satu indera dalam pemanfaatannya, maka media audio visual seringkali juga dimasukkan dalam kelompok multimedia.

Untuk mengetahui fungsi-fungsi tersebut secara terang, maka bisa dilihat melalui uraian sebagai berikut :

- a. Untuk membangunkan antusiasme peserta didik dalam belajar.

Antusiasme peserta didik merupakan suatu sikap positif yang timbul dari diri sendiri tanpa ada paksaan.

- b. Menghidupkan proses pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran dalam ruang kelas agar lebih efektif dibutuhkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan

- c. Fungsi edukatif, mendidik peserta didik untuk berfikir kritis.¹⁶

¹⁵ Adi Jarot (Ed). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Ega Rima Wati. 2016, hal.47

¹⁶ Ibid, Adi Jarot (Ed). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Ega Rima Wati. 2016, hal 51

Dimana peserta didik berfikir jernih dan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercaya.

- d. Dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif.

Suatu keadaan atau situasi belajar yang dapat menghasilkan perubahan perilaku pada seseorang setelah ia ditempatkan pada situasi belajar yang didalamnya melibatkan tenaga pendidik serta peran aktif peserta didik itu sendiri.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan

- a. Membangkitkan motivasi dan minat belajar

Media audio visual ini menggunakan dua alat indera yaitu indera penglihatan (mata) dan indera pendengaran (telinga), maka dari itu para peserta didik tidak merasa bosan dan bisa membangkitkan semangat dalam belajar.

- b. Tidak membosankan

Media audio visual sangat menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar.

- c. Mudah dipahami dan dimengerti

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti media audio visual. Dimana media tersebut memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses penyerapan pesan yang termuat pada

media tersebut, sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh para peserta didik.

Kekurangan

a. Memerlukan waktu yang cukup lama

Pada pembuatan seperti film memang memerlukan waktu yang cukup lama sehingga tidak bisa memakan waktu yang singkat.

b. Memerlukan tempat yang luas

Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap diletakkan dan memerlukan tempat luas.

c. Biaya relatif mahal

Seperti halnya pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak

B. Pembelajaran Online Dan Zoom Cloud Meeting

1. Pengertian Pembelajaran Online

Belajar online (juga dikenal sebagai elektronik learning atau E-learning) merupakan hasil pengajaran yang disampaikan secara elektronik berbasis komputer. Materi yang diakses melalui jaringan, termasuk situs web, internet, intranet, CD dan DVD. E-learning tidak hanya mengakses informasi (misalnya, meletakkan halaman web), tetapi juga membantu para pembelajar dengan hasil yang spesifik

(misalnya mencapai tujuan). Selain menyampaikan pengajaran, e-learning bisa memantau kinerja pembelajaran dan melaporkan kemajuan pembelajar.

Selain itu definisi menurut *Ardiansyah (2013)*, E-learning adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan sebagai proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara guru dengan peserta didik. Secara umum, pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran online lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online.¹⁷

Pembelajaran online atau E-learning dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung.

E-learning juga lebih muda untuk diserap artinya menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video. Namun peserta didik mungkin dapat bisa frustrasi apabila tidak dapat mengakses grafik, gambar, serta video dikarenakan peralatan (software dan hardware) yang tidak memadai.¹⁸

¹⁷ Ardiansyah, Ivan. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moodle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

¹⁸ Nuryansyah Adijaya (*Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online*), Vol,10 NO.2, September 2018

Fasilitas multimedia bisa diartikan seperti guru membuat power point yang didalamnya terdapat suatu teks yang diberi contoh gambar, bisa juga guru membuat materi melalui video lalu peserta didik mengamati video tersebut. tetapi biasanya ada banyak kendala seperti sinyal, kuota, dan hp yang kurang canggih.

Pembelajaran online sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional. Secara garis besar, perbedaannya terdapat pada cara mengajar. Pada pembelajaran konvensional terjadi tatap muka antara guru dan siswa, sedangkan pada pembelajaran online tidak ada tatap muka secara langsung antara guru dan siswanya. Untuk memahami perbedaan tersebut lebih jelasnya, maka dapat dilihat pada paparan ciri-ciri pembelajaran online di bawah ini.¹⁹

a. Ciri-ciri Pembelajaran Online :

1) Pembelajaran individu

Siswa dalam proses pembelajaran online akan belajar secara sendiri dan mandiri. Ada beberapa faktor internal maupun eksternal yang akan memengaruhi keberhasilan dari pembelajaran online yang dilakukan oleh siswa.²⁰ Faktor internal yang dapat mempengaruhi yaitu kecerdasan, rasa ingin tahu yang tinggi, motivasi, kepribadian, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pembelajaran online yaitu

¹⁹ Cepi Riyana *konsep pembelajaran online* Modul 1

²⁰ Ibid, hal. 16

teknologi yang dipakai, lingkungan sekitar kecepatan akses internet dan lain sebagainya.

2) Terstruktur dan Sistematis

Sama seperti pembelajaran konvensional, pembelajaran online dilakukan secara terstruktur. Sebelum diadakannya kegiatan belajar mengajar secara online, terlebih dahulu guru

menyiapkan silabus, materi pelajaran, media dan sumber belajar. Semua kegiatan tersebut dilakukan secara terstruktur. Selain terstruktur secara teknis, materi pelajaran pun diatur sedemikian rupa agar dapat terstruktur sesuai tingkatan kemampuan. Materi yang lebih mudah akan diberikan di awal pertemuan, dan materi yang sulit akan diberikan di akhir pertemuan. Selain itu materi-materi yang dirasa sulit akan diberikan penjelasan dan contoh.²¹

3) Mengutamakan Keaktifan Siswa

Proses belajar terjadi akibat adanya proses aktif dari siswa. Proses aktif ini sangat diperlukan dalam pembelajaran konvensional maupun pembelajaran online. Pada pembelajaran online memerlukan kegiatan aktif dari siswa. Dengan menggunakan teknologi, guru dapat merancang beberapa aktifitas

²¹ Ibid, hal. 16

yang dapat membuat siswa aktif, baik dalam aktif berpikir, aktif bersosialisasi maupun aktif dalam hal lainnya.

4) Keterhubungan

Pembelajaran online dikenal sebagai pembelajaran mandiri. Perlu diketahui bahwa pembelajaran online masih memungkinkan adanya pertemuan antara siswa, bedanya pertemuan dilakukan secara online. Pembelajaran online tidak merubah kebiasaan-kebiasaan yang terjadi pada pembelajaran konvensional seperti adanya pertemanan, ataupun interaksi dengan guru. Salah satu karakteristik dari pembelajaran online yaitu adanya konektivitas.²²

2. Aplikasi pembelajaran online

1) Ruang Guru

Merupakan aplikasi bimbil online yang memiliki segudang fitur dan memudahkan dalam memahami materi-materi pelajaran. Aplikasi Ruang guru menyediakan berbagai materai lewat menonton video yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan kurikulum yang digunakan.²³

Dalam membantu program pemerintah dalam menangkal wabah Covid-19, Ruang guru juga menggelar Sekolah Online yang berupa aplikasi belajar tanpa bayar.

²² Cepi Riyana *konsep pembelajaran online* Modul 1

²³ Jaka.2020. *Tips Aplikasi Belajar Online Android*,9 oktober 2020)

2) Google Classroom

Google classroom merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non profit, dan siapa pun yang memiliki akun google. Google classroom memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupaun diluar kelas.²⁴

Tujuan utama Google Classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa Google Classroom menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan, Google Docs, Sheets, Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

3) Google Meet

Google mengeluarkan google meet yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, google meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah.

4) Brainly

²⁴ Muhammad imaduddin. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom*. Kudus:garudawaca

Brainly adalah suatu aplikasi yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan pendidikan yang berbasis teknologi digital juga merupakan sistem web yang memudahkan pengguna untuk saling atau saling melempar pertanyaan dan jawaban mengenai berbagai mata pelajaran sekolah secara bebas dan dapat diakses oleh siapapun dimanapun dan kapanpun.²⁵

Dalam aplikasi brainly terdapat banyak jawaban tidak hanya dari satu orang tetapi terdapat beberapa jawaban, jadi kita bisa mendapatkan penjelasan lebih banyak.

5) WhatsApp

WhatsApp merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengirim pesan menggunakan data internet. Selain sebagai pesan, panggilan whatsapp juga digunakan untuk pembelajaran online, dengan cara membuat group, yang didalamnya berisi nomor whatsapp peserta didik serta guru mata pelajaran.

6) Zoom cloud meeting

Zoom meeting juga merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur video conference yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik²⁶

Salah satu kelebihan dari Zoom cloud meeting ini juga bisa digunakan diskusi dengan 1000 orang, sedangkan

²⁵ Labisal fitri. 2020. *Penggunaan Aplikasi Brainly dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal sosial dan sains, (online), vo.2.no. 2

²⁶ Ripai Ipan Efektivitas pembelajaran E-commerce pembelajaran... No.28b, Jawa Barat

kekurangannya kapasitas hp yang kita pakai harus besar, dan juga membutuhkan sinyal yang kuat.

