

Pengaruh Pembelajaran Via Online Berbasis E-Learning melalui Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA

Muhammad Yogi Zifari Mansur¹, Gendut Sukarno²

^{1,2} Program Studi Manajemen UPN "Veteran" Jawa Timur

yogizifar@gmail.com

ABSTRACT

Nott only get a knowledge in a school environment but student also can absorb knowledge from the outside of school environment. With so many startup in education field such as Zenius, Quipper, ruangguru and etc. Course academy normally work in conventional way (face to face or via offline) which is the system kind of similar as the school system, now it can work via online (capable to access anytime and anywhere). One of the example is Zenius application which was founded in 2008 and has started for over 12 years. The research is aim to identificate how the 'e-learning' learning method influence the learning way of senior high school students. The research is about discrepancy evaluation model which is to calculate the amount of influence from online learning method. The data is collected by questionnaire and then the data is analyzed with discrepancy evaluation model. The amount of success is counted with criteria of aabsolute. Respondents of the research is senior high school students which consist of 10 grade until 12 grade students whether directly involved or not involved with zenius application. With percentage of 53,3% shows that stundent is neutral(not influence) by the influence of zenius application, as the conclusion zenius is not significantly influence the respondents learning method

Keywords : influence, e-learning, study results

ABSTRAK

Tidak hanya mendapatkan pelajaran di dalam lingkungan sekolah, siswa juga bisa mendapatkan pelajaran di luar lingkungan sekolah. Dengan banyaknya *startup* dibidang pendidikan, seperti Zenius, Quipper, Ruangguru dan sebagainya. Kursus belajar yang biasanya dilakukan dengan cara konvensional (tatap muka atau *offline*) dimana sistemnya hampir sama dengan sistem yang ada di sekolah, kini bisa dilakukan secara *online* (dapat diakses dimanapun dan kapanpun). Salah satunya adalah aplikasi Zenius, yang sudah ada sejak tahun 2008 dan sudah berdiri selama 12 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh metode pembelajaran secara *e-learning* terhadap hasil pembelajaran siswa SMA. Penelitian ini merupakan model evaluasi *discrepancy* untuk menghitung besarnya pengaruh media pembelajaran *online* ini. Dataa dikumpulkan melalui kuesioner atau angket kemudian data dianalisis dengan model evaluasi *discrepancy*. Keberhasilan aplikasi diukur dengan kriteria mutlak (*absolute*). Responden dari penelitian ini adalah siswa SMA yang terdiri dari kelas 7, 8 dan 9 baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung dengan aplikasi Zenius. Dengan persentase 53.3% yang menyatakan bahwa siswa netral terhadap pengaruh aplikasi Zenius, dapatt disimpulkan bahwa aplikasi Zenius tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil belajar responden.

Kata kunci : pengaruh, e-learning, hasil belajar

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran konvensional seiring berjalannya waktu dan teknologi yang semakin canggih mulai mengalami perubahan dengan munculnya pembelajaran secara online. Salah satu yang berubah juga dalam hal bimbingan belajar yang sekarang bisa diakses melalui berbagai macam *platform*, seperti *platform* belajar Zenius. Bimbingan belajar yang dahulu dilakukan menyerupai pembelajaran di sekolah, seperti datang ke kelas, belajar dengan orang-orang, terikat dengan waktu dan tempat. Kini bimbingan belajar bisa dilakukan secara *online* yang mengandalkan perangkat-perangkat teknologi seperti *handphone*, *tablet* dan *pc* yang dinilai lebih praktis dan efektif karena bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Menurut Ravianto (2014:11) efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif. Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2013:3) metode adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar, dalam kegiatan pembelajaran bimbingan belajar siswa SMA, salah satu metode yang digunakan berbasis *e-learning* secara *online*.

Salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* di Indonesia adalah aplikasi Zenius. Aplikasi Zenius yang sudah berdiri sejak tahun 2008 menyediakan layanan akses pendidikan dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara *website* (*zenius.net*) berbasis *online*, maupun secara *offline* dengan media *DVD*. Beberapa media *startup* Indonesia menyebutkan bahwa aplikasi Zenius hadir sebagai bentuk revolusi pendidikan di Indonesia dengan mengedepankan cara berpikir kritis, logis, rasional, dan pengetahuan sains yang terintegrasi terhadap semua pelajar Indonesia, termasuk pelajar SMA. Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa untuk mempelajari materi pelajaran yang terdapat di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang didapatkan melalui hasil tes tentang sejumlah materi pelajaran tertentu. Maka dengan itu walaupun teknologi pembelajaran semakin meningkat maka hasil belajar pun tidak akan menurun dan semakin meningkat juga.

Aplikasi Zenius memiliki kelebihan tersendiri dibanding *platform* belajar *online* lainnya, inilah yang menjadi alasan mengapa aplikasi Zenius dijadikan sebagai objek penelitian untuk mengetahui seberapa berpengaruh aplikasi ini. Karena aplikasi Zenius menggunakan sistem lebih menekankan detail saat memaparkan materi, sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Alhasil siswa sudah menguasai saat materi diajarkan di sekolahnya. Sistem seperti ini yang sebenarnya sangat membantu untuk meningkatkan dinamika aktivitas pembelajaran daring di Indonesia dan bisa diterapkan langsung oleh siswa, namun banyak orang yang tidak menggunakan aplikasi Zenius yang belum mengetahuinya sehingga mereka hanya sekedar mengira bahwa aplikasi Zenius ialah hanya *platform* belajar biasa.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menghitung