3. Zoom Cloud Meeting

Zoom cloud meeting adalah aplikasi buatan miliader, Eric Yuan, yang dirilis pada januari 2013. Zoom meeting juga merupakan aplikasi perangkat lunak yang memiliki fitur video conference yang dapat mempertemukan banyak orang secara langsung tanpa harus bertatap muka secara fisik.²⁷

Hanya dengan melalui koneksi internet dan melakukan registrasi pada website pada computer atau mengunduh aplikasi pada smartphome, lalu ikuti alur yang tersedia. Aplikasi zoom cloud meeting sangat efektif digunakan sebagai media komunikasi dalam jaringan ketika salah satu pihak dosen atau mahasiswa mempunyai kendalah untuk berkumpul bertatap muka secara fisik.

Zoom cloud meeteng memiliki biaya finansial yang rendah dan menawarkan pengalaman webinar yang bagus menggunakan Zoom cloud meeting memungkinkan untuk menulis dan berbicara bersama melalui proses. Zoom cloud meeting dapat digunakan dalam Opsi Pendidikan Jarak Program Pekerjaan Sosial Discussions were two-way audiovisual, Zoom cloud meeting digunakan untuk telemedicine

²⁷ Ripai Ipan Efektivitas pembelajaran E-commerse pembelajaran... No.28b, Jawa Barat

kesehatan dalam menanggapi pandemi COVID-19. Zoom cloud meeting untuk diskusi berbasis komunitas, dan lainnya.²⁸

Selain aplikasi, zoom cloud meeting juga dapat diakses melalui website, baik untuk Windows, IOS, dan Android. Ketika mendaftarkan diri akan mendapatkan beberapa keuntungan, seperti:

- a. Dapat melakukan meeting hingga 100 partisipan
- b. Gratis 40 menit video conference untuk rapat kelompok, kamu dapat mengulang lagi jika durasi sudah habis
- c. Kualitas suara dan gambar HD
- d. Screen-sharing
- e. Akses ke virtual background
- f. Menjadwalkan hingga merekam keseluruhan meeting
- g. Membagi partisipan menjadi beberapa “ruangan” dengan fitur Breakout Rooms²⁹

4. Cara menggunakan zoom cloud meeting

- a. Registrasi
 - 1) Buka aplikasi browser yang terinstal pada laptop anda.
 - 2) Lalu buka halaman web <https://zoom.us/>
 - 3) Pilih tombol Sign Up It's Free

²⁸ Ahmad Cusyairi (pelatihan pembuatan konten pendidikan), Vol.1, No.1, Juni 2020.

²⁹ Ripai Ipan *Efektivitas pembelajaran E-commerce pembelajaran...* No.28b, Jawa Barat

- 4) Masukkan tanggal lahir masing– masing lalu klik continue.
- 5) Masukan email anda lalu klik sign up.
- 6) Selanjutnya periksa email masuk dari aplikasi zoom cloud meeting kemudian klik link aktivasi yang tersedia.
- 7) Kemudian anda harus memasukkan nama dan kata sandi setelah diisi klik continue.
- 8) Registrasi akun zoom meeting telah aktif.³⁰

b. Log in

- 1) Buka web browser <https://zoom.us/>
- 2) Lalu klik tombol login, masukkan email dan kata sandi yang telah aktif.
- 3) Selanjutnya klik sign in.

c. Join Meeting

- 1) Login pada laptop atau smartphone dengan memasukkan email dan kata sandi.
- 2) Klik tombol join lalu masukkan meeting ID yang telah anda dapatkan dari host/dosen Selanjutnya klik join.

d. Membuat Schedule Meeting

- 1) Login ke aplikasi zoom meeting.

³⁰ Nur Muhammad Rosyid et al *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 11, 2020

2) Lalu pilih tombol meeting dananda bisa mulai mengatur waktu meeting tersebut akan dilaksanakan.³¹

5. Kendala penggunaan zoom cloud meeting

Kendala adalah segala hal yang dapat menghambat dalam melakukan kegiatan produksi. Begitu juga dengan penggunaan aplikasi ini, tentu dapat ditemui beberapa macam kendala yang dapat menghambat proses berlangsungnya perkuliahan daring menggunakan aplikasi zoom cloud meeting. Kendala yang paling dominan dalam penggunaan aplikasi zoom lebih didominasi dari perangkat pengguna.³²

Adapun pengguna zoom rata-rata sudah mahir karena persebaran teknologi yang sudah sampai pelosok desa. Kendala dari dalam perangkat akan berpengaruh pada kualitas audio visual secara langsung, setidaknya berdasarkan hasil penelitian ada tiga kendala dalam penggunaan aplikasi zoom diantaranya yaitu:

a. Jaringan Internet

Meskipun perkembangan teknologi dan informasi sudah sampai ke pelosok desa, akan tetapi tidak menutup kemungkinan masih banyak desa-desa yang kesulitan dalam hal jaringan seluler. Hasil pengukuran perusahaan jaringan delivery content global, yang menyebutkan bahwa kecepatan koneksi internet rata-rata di

³¹ Nur Muhammad Rosyid et al *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 11, 2020

³² Ibid, hal. 23

Indonesia adalah 772 kbps, cukup rendah dibandingkan angka rata-rata kecepatan koneksi internet global yang mencapai 2,3 Mbps.³³ Hal ini mengakibatkan dampak yang cukup signifikan di era modernisasi seperti sekarang ini. Seperti halnya kesulitan dalam mengikuti kelas online yang mengakibatkan siswa atau mahasiswa tidak dapat mengikuti kelas online tersebut dikarenakan jaringan yang sudah tidak memungkinkan.

b. Paket Data

Sebagian besar mahasiswa di zaman sekarang ini banyak yang sumber keuangannya dari orang tua. Dengan adanya kuliah online dengan aplikasi zoom ini tidak menuntut kemungkinan menghabiskan biaya yang tidak sedikit jika dibanding hari-hari biasanya. Besarnya kuota yang digunakan untuk mengikuti kuliah daring melalui aplikasi zoom cloud meeting tentu juga menambah pengeluaran bagi mahasiswa yang tidak memakai wifi, hal ini tentu menjadi salah satu alasan kenapa masih banyak yang menginginkan kuliah konvensional seperti biasa dari pada kuliah daring yang menghabiskan banyak kuota atau paket data.

c. Kapasitas Penyimpanan HP (RAM)

³³ Ibid, hal. 23

Tidak semua mahasiswa memiliki HP yang memadai untuk mengikuti kuliah daring, ada beberapa mahasiswa yang memiliki HP dengan memori penyimpanan yang masih jauh dari kata cukup untuk ukuran smart phone masa kini. Sedangkan zoom memiliki ukuran megabyte (MB) yang cukup besar untuk ukuran smart phone dengan ram/rom rendah.³⁴

Sehingga ketika mahasiswa tersebut menginstal zoom di smart phone nya otomatis akan memenuhi memori HP tersebut dan membuat jalannya pengoperasian aplikasi dalam HP tersebut menjadi tersendat, bahkan berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa ada yang HP nya blank ketika membuka aplikasi zoom, sehingga tidak bisa mengikuti perkuliahan daring yang sedang berlangsung

6. Kekurangan dan kelebihan zoom cloud meeting

Kekurangan :

a. Tidak tersedia bahasa Indonesia

Aplikasi Zoom Cloud Meeting menggunakan bahasa Inggris didalamnya, sehingga akan cukup menyulitkan bagi Anda yang kurang memahami bahasa Inggris.³⁵ Namun ini bukan suatu masalah

³⁴ Ibid, hal. 23

³⁵ Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5(1). doi:10.30998/sap.v5i1.6511

serius, sebab dengan adanya Google Translate Anda bisa memahami kalimat bahasa Inggris dengan baik.

b. Boros kuota

Biasanya, aplikasi yang menampilkan video akan lebih banyak menguras kuota. Begitupun Zoom Cloud Meeting, jangan heran jika nantinya paket internet anda berkurang signifikan setelah melangsungkan sesi video conference.³⁶ Kualitas video yang semakin tinggi juga bisa berpengaruh besar terhadap kuota, karena semakin tinggi resolusi HD dari videotersebut maka semakin jernih dan kuota juga semakin cepat habis.

c. Kurang aman

Belakangan ini, aplikasi Zoom Cloud Meeting tengah menjadi pusat perhatian dikarenakan bocornya data-data pengguna ke publik. Bukannya menyimpan rapat-rapat detail pribadi penggunanya, aplikasi ini malah menyebarkan data sensitif seperti wajah, lokasi pengguna, hingga jam login pengguna. Tak hanya itu saja, Zoom disinyalir juga dapat dengan mudah diakses oleh hacker dengan bantuan software tertentu. Tentunya ini menjadi sebuah kekurangan terbesar Zoom Cloud Meeting, banyak pengguna yang mulai meninggalkannya dikarenakan kekurangan ini.

³⁶ Lita Ariyanti. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka

Kelebihan :

a. Kapasitas ruang besar

Sebuah aplikasi pertemuan virtual tertentu harus bisa menampung banyak partisipan dalam satu sesi konferensi. Seperti rapat pada umumnya, rapat virtual biasanya memiliki jumlah peserta yang cukup banyak. Aplikasi Zoom Cloud Meeting diklaim dapat menampung hingga 1.000 partisipan serta 10.000 penonton dalam suatu grup atau ruang live video.³⁷

Angka tersebut tentunya sudah sangat besar karena rata-rata orang mengadakan rapat online paling banyak pesertanya berjumlah ratusan saja. Kelebihan dan kekurangan Zoom yang beragam memanglah selalu menjadi sudut pandang tersendiri. Namun jika dilihat pula dari akses kapasitas ruang yang cukup besar, tentu akan memberi penilaian khusus dari pengguna bagi pendiri teknologi Zoom cloud meeting.

b. Kapasitas video dan suara terbaik

Suatu pertemuan online tentu akan menjadi sangat buruk jika kualitas suara dan resolusi video yang ditampilkan bukan yang terbaik. Bisa-bisa, kita tidak bisa menangkap apa yang lawan bicara ucapkan. Salah satu kelebihan Zoom Cloud Meeting adalah mampu

³⁷ Febriyanto Q.2021. *Kelembhan dan kekurangan zoomcloud meeting*, (online). (<https://www.localstartupfest.id/kelebihan-kekurangan-zoom/html>, diakses 12 Februari 2021)

menghadirkan kualitas video yang jernih dan suara yang jelas sehingga akan memudahkan saat sedang berkomunikasi.³⁸

c. Tersedia berbagai fitur menarik

Kelebihan yang tak kalah menakjubkan dari aplikasi Zoom Cloud Meeting ialah tersedia berbagai macam fitur-fitur menarik. Anda bisa merekam dan menyimpan video selama meeting berlangsung, mencerahkan warna kulit wajah Anda, mengubah background sesuai dengan yang diinginkan, hingga menjadwalkan pertemuan online. Fitur-fitur ini mungkin hanya akan tersedia pada aplikasi Zoom cloud meeting saja.³⁹

d. Mendukung presentasi

Bagi Anda yang ingin menjelaskan atau memahami sebuah materi secara lebih dalam, di dalam aplikasi Zoom Cloud Meeting Anda bisa mempresentasikan file materi kepada partisipan lainnya. Baik partisipan maupun pemateri bisa mencoret-coret presentasi tersebut sehingga akan lebih mempermudah pendalaman materi.

e. Fitur on/off video

Jika di dalam sebuah meeting Anda tidak lagi membutuhkan wajah dan suara Anda untuk ditampilkan, maka Anda bisa mengatur untuk mematikan video dan audio. Kelebihan ini tentu

³⁸ Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5(1). doi:10.30998/sap.v5i1.6511

³⁹ Febriyanto Q.2021. Kelebihan dan kekurangan zoomcloud meeting, (online). (<https://www.localstartupfest.id/kelebihan-kekurangan-zoom/html>, diakses 12 Februari 2021)

saja akan menjaga privasi Anda tanpa mengganggu jalannya sebuah rapat.

f. Tersedia di berbagai macam perangkat

Bagi Anda yang hanya mempunyai ponsel, jangan khawatir. Sebab, aplikasi Zoom Cloud Meeting dapat dijalankan di berbagai perangkat diantaranya HP android, iPhone, PC, atau pun laptop.⁴⁰

7. Manfaat zoom cloud meeting

Berikut ini merupakan manfaat dari aplikasi zoom cloud meeting dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya :

- a. Mempermudah pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik.
- b. Memudahkan dosen menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa.
- c. Bisa dilakukan secara langsung dengan bersamaan lebih dari 50 orang.
- d. Terdapat banyak fitur yang bisa digunakan mahasiswa untuk melakukan presentasi.
- e. Menyediakan fitur video conference yang akan menampilkan audio visual seluruh peserta yang join link didalam aplikasi zoom cloud meeting.⁴¹

⁴⁰ Ibid hal. 26

⁴¹ Ipan Ripai Ipan Ripai *efektivitas pembelajaran zoom cloud meeting*, No.28 B, Kuningan Jawa Barat, 45511

C. Hubungan Media Audio-Visual Terhadap Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Media audio visual sangatlah penting dalam pembelajaran, terutama media audio visual. Media audio visual yakni gabungan antara gambar dan suara menjadi satu, sehingga memudahkan para siswa / siswi dalam belajar. Apalagi pada saat ini Covid-19 masih melanda dunia dan pembelajaran tatap muka dihentikan, diganti dengan belajar dirumah atau bisa disebut pembelajaran online.

Dalam pembelajaran online ini kita tidak bisa secara langsung bertatap muka, tentunya membutuhkan aplikasi belajar agar suatu pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satunya dengan aplikasi Zoom cloud meeting. Aplikasi ini digunakan untuk belajar, diskusi, dan juga rapat secara langsung bertatap muka tanpa bertemu dengan orangnya secara langsung. Dan aplikasi ini sangatlah cocok digunakan dalam pembelajaran online.

Zoom cloud meeting merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada

umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio.⁴²

Jadi media audio visual ini terdapat hubungan dengan pembelajaran online yang berbasis zoom cloud meeting. Karena aplikasi zoom cloud meeting ini berfungsi menampilkan gambar dan juga audio secara langsung, sehingga para peserta didik bisa belajar bertatap muka secara langsung dengan guru meskipun dalam pembelajaran online. Pembelajaran yang dilakukan peserta didik tidak membosankan karena guru bisa memberikan pembelajaran dan siswa bisa berkomunikasi langsung untuk menanyakan berbagai permasalahan dalam materi pembelajaran secara interaktif dengan guru.

⁴² Elvian Noviansjah.2020, (online), (<https://smadapa.sch.id/read/7/mengenal-aplikasi-meeting-zoom-fitur-dan-cara-menggunakannya-baca-selengkapnya-di-artikel-mengenal-aplikasi-meeting-zoom-fitur-dan-cara-menggunakanny.html>.2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 32 yang berada di jalan Gelang jaya VI No. 18 Desa Lasem Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang menganalisis data-data secara kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk memperoleh kesimpulan.⁴³ Pengelolaan data dilakukan secara sistematis dengan menggunakan rumus statistika yakni korelasi product moment.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁴

Dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang “hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting” maka variabel dalam penelitian ini adalah:

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014, hlm.

4)

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cet ke 27), hal 75

1. Variabel Hubungan Media Audio Visual termasuk variabel bebas (independent variabel) yaitu variabel yang mempengaruhi sesuatu atau variabel yang lain, variabel ini dilambangkan dengan huruf "X"
2. Variabel terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting di kelas VII termasuk pada variabel terikat (dependent variabel) yaitu variabel yang menjadi akibat dari variabel lain, variabel ini dilambangkan dengan huruf "Y"

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Keterangan yang merupakan bahan baku dalam penelitian untuk dijadikan bahan pemecahan masalah atau bahan untuk mengungkapkan suatu gejala. Data merupakan hal yang esensi untuk menguatkan suatu permasalahan dan juga diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah Data kuantitatif, yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk angka dan dapat dihitung secara langsung. Data ini meliputi jumlah siswa serta angka yang diperoleh dari angket yang disebarkan kepada peserta didik. Data berdasarkan cara memperolehnya dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer adalah data yang di peroleh, di kumpulkan, di olah dan di sajikan oleh peneliti. Adapun data primer dalam penelitian ini meliputi data-data yang di dapat dari hasil observasi penelitian,

wawancara penelitian dengan responden yakni peserta didik dan pendidik serta dokumen-dokumen yang terdapat di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

b) Data sekunder adalah berupa data yang diperoleh selama melaksanakan studi kepustakaan berupa literature maupun data tertulis sepanjang relevansinya dengan masalah yang dibahas.

1. Sumber Data

Sumber data penting untuk diketahui dari mana data diperoleh, kalau sumber data itu sudah diketahui, maka data-data tersebut mudah untuk didapatkan. Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah subyek darimana data tersebut dapat diperoleh. Data tersebut adalah data yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti yaitu hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.⁴⁵

Apabila populasi lebih dari 100 maka diambil 10%, 15 % atau 20%,

⁴⁵ Ibid., Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, hal 80.

25% atau lebih, kalau populasi dibawah 100 maka diambil semua, penelitian ini disebut penelitian populasi.

Sedangkan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik yang berjumlah 45 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁴⁶

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian populasi yang berjumlah 45 peserta didik dikarenakan jumlah subyek kurang dari 100 orang.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan

⁴⁶ Ibid., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. hal 81.

hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁴⁷

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan angket (kuesioner). Pengumpulan data diperlukan untuk menjawab penelitian dan menguji hipotesis. Peneliti memilih instrumen yang tepat berdasarkan pada pertimbangan atas kejelasan dan spesifikasi masalah dan variabel (termasuk indikator) yang diteliti. Karena itu instrumen tertentu sebagai berikut:

1. Wawancara dilakukan secara langsung oleh penulis kepada responden yaitu kepala sekolah.
2. Angket (kuesioner) yang digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk angka-angka, tabel-tabel, analisis statistik, uraian, serta kesimpulan hasil penelitian. Karena itu kuesioner merupakan instrumen yang diperoleh dalam mengungkap data tentang pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan

⁴⁷ Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2013), hal 192

data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁸

Dalam permasalahan Penelitian ini maka untuk mendapatkan data yang dikehendaki, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Teknik Wawancara

Wawancara adalah serangkaian tanya jawab secara langsung kepada responden untuk memperoleh suatu informasi yang diperlukan. Wawancara dipakai peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya: untuk mencari data tentang variabel latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, dan sebagainya. Penulis menggunakan teknik ini adalah untuk mengungkapkan tentang sejarah berdirinya lembaga, dan lain-lain.

2. Kuesioner (Angket)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁹ Kuesioner merupakan pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner

⁴⁸ Ibid., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, hal 224.

⁴⁹ Sugiyono (2014;142), *Pengertian Kuesioner (Angket)*.

juga cocok bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah luas.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.⁵⁰

Dokumentasi tersebut merupakan profil sekolah yang meliputi sejarah berdirinya sekolah, struktur organisasi, visi dan misi sekolah, jumlah siswa, dan lain-lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau dari sumber data yang terkumpul. Kegiatan analisis data adalah menglompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan.⁵¹ Analisis data ini berkaitan dengan perhitungan

⁵⁰ Ibid, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2015 : 329)

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2013), hal 24

menjawab rumusan masalah yang telah diajukan untuk penelitian, antara lain:

1. Editing

Editing adalah pengecekan atau pengoreksian data yang telah terkumpul. Tujuannya untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada pencatatan di lapangan dan bersifat koreksi. Dan untuk mengecek kelengkapan data, kesinambungan data dan keseragaman data.

2. Skoring

Skoring merupakan tahap pemberian skor ada butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam setiap pertanyaan. Dalam terdapat empat alternatif jawaban SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju) yang harus dipilih oleh responden.

Tabel 3.1

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Tabulating

Tabulating adalah meringkas data yang telah diperoleh kedalam tabel yang telah dipersiapkan. Proses tabulating meliputi :

- a. Mempersiapkan tabel dengan kolom dan barisnya yang disusun dengan cermat sesuai kebutuhan.
- b. Menghitung banyaknya frekuensi untuk setiap kategori jawaban.
- c. Menyusun distribusi atau tabel frekuensi dengan tujuan agar data yang ada dapat tersusun rapi mudah dibaca dan dianalisis.

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

Keterangan:

P = Prosentase

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden

100 = Bilangan tetap

Selanjutnya untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase, peneliti menetapkan standar sebagai berikut:

- a. 76% - 100% tergolong baik
- b. 51% - 75% tergolong Cukup
- c. 26% - 50% tergolong tidak baik
- d. Kurang dari 25% tergolong sangat tidak baik

4. Analiting

Untuk mengetahui hubungan antara variabel X (hubungan media audio visual) dengan variabel Y (pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting), maka dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisa data “Product Moment”.

Adapun rumus untuk mencari angka korelasi adalah sebagai berikut

:

$$r_{XY} = \frac{N\Sigma xy - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} :Koefesien Korelasi Variabel X dan Variabel Y

N :Jumlah Responden

Σx :Jumlah skor butir soal X

Σy :Jumlah skor butir soal Y

Σx^2 :Jumlah skor kuadrat butir soal X

Σy^2 : Jumlah skor kuadrat butir soal Y

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik, maka dapat dikonsultsaikan dengan hasil penelitian r_{xy} pada tabel interprstasi dibawah ini.

Tabel 3.2Interprtasi “ r_{xy} ” product moment

Besarnya nilai “ r ” Product Moment (r_{xy})	Interpretasi
0,000-0,200	Antara variabel X dan variabel y memang terdapat korelasi tetapi sangat lemah
0,200-0,400	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi lemah atau rendah
0,400-0,600	Antara variabel X dan Y terdapat korelasi yang sedang atau cukup
0,600-0,800	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,800-1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat tinggi

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Letak Geografis UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di desa Lasem Sidayu Gresik.

Adapun batas-batas dari UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik adalah sebagai berikut :

- 1) Sebelah utara : Persawahan
- 2) Sebelah timur : Rumah Warga
- 3) Sebelah barat : Makam Desa Lasem
- 4) Sebelah selatan : Rumah warga

2. Profil UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

- a. Nama Sekolah : UPT SMP Negeri 32 Gresik
- b. NPSN : 20500504
- c. Jenjang Pendidikan : SMP
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Alamat Sekolah : Jalan Gelang Jaya VI/18
- f. RT / RW : 3/3
- g. Kode Pos : 61153
- h. Kelurahan : Lasem

- i. Kecamatan : Kec. Sidayu
- j. Kabupaten/Kota : Kab. Gresik
- k. Provinsi : Jawa Timur
- l. Negara : Indonesia
- m. Posisi Geografis : -6,9867 (lintang), 112, 509 (bujur)
- n. SK Pendirian Sekolah : 400/4059/437.53/ 2019
- o. Tanggal SK Pendirian : 1999-05-01
- p. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- q. SK Izin Operasional : 400/4059/437.53/ 2019
- r. Nomor Telepon : 0313941759
- s. Nomor Fax :-
- t. Email : smpn32gresik@gmail.com
- u. Website : <http://www.smpn32gresik.sch.id>

3. Sejarah singkat berdirinya UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri yang ada di desa lasem sidayu gresik. Sama dengan SMP pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMP Negeri 32 ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII sampai Kelas IX. Setiap jenjang kelas memiliki 10 ruang kelas mulai dari A-J. Fasilitas yang dimiliki SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik dapat dikategorikan cukup bagus, karena di setiap ruang kelasnya terdapat dua buah pendingin ruangan dan sebuah LCD. SMP Negeri Lasem

Sidayu Gresik yang tekah meraih gelar Adiwiyata Mandiri pada tahun 2014 inipun telah memiliki taman di depan gedung sekolah, yang disebut dapat dikategorikan sebagai salah satu sekolah menengah pertama unggulan di Jawa Timur.

4. Visi dan Misi UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

a. Visi

Terwujudnya sekolah unggul dalam IPTEK yang berlandaskan IMTAQ melalui pembelajaran yang profesional dan berwawasan lingkungan.

b. Misi

- 1) Mengoptimalkan kemampuan pembelajaran agama dalam rangka pelaksanaan pengamalan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengoptimalkan penyiapan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.
- 3) Mengoptimalkan penyiapan perangkat kegiatan belajar mengajar dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan bimbingan konseling.
- 4) Meningkatkan prestasi hasil belajar pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.
- 5) Meningkatkan komitmen seluruh pendidik dan tenaga kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya.

- 6) Memenuhi sarana dan prasarana yang layak, nyaman dan aman sesuai standar.
- 7) Mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi dalam Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) serta pelaporan yang terbuka.
- 8) Melaksanakan pengembangan budaya yang berwawasan lingkungan.

5. Data guru UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Adapun keadaan guru/ seorang pendidik yang ada di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik untuk itu dipilih guru atau seorang pendidik sesuai dengan profesionalitas dan juga kemampuan dibidangnya masing-masing untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas. Lebih jelasnya akan dijelaskan dalam tabel 4.1 Di bawah ini

Tabel 4.1

Data Guru dan Karyawan UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

No	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	L/P	Ijazah Tertinggi	Jabatan
1	Shoffan Al-Qusyairy S.Pd, M.M	Gresik	1973-08-22	L	S2	Kepala Sekolah
2	Misbahul Khoir S.Pd	Gresik	1968-07-09	L	S1	Wakil Kepala Sekolah
3	Aniyati Taqwa S.Pd.I	Gresik	1970-07-06	P	S1	Guru Mapel
4	Azizah Eka Rahmawati S.S	Gresik	1992-04-24	P	S1	Guru Mapel
5	Dra. Ginarsih	Jombang	1961-	P	S2	Guru

	M.Pd		12-20			Mapel
6	Kardiono S.Pd, M.M., M.Pd	Gresik	1963-03-03	L	S2	Guru Mapel
7	Lilik Rohmatun Nadhifah S.Pd	Gresik	1975-05-23	P	S1	Guru Mapel
8	Machzumi S.Pd	Gresik	1978-11-05	L	S1	Guru Mapel
9	Maimunah S.Pd	Pasuruan	1970-11-06	P	S1	Guru Mapel
10	Misbahul Muhib S.Pd, M.Pd	Gresik	1970-03-12	L	S2	Guru Mapel
11	Drs. Moh. Alimin M.Pd	Gresik	1967-07-17	L	S2	Guru Mapel
12	Drs. Mujib	Gresik	1966-08-20	L	S1	Guru Mapel
13	Umi Azizah S.Pd	Gresik	1971-12-14	P	S1	Guru Mapel
14	Zuliana Ekowati S.Pd	Gresik	1974-07-08	P	S1	Guru Mapel
15	Drs. Suyanto	Gresik	1968-07-12	L	S1	Guru BK
16	Maghfiroh S.Pd	Gresik	1980-08-13	P	S1	Tenaga Administra si Sekolah
17	Nunik Shofiyanti	Gresik	1986-01-30	P	SMA Sederajat	Tenaga Administra si Sekolah

18	Rifaus Ismawadi S.Pd	Gresik	1982-05- 23	L	S1	Tenaga Administra si Sekolah
19	Ainul Yaqin	Gresik	1968-07- 05	L	SMA Sederajat	Tenaga Administra si Sekolah

Sumber Data : Data sekolah

6. Data peserta didik UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Pada tahun ajaran 2022/2023 jumlah peserta didik UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik 147 siswa. Dari jumlah siswa tersebut dibagi menjadi 8 kelas lebih jelasnya ada di tabel bawah ini:

Tabel 4.2
Jumlah Peserta Didik UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik
Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII A	15	10	25
2.	VII B	17	6	22
3.	VIII A	17	10	27
4.	VIII B	14	12	26
5.	IX A	16	9	25
6.	IX B	16	6	22
Jumlah		95	53	147

Sumber Data: Data Sekolah

Dari tabel diatas di jelaskan bahwa siswa UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik berjumlah 147 dengan jumlah siswa laki-laki berjumlah 95 dan jumlah siswa perempuan berjumlah 53 peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada saat penelitian ini berlangsung di UPT SMP Negeri Lasem Sidayu Gresik yang diajarkan pada semester genap. Untuk mendapatkan hasil penelitian, peneliti melakukan dengan cara membagi angket kepada responden dan interview kepada pihak yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti juga menggunakan metode angket/kuesioner sebagai salah satu instrumen pengumpul data yang disebarkan kepada responden yang terpilih menjadi anggota sampel dengan jumlah pernyataan dalam angket sebanyak 20 item yang mencakup 10 variabel bebas dan 10 variabel terikat.

1. Penerapan Media Audio Visual Terhadap pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Kelas VII Lasem Sidayu Gresik.

Untuk mendapatkan hasil terkait penerapan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting maka peneliti melakukan berbagai metode yaitu metode wawancara, pembagian angket, dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan dengan narasumber kepala sekolah UPT SMP Negeri 32 yaitu Shoffan Al-qusyairy S.Pd. Untuk memperoleh data tentang penerapan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting yang berlangsung, penulis menggunakan metode interview, angket, dan dokumentasi. Dalam

metode interview bapak Shoffan Al-qusyairy S.Pd beliau menjelaskan bahwa metode ini digunakan pada semua materi pembelajaran.

Selama masa pandemi ini proses belajar mengajar di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik menggunakan zoom cloud meeting sebagai media pembelajaran online dalam menyampaikan materi pembelajaran karena zoom cloud meeting adalah aplikasi ini dapat terlihat oleh semua peserta didik, pada aplikasi ini peserta didik bisa melihat temannya satu sama lain. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual sama saja dengan menggunakan metode pembelajaran yang lain terutama pada tahap pembukaan yaitu dengan mengucapkan salam dan mengajak semua siswa untuk berdo'a terlebih dahulu kemudian mengabsensi siswa melalui via online, menghubungkan pelajaran yang lalu dengan sekarang, menyampaikan materi. Yang membedakan hanyalah pada tahap proses pelaksanaannya dengan via online, tidak dengan tatap muka secara langsung.

Dalam pelaksanaan dengan zoom cloud meeting, guru memberi arahan atau petunjuk serta penjelasan materi. Penjelasan materi biasa dilakukan secara langsung melalui zoom cloud meeting antara peserta didik dan pendidik. Sedangkan dalam penugasan, peserta didik diarahkan mengerjakan soal melalui googleform. Dalam googleform peserta didik lebih mudah dalam pengetikan dan dibatasi waktu tertentu sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

Selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan langkah pengambilan hasil melalui angket. Soal angket untuk variabel X terdiri 10 butir soal. Pada setiap soal variabel X disediakan 4 alternatif jawaban yang masing-masing jawaban diberi bobot yang berbeda-beda dengan skor sebagai berikut:

1. Untuk jawaban Sangat Setuju diberi skor 4
2. Untuk jawaban Setuju diberi skor 3
3. Untuk jawaban Tidak setuju diberi skor 2
4. Untuk jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoomcloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik, peneliti menyebarkan angket yang berisi 10 pernyataan kepada siswa kelas VII dengan jumlah sampel 45 siswa. Berikut hasil analisa angket variabel X yang dijelaskan per item soal sebagai berikut :

Tabel 4.3

Media audio visual dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik

No.1	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	14	31.1 %
2	Setuju	27	60%
3	Tidak Setuju	4	8,9%
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari soal no.1 responden menjawab sangat setuju 14 peserta didik, setuju 27 peserta didik, tidak setuju 4 peserta didik, sangat tidak setuju 0 peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan para peserta didik setuju media audio visual dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Tabel 4.4

Media audio visual dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menyenangkan

No.2	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	12	26,7 %
2	Setuju	23	51,1 %
3	Tidak Setuju	8	17,8 %
4	Sangat Tidak Setuju	2	4,4%

Dari soal no. 2 responden menjawab sangat setuju 12 peserta didik, setuju 23 peserta didik, tidak setuju 8 peserta didik, sangat tidak setuju 2 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan peserta didik setuju Media audio visual dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

Tabel 4.5

Penggunaan media audio visual dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran

No.3	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	10	22,2 %
2	Setuju	31	68,9 %

3	Tidak Setuju	4	8,9 %
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari soal no. 3 responden menjawab sangat setuju 10 peserta didik, setuju 31 peserta didik, tidak setuju 4 peserta didik, sangat setuju 0 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju Penggunaan media audio visual dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 4.6

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi

No.4	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	10	22,2 %
2	Setuju	31	68,9 %
3	Tidak Setuju	4	8,9 %
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari soal no. 4 responden menjawab sangat setuju 10 peserta didik, setuju 31 peserta didik, tidak setuju 4 peserta didik, sangat tidak setuju 0 peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Tabel 4.7

Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat menarik

No.5	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	10	22,2 %
2	Setuju	30	66,7 %
3	Tidak Setuju	5	11,1 %
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari soal no.5 responden menjawab sangat setuju 10 peserta didik, setuju 30 peserta didik, tidak setuju 5 peserta didik, sangat tidak setuju 0 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat menarik.

Tabel 4.8

Media audio visual sangat penting dalam pembelajaran

No.6	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	12	26,7 %
2	Setuju	26	57,8%
3	Tidak Setuju	7	15,6 %
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari soal no. 6 responden menjawab sangat setuju 12 peserta didik, setuju 26 peserta didik, tidak setuju 7 peserta didik, sangat tidak setuju 0 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju media audio visual sangat penting dalam pembelajaran.

Tabel 4.9

Media audio visual dalam pembelajaran online dapat mengatasi kebosanan

No.7	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	12	26,7 %
2	Setuju	22	48,9 %
3	Tidak Setuju	8	17,8 %
4	Sangat Tidak Setuju	3	6,7 %

Dari soal no. 7 responden menjawab sangat setuju 12 peserta didik, setuju 22 peserta didik, tidak setuju 8 peserta didik, sangat tidak setuju 3 peserta didik. Dapat disimpulkan peserta didik setuju media audio visual dalam pembelajaran online dapat mengatasi kebosanan.

Tabel 4.10

Menggunakan media audio visual dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru

No.8	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	10	22,2 %
2	Setuju	25	55,6 %

3	Tidak Setuju	9	20%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 8 responden menjawab sangat setuju 10 peserta didik, setuju 25 peserta didik, tidak setuju 9 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju Menggunakan media audio visual dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru

Tabel 4.11

Menggunakan media audio visual proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien

No.9	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	7	15,6%
2	Setuju	31	68,9%
3	Tidak Setuju	6	13,3
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2 %

Dari no. 9 responden menjawab sangat setuju 7 peserta didik, setuju 31 peserta didik, tidak setuju 31 peserta didik, tidak setuju 6 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik setuju

Menggunakan media audio visual proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Tabel 4.12

Penggunaan media audio visual dapat memusatkan perhatian anda terhadap materi yang disampaikan oleh guru

No.10	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	9	20%
2	Setuju	26	57,8%
3	Tidak Setuju	9	20%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 10 responden menjawab sangat setuju 9 peserta didik, setuju 26 peserta didik, tidak setuju 9 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Dapat disimpulkan peserta didik setuju bahwa Penggunaan media audio visual dapat memusatkan perhatian anda terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berikut tabel penyekoran variabel X

26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
27	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	34
28	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	34
29	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	33
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
34	3	2	3	3	4	2	2	2	3	3	27
35	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	26
36	3	3	3	3	3	4	1	3	1	3	27
37	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37
38	3	1	3	3	4	3	1	2	3	1	24
39	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
40	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	35
41	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	34
42	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	26
43	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33
44	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	26
45	2	2	3	3	3	3	1	2	3	2	24
N	JUMLAH										1376

Setelah diperoleh data mengenai skor hubungan media audio visual (variabel X) dari 45 peserta didik UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik sebagai responden, maka peneliti mencari rata-rata (mean) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Mx &= \frac{\sum X}{N} \\
 &= \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Responden}} \\
 &= \frac{1376}{45} \\
 &= 30,57
 \end{aligned}$$

Tabel 4.14

Rekapitulasi hasil angket/ kesimpulan presentase

Media Audio Visual

No	Variabel X	Presentase
1	Media audio visual dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik (S)	60%
2	Media audio visual dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menyenangkan (S)	51,1%
3	Penggunaan media audio visual dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (S)	68,9%
4	Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi (S)	68,9%
5	Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat menarik (S)	66,7%
6	Media audio visual sangat penting dalam pembelajaran (S)	57,8%
7	Media audio visual dalam pembelajaran online dapat mengatasi kebosanan (S)	48,9%
8	Menggunakan media audio visual dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru (S)	55,6%
9	Menggunakan media audio visual proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (S)	68,9%
10	Penggunaan media audio visual dapat memusatkan perhatian anda terhadap materi yang disampaikan oleh guru (S)	57,8%
JUMLAH		605%

Dari tabel diatas diperoleh jumla 605% kemudian penulis substitusikan kedalam

$$\text{rumus: } M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{605\%}{10}$$

$$= 60,5\%$$

Tabel 4.15

Interval Media Audio Visual

Interval	kategori
76 % - 100 %	Baik
56 % - 75%	Cukup
49% - 55%	Kurang Baik
<39%	Sangat Kurang

Dengan demikian dapat dikatakan penerapan media audio visual di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik tergolong cukup.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting Kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik

Untuk mendapatkan hasil terkait pelaksanaan pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting, maka peneliti melakukan berbagai metode yaitu metode wawancara, pembagian angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan narasumber guru sekaligus wali kelas pada kelas VII yaitu Drs. Suyanto. Hasil dari penelitian yang diperoleh peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran online

menggunakan zoom cloud meeting di kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu yaitu menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran online berjalan cukup lancar, meskipun terkadang terhalang oleh beberapa kendala.

Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting ini lebih memudahkan peserta didik dalam pembelajaran online, karena dengan menggunakan zoom cloud meeting antara peserta didik dan pendidik bisa bertatap muka layaknya kita seperti sedang bertatap muka secara langsung di depan kelas. Para peserta didik juga bisa merasakan berbagai bentuk pembelajaran seperti adanya gambar, audio, dan audiovisual. Dengan adanya berbagai bentuk pembelajaran yang menarik maka pembelajaran akan terkesan tidak membosankan bagi mereka. Namun tidak semua hal berjalan dengan baik, karena masih ada peserta didik yang tidak mengikuti daring dengan alasan kuota internet lambat atau habis dan peserta didik tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas yang diberikan, bahkan terkadang mengumpulkan tugas melewati jam daringnya.

Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terkait pelaksanaan pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting di UPT SMP Negeri Lasem Sidayu Gresik, peneliti menyebarkan angket yang berisi 10 pernyataan kepada siswa kelas VII dengan jumlah sampel 45 siswa. Berikut hasil analisa angket variabel Y yang dijelaskan per item soal sebagai berikut :

Tabel 4.16

Saya memiliki komputer/laptop/handphone android sendiri di rumah untuk mengakses pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting

No.11	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	13	28,9%
2	Setuju	27	60%
3	Tidak Setuju	4	8,9%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no 11 responden menjawab sangat setuju 13 peserta didik, setuju 27 peserta didik, tidak setuju 4 peserta didik, dan sangat tidak setuju 1 peserta didik. Dapat disimpulkan peserta didik setuju bahwa Saya memiliki komputer/laptop/handphone android sendiri di rumah untuk mengakses pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting.

Tabel 4.17

Saya senang belajar menggunakan media zoom dan dapat memudahkan dalam mengikuti proses pembelajaran

No.12	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	26	13,3%
2	Setuju	6	57,8%
3	Tidak Setuju	13	28,9%
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari no. 12 responden menjawab sangat setuju 26 peserta didik, setuju 6 peserta didik, tidak setuju 13 peserta didik, sangat tidak setuju 0 peserta didik. Dapat disimpulkan peserta didik sangat setuju bahwa Saya senang belajar menggunakan media zoom dan dapat memudahkan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 4.18

Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya memahami materi yang disampaikan

No.13	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	6	13,3%
2	Setuju	15	33,3%
3	Tidak Setuju	23	51,1%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 13 responden menjawab sangat setuju 6 peserta didik, setuju 15 peserta didik, tidak setuju 23 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Demikian dapat disimpulkan peserta didik tidak setuju bahwa Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya memahami materi yang disampaikan.

Tabel 4.19

Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat saya lebih termotivasi untuk belajar

No.14	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	5	11,1%
2	Setuju	18	40%
3	Tidak Setuju	22	48,9%
4	Sangat Tidak Setuju	-	-

Dari no. 14 responden menjawab sangat setuju 5 peserta didik, setuju 18 peserta didik, tidak setuju, sangat tidak setuju. Demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak setuju belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.

Tabel 4.20

Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat penguasaan materi saya dalam pembelajaran menjadi lebih baik.

No.15	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	4	8,9%
2	Setuju	16	35,6%
3	Tidak Setuju	23	51,1%
4	Sangat Tidak Setuju	2	4,4%

Dari no. 15 responden menjawab sangat setuju 4 peserta didik, setuju 16 peserta didik, tidak setuju 23 peserta didik, sangat tidak setuju 2 peserta didik. Demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak setuju Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat penguasaan materi saya dalam pembelajaran menjadi lebih baik

Tabel 4.21

Saya sangat mudah mengingat materi pelajaran yang dipresentasikan guru pada zoom cloud meeting mudah diingat karena dapat dikirim kembali oleh guru

No.16	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	5	11,1%
2	Setuju	18	40%
3	Tidak Setuju	21	46,7%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 16 responden menjawab sangat setuju 5 peserta didik, setuju 18 peserta didik, tidak setuju 21 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak setuju bahwa Saya sangat mudah mengingat materi pelajaran yang dipresentasikan guru pada zoom cloud meeting mudah diingat karena dapat dikirim kembali oleh guru.

Tabel 4.22

Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan

No.17	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	4	8,9%
2	Setuju	19	42,25
3	Tidak Setuju	21	46,7%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 17 responden menjawab sangat setuju 4 peserta didik, setuju 19 peserta didik, tidak setuju 21 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik tidak setuju penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

Tabel 4.23

Dengan menggunakan media zoom cloud meeting saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan diminta lebih efektif

No.18	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	2	4,4%
2	Setuju	23	51.1%
3	Tidak Setuju	19	42,2%
4	Sangat Tidak Setuju	1	2,2%

Dari no. 18 responden menjawab sangat setuju 2 peserta didik, setuju 23 peserta didik, tidak setuju 19 peserta didik, sangat tidak setuju 1 peserta didik. Demikian dapat dikatakan bahwa peserta didik setuju dengan menggunakan media zoom cloud meeting saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan diminta lebih efektif.

Tabel 4.24

Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting mudah dipahami

No.19	Respon	F	%
1	Sangat Setuju	5	11,1%
2	Setuju	19	42,2%
3	Tidak Setuju	18	40%
4	Sangat Tidak Setuju	3	6,7%

Dari no.19 responden menjawab sangat setuju 5 peserta didik, setuju 19 peserta didik, tidak setuju 18 peserta didik, sangat tidak setuju 3 peserta didik. Demikian dapat dikatakan bahwa para peserta didik tidak setuju pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting mudah dipahami.

Setelah diperoleh data mengenai skor pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik sebagai responden, maka peneliti mencari rata-rata (mean) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 My &= \frac{\sum y}{N} \\
 &= \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Responden}} \\
 &= \frac{1200}{45} \\
 &= 26,66
 \end{aligned}$$

Tabel 4.27

Rekapitulasi hasil angket/ kesimpulan presentase

Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting

No	Variabel Y	Presentase
1	Saya memiliki komputer/laptop/handphone android sendiri di rumah untuk mengakses pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting (S)	60%
2	Saya senang belajar menggunakan media zoom dan dapat memudahkan dalam mengikuti proses pembelajaran (S)	57,8%
3	Penggunaan mediazoom cloud meeting lebih memudahkan saya memahami materi yang disampaikan (TS)	51,1%
4	Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat saya lebih termotivasi untuk belajar (TS)	48,9%
5	Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat penguasaan materi saya dalam pembelajaran menjadi lebih baik (TS)	51,1%
6	Saya sangat mudah mengingat materi pelajaran yang dipresentasikan guru pada zoom cloud meeting mudah diingat karena dapat dikirimkembali oleh guru (TS)	46,7%

7	Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan (TS)	46,7%
8	Dengan menggunakan media zoom cloud meeting saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan diminta lebih efektif (TS)	51,1%
9	Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting mudah dipahami (S)	42,2%
10	Penggunaan media audio visual dapat memusatkan perhatian anda terhadap materi yang disampaikan oleh guru (TS)	46,6%
JUMLAH		502%

Dari tabel diatas diperoleh jumla 502% kemudian penulis substitusikan kedalam

$$\text{rumus: } M = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{502\%}{10}$$

$$= 50,2\%$$

Tabel 4.28

Interval pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting

Interval	kategori
76 % - 100 %	Baik
56 % - 75%	Cukup
49% - 55%	Kurang Baik
<39%	Sangat Kurang

Dengan demikian dapat dikatakan pelaksanaan pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik tergolong kurang baik .

C. Analisis Data

Setelah diperoleh data mengenai tabel hubungan media audiovisual dan pembelajaran online menggunakan pembelajaran online serta nilai rata-rata (mean) dari variabel X dan Variabel Y, yaitu $M_x = 30,57$ dan $M_y = 26,66$, maka untuk menghitung hipotesis tentang ada atau tidaknya hubungan antara kedua variabel, peneliti melakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Adapun data lengkap pengaruh media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.29

Pengaruh media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

Nomor Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	21	21	441	441	441
2	31	19	961	361	589
3	30	29	900	841	870
4	30	33	900	1089	990
5	35	35	1225	1225	1225
6	30	31	900	961	930
7	39	32	841	1024	928
8	32	33	1024	1089	1056
9	35	35	1225	1225	1225
10	33	33	1089	1089	1089
11	35	34	1225	1156	1190
12	30	25	900	625	750
13	20	21	400	441	420
14	30	30	900	900	900
15	20	21	400	441	420
16	38	25	1444	900	950
17	40	32	1600	441	1280
18	30	33	900	625	900
19	30	29	900	1024	870
20	30	22	900	900	660

21	28	27	784	729	756
22	30	22	900	484	660
23	31	28	961	784	868
24	30	21	900	441	630
25	30	24	900	576	720
26	30	26	900	676	780
27	34	25	1156	625	850
28	34	24	1156	576	816
29	33	27	1089	729	891
30	30	21	900	441	630
31	30	22	900	484	660
32	30	21	900	441	630
33	40	39	1600	1521	1560
34	27	28	729	784	756
35	26	26	676	676	676
36	27	30	729	900	810
37	37	25	1369	625	925
38	24	24	576	576	576
39	38	25	1444	625	950
40	35	26	1225	676	910
41	34	24	1156	576	816
42	26	21	676	441	546
43	33	28	1089	784	924
44	26	23	676	529	598
45	24	23	576	529	552
Jumlah	$\Sigma X=1376$	$\Sigma Y=1200$	$\Sigma X^2=43042$	$\Sigma Y^2=33010$	$\Sigma XY=37173$

Sumber : Angket Peserta Didik

Dari angka hasil perhitungan antara variabel X dan variabel Y diatas maka dapat diketahui :

$$N = 45$$

$$\Sigma X^2 = 43042$$

$$\Sigma X = 1376$$

$$\Sigma Y^2 = 33010$$

$$\Sigma Y = 1200$$

$$\Sigma XY = 37173$$

Kemudian dimasukkan kedalam rumus *product moment* berikut ini :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{45 \times 37173 - (1376)(1200)}{\sqrt{[45 \times 43042 - (1376)^2][45 \times 33010 - (1200)^2]}} \\
 &= \frac{1672785 - 1651200}{\sqrt{[1936890 - 1893376][1485450 - 1440000]}} \\
 &= \frac{21585}{\sqrt{[43514][45450]}} \\
 &= \frac{21585}{\sqrt{1977711300}} \\
 &= 0,485
 \end{aligned}$$

Jadi dapat diketahui bahwa koefisien korelasinya adalah 0,485. Selanjutnya memberikan interpretasi terhadap r_{xy} dengan menggunakan tabel “r” product moment. Interpretasi dengan menggunakan tabel nilai “r” digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis, yaitu dengan membandingkan hasil perhitungan dari r_{xy} dan dengan nilai “r” pada tabel koefisien “r” product moment. Sehingga dapat diketahui apakah hipotesis nihil (H_0) atau hipotesis kerja (H_a) yang diterima, maka dicari derajat bebas terlebih dahulu dengan menggunakan rumus :

$$df/db = N - nr$$

dengan keterangan :

df/db = derajat bebas

N = jumlah responden

nr = banyaknya indicator

sehingga diperoleh

$$df/db = N - nr$$

$$= 45 - 2$$

$$= 43$$

Dengan demikian dapat diketahui bahwa df atau db sebesar 43

Setelah diketahui derajat bebasnya maka langkah selanjutnya melihat pada tabel nilai “r” product moment dengan df/db nya 43.

Tabel 4.30
Product Moment

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296

8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Buku, Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D

Pada tabel “r” product moment dengan df/db 43 menunjukkan taraf signifikan pada 5% diperoleh 0,301. Sedangkan taraf 1% diperoleh nilai 0,389.

Dari perhitungan $r_{xy} = 0,485$ kemudian pada tabel “r” product moment pada taraf 5% = 0,301 dan taraf 1% = 0,389 maka dapat diketahui r_{xy} lebih besar dari taraf 5% ($0,485 > 0,301$) dan lebih besar dari taraf 1% ($0,485 > 0,389$). Jadi terdapat signifikan yang positif antara variabel X dan variabel Y sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak . dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada korelasi positif dalam Hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik.

Sedangkan untuk mengetahui sejauh mana Hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri Lasem Sidayu Gresik. Dengan mengetahui tabel interpretasi “r”

Tabel 4. 31
Interpretasi r,x,y

Besarnya “r” Product Moment (r_{xy})	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Buku Suharsimi Arikunto

Dari hasil perhitungan product moment $r_{xy} = 0,485$ dikonsultasikan pada tabel interpretasi “r” yaitu berada di antara 0,41-0,60 artinya terdapat hubungan yang sedang antara Hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri Lasem Sidayu Gresik.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Dari uraian yang peneliti paparkan mulai awal hingga akhir, mengenai hubungan media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting kelas VII di UPT SMP Negeri Lasem Sidayu Gresik, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai langkah akhir dari penyusunan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Media Audio Visual Terhadap pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting kelas VII Di UPT SMP Negeri 32 Kelas VII Lasem Sidayu Gresik yakni 60,50%. Jika rata-rata tersebut dikonsultasikan dengan standart pengukuran Suharsimi Arikunto, maka nilai 60,50% terletak pada kurang dari 70% yang berarti kuat.
2. Pelaksanaan Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting Kelas VII di UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik yakni 50,2%. Jika rata-rata tersebut dikonsultasikan dengan standar pengukuran Suharsimi Arikunto, maka nilai 50,2% terletak pada kurang dari 60% yang berarti sedang.
3. Ada hubungan antara media audio visual terhadap pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting. Berdasarkan pada hasil perhitungan tersebut di atas menunjukkan bahwa angka korelasi perhitungan " r_{xy} " yang diperoleh adalah 0,485, dengan taraf signifikasi 5% (0.301)

maupun taraf signifikasi 1% (0,389). Maka dapat diketahui nilai r_{xy} lebih besar dari taraf signifikansi 5% ($0,301 > 0,485$) dan lebih besar dari taraf signifikansi 1% ($0,389 > 0,485$). Jadi terdapat hasil yang signifikan dan positif antara variabel X dan Y, dan pada taraf signifikansi nilai “r” product moment berada diantara 0,40-0,599 yang menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y memang terdapat hubungan tetapi sedang, sehingga hipotesis (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran yang sesuai dengan hasil yang dicapai yaitu sebagai berikut :

1. Bagi lembaga sekolah dapat menyesuaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media audio visual sehingga penyajian materi pembelajaran menarik bagi para peserta didik, dan seluruh pihak yang menggunakan Zoom Cloud Meeting untuk melaksanakan proses pembelajaran merasakan adanya interaksi tukar pikiran terutama antara pendidik dan peserta didik, yang membuat peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

2. Bagi para siswa

Sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti secara mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang lebih optimal. Pada saat pembelajaran online berlangsung sebaiknya para peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran.

3. Bagi guru

Lebih dikembangkan lagi pembelajaran menggunakan Media audio visual karena media ini sangat menarik bagi para peserta didik. Dan pada saat pembelajaran online para peserta didik lebih semangat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak, darmawan. 2013. Teknologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Adijaya, Nuryansyah (Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online), Vol,10 N0.2, September 2018
- Alakmana Blog.2018. Pengertian Dan Jenis Media Audio visual, (online), (<https://alakmana.blogspot.com/2018/04/pengertian-dan-jenis-media-audio-visual.html>, diakses 2018)
- Ardiansyah, Ivan. 2013. *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ariyanti, Lita 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Jakarta: Scopindo Media Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2013).
- Cusyairi, Achmad. (pelatihan pembuatan konten pendidikan), Vol.1, No.1, Juni 2020.
- Danim. Sudarbuan.1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elisa, Edi (Ed).2016. *Kategori Media Pembelajaran*. Jakarta: 15 Juli 2016
- Febriyanto Q.2021. Kelebihan dan kekurangan zoomcloud meeting, (online). (<https://www.localstartupfest.id/kelebihan-kekurangan-zoom/>,html,diakses 12 Februari 2021)

- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). doi:10.30998/sap.v5i1.6511
- Jaka.2020. Tips Aplikasi Belajar Online Android,9 oktober 2020)
- Jarot, Adi (Ed). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Ega Rima Wati. 2016.
- Kusmiati, Herlinda (Pelatihan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tk Al Ikhlas 256), Vol.2, No.1, Apri 2021.
- M. Bayu Tejo Sampurno, Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi Covid-19, *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'I*, Vol. 7 No. 6 2020, 530.
- Noviansjah, Elvian.2020, (online), (<https://smadapa.sch.id/read/7/mengenal-aplikasi-meeting-zoom-fitur-dan-cara-menggunakannya-baca-selengkapnya-di-artikel-mengenal-aplikasi-meeting-zoomfitur-dan-cara-menggunakanny.html>.2020)
- Purwono, Joni, dkk. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM". *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*. Vol. 2. No.2 Edisi April 2014.
- Ripai, Ipan. Efektivitas pembelajaran zoom cloud meeting, No.28 B, Kuningan Jawa Barat, 45511
- Riyana, Cegi *konsep pembelajaran online Modul 1*
- Rosyid, Muhammad, Nur. et al *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 11, 2020

Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014)

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana yang menyenangkan pasal 40 ayat (2)

LAMPIRAN – LAMPIRAN

A. Wawancara Kepala Sekolah

1. Bagaimana Menurut Bapak Tentang Pembelajaran Media Audio Visual ?
2. Apakah Para Pendidik Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Secara Menarik?
3. Apakah Dengan Media Audio Visual Pembelajaran Lebih Menarik?
4. Bagaimana Cara Pendidik Untuk Menjadikan Peserta Didik Dalam Belajar Online Menjadi Semangat?
5. Menurut Bapak Apakah Para Peserta Didik Kesulitan Pada Saat Pembelajaran Online Menggunakan Zoom Cloud Meeting?
6. Apakah Ada Kendala Saat Pembelajaran Online Berlangsung?
7. Lalu Bagaimana Bapak Mengatasi Kendala-Kendala Tersebut?
8. Apakah Penerapan Zoom Cloud Meeting Berjalan Lancar?
9. Apakah Masih Ada Peserta Didik Yang Masih Telat Masuk Dalam Forum Zoom Cloud Meeting?
10. Apakah Setelah Menjelaskan Di Zoom Cloud Meeting Para Pendidik Masih Mengulasnya Lagi Dikemudian Hari?

B. Jawaban Wawancara Kepala Sekolah

1. Media audio visual sangatlah menarik dan mudah dipahami

2. Iya, para pendidik selalu memberikan pembelajaran menggunakan audio visual sangat menarik. Karena itu membuat para peserta didik lebih semangat dalam belajar
3. Iya, karena disitu peserta didik dapat melihat seperti gambar dan mendengarkan suara secara langsung.
4. Dengan menjadikan suasana pembelajaran online menjadi sangat menyenangkan dan selalu ada yang berbeda
5. Awalnya mereka kesulitan, tapi dengan bantuan para pendidik mereka menjadi lebih paham.
6. Kalau kendala sudah pasti ada, seperti sinyal atau kuota internet menjadi salah satu alasan mereka.
7. Caranya kami menyediakan kuota gratis untuk mereka yang tidak punya kuota.
8. Tidak selalu lancar, terkadang masih ada kendala – kendala kecil.
9. Masih ada, bahkan ada yang disengaja tidak mengikuti pembelajaran.
10. Iya para pendidik masih mengulasnya di pertemuan berikutnya, bertujuan agar para peserta didik masih mengingatnya.

C. Angket

Responden Siswa

Nama :

Kelas :

Instruktur Pengisian:

1. Bacalah dengan seksama pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dan berikan tanda centang (V) pada kolom disampingnya!

2. Keterangan

S: Sangat Setuju

S: Setuju

TS: Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

No	Daftar Pertanyaan				
		SS	S	TS	STS
1.	Media audio visual dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik				
2.	Media audio visual dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menyenangkan				
3.	Penggunaan media audio visual dapat mendorong peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran				
4.	Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengkomunikasikan pesan atau informas				
5.	Pembelajaran menggunakan media audio visual sangat menarik				
6.	Media audio visual sangat penting				

	dalam pembelajaran				
7.	Media audio visual dalam pembelajaran online dapat mengatasi kebosanan				
8.	Menggunakan media audio visual dapat memperjelas keterangan atau penjelasan guru				
9.	Menggunakan media audio visual proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien				
10.	Penggunaan media audio visual dapat memusatkan perhatian anda terhadap materi yang disampaikan oleh guru				
11.	Saya memiliki komputer/laptop/handphone android sendiri di rumah untuk mengakses pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting				
12.	Saya senang belajar menggunakan media zoom dan dapat memudahkan dalam mengikuti proses pembelajaran				
13.	Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya memahami materi yang disampaikan				
14.	Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				

15.	Belajar melalui pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting membuat penguasaan materi saya dalam pembelajaran bahasa indonesia menjadi lebih baik				
16.	Saya sangat mudah mengingat materi pelajaran yang dipresentasikan guru pada zoom cloud meeting mudah diingat karena dapat dikirimkembali oleh guru				
17.	Penggunaan media zoom cloud meeting lebih memudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan				
18.	Dengan menggunakan media zoom cloud meeting saya menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan diminta lebih efektif				
19.	Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting mudah dipahami				
20.	Pembelajaran online menggunakan zoom cloud meeting dapat memusatkan fikiran peserta didik terhadap materi yang disampaikan.				

D. Nama peserta didik UPT SMP Negeri 32 Lasem Sidayu Gresik yang menjadi responden

No	Nama	Kelas
1	Ahmad Ganda Saputra	Rombel 7 A
2	Alan Baihaqi Azzurri	Rombel 7 A
3	Bilqis Desiana Frida	Rombel 7 A
4	Davan Saputra	Rombel 7 A
5	Davin Saputra	Rombel 7 A
6	Fika Suci Auliya	Rombel 7 A
7	Gesang Agem Sabaqo Nashiril Haq	Rombel 7 A
8	Istikhomah	Rombel 7 A
9	Kharisma Agustin Cahya Ningtyas	Rombel 7 A
10	Mohammad Hamdan Yuwafi	Rombel 7 A
11	Mohammad Izzudin Khaq	Rombel 7 A
12	Muhammad Dwi Fazal Avriansyah	Rombel 7 A
13	Muhammad Fahrudin Fatwa	Rombel 7 A
14	Muhammad Fariz Adrianto	Rombel 7 A
15	Muhammad Gading Ardian Saputra	Rombel 7 A
16	Muhammad Raifan Syahputra	Rombel 7 A
17	Muhammad Rendy Aliansyah	Rombel 7 A
18	Nisya Sa'bania Agustin	Rombel 7 A
19	Nur Aidah	Rombel 7 A
20	Panji Setia Robbi	Rombel 7 A
21	Risna Farihatuzzahiyya	Rombel 7 A
22	Siti Ainur Rasyidah	Rombel 7 A
23	Taqiyya Salwatul Aisy	Rombel 7 A
24	Abu Zar Al Ghifari	Rombel 7 B
25	Ahmad Alfi Fairuz Zunnuruddin	Rombel 7 B
26	Ahmad Dhani Ardiansyah	Rombel 7 B
27	Ahmad Faiq Azam Noto Negoro	Rombel 7 B
28	Arif Fajar Romadhon	Rombel 7 B
29	Eka Rosyita Maulidiyah	Rombel 7 B
30	Imam Rofa'i	Rombel 7 B
31	Intan Zahrotul Khumairoh	Rombel 7 B
32	Kharin Octaviana Kartika	Rombel 7 B
33	Margauddin Saputra	Rombel 7 B

34	Mochammad Shofin Ajiska	Rombel 7 B
35	Moh Reyhan Fariz Agustias	Rombel 7 B
36	Mohammad Ricky Ardiansyah	Rombel 7 B
37	Muhamad Ainun Febi Imawan	Rombel 7 B
38	Muhammad Alfin Wahyudin	Rombel 7 B
39	Muhammad Denis Arrahman	Rombel 7 B
40	Muhammad Syifa'ul Qulub	Rombel 7 B
41	Muhimmatul Mustaizah	Rombel 7 B
42	Nagita Safitri	Rombel 7 B
43	Nirina Audella Az Zahra	Rombel 7 B
44	Rofi Maulana	Rombel 7 B
45	Yusuf Aditiya Rohman	Rombel 7 B