seberapa banyak siswa SMA yang mengetahui atau menggunakan aplikasi zenius, mengetahui apakah perlu adanya perubahan disetiap metode pengajaran dengan menggunakan *e-learning* secara keseluruhan atau tidak dan untuk mengetahui apakah responden lebih memilih bimbel *online* atau *offline*.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya aplikasi Zenius sebagai media pembelajaran *online* terhadap para siswa SMP. Serta mengetahui setelah menggunakan aplikasi Zenius hasil belajar menjadi meningkat atau berpengaruh, biasa saja, bahkan tidak berpengaruh sama sekali. Dan juga mengetahui alasan responden lebih memilih bimbel *online* ataupun *offline*. Penelitian ini juga dibuat sebagai bukti bahwa adanya perubahan atau pengaruh hasil belajar siswa terhadap metode pembelajaran bimbel *online* berbasis *e-learning*.

Agarr kedepannya ada bahan evaluasi dengan sistem yang ada harus seperti apa kedepannya sehingga seimbang dengan kemajuan teknologi yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi *discrepancy* untuk menghitung besarnya pengaruh media pembelajaran *online*. Karena metode ini menjelaskan besar pengaruhnya yang dinyatakan dengan angka. Model *discrepancy* menyatakan bahwa ada 20% siswa yang terpengaruh, 26,7% siswa yang tidak mendapatkan pengaruh sama sekali dari aplikasi zenius, dan 53,3% siswa yang menyatakan bahwa mereka netral. Berdasarkan persentase yang dominan yakni yang netral, terlihat bahwa aplikasi Zenius tidak memiliki pengaruh yang terlalu besar terhadap hasil pembelajaran mereka.

TINJAUAN LITERATUR

Menurut Budimansyah metode pembelajaran adalah suatu cara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dan mengaju pada minat belajar siswa.

Kemudian menurut beberapa ahli pendidikan menyimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara atau jalan yang dilakukan oleh pendidik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang paling maksimal dan berdasarkan pada minat belajar siswa dan perkembangan kemampuan siswa.

METODE PENELITIAN

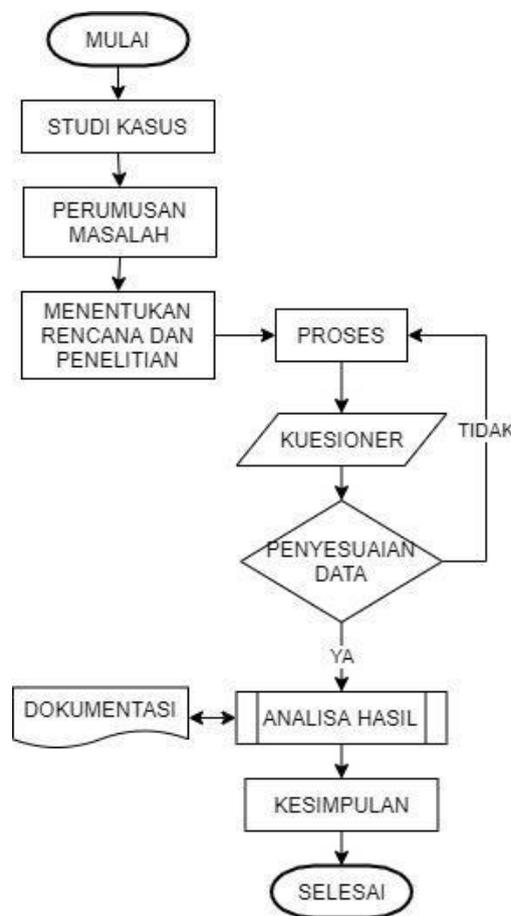
Metode penelitian evaluasi *discrepancy*, meliputi jenis penelitian, setting penelitian, subjek penelitian (populasi dan sampel), teknik pengumpulan data, keabsahan data serta teknik analisis data (kualitatif). Model evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara baku (standar) yang sudah ditentukan dalam program tersebut.

Model *discrepancy* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian evaluasi ini. Penelitian evaluasi model *discrepancy* ini merupakan evaluasi melihat kesenjangan antara yang diharapkan yaitu aplikasi Zenius yang dinilai dapat berpengaruh dan membantu para siswa dalam proses belajar dengan pelaksanaannya (kenyataan). Tujuan evaluasi program dengan model *discrepancy*

adalah untuk membantu administrator mengambil sebuah keputusan untuk keberlangsungan program selanjutnya (Dimmitt, 2010, p.45).

Instrumen utama atau alat yang digunakan dalam penelitian evaluasi programm ini adalah kuesioner atau angket. Penelitian evaluasi dengan model *discrepancy* ini difokuskan pada evaluasi pengaruh program aplikasi Zenius terhadap hasil belajar siswa SMP. Alasan kami memilih kuisisioner atau angket karena hasilnya lebih cepat diproses dan sebagainya.

Berikut adalah *flowchart program* yang berisikann tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian untuk menghitung jumlah pengaruh aplikasi Zenius terhadap hasil belajar siswa SMA dengan model *discrepancy* dijabarkan melalui sebuah *flowchart*:



Gambar 1. *Flowchart* Tahapan Penelitian

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebagai media pembelajaran online aplikasi Zenius berpotensi memberikan pengaruh besar terhadap siswa. Pasalnya aplikasi zenius ini merupakan aplikasi belajar yang lengkap dengan 80.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa diunduh beserta pembahasannya dari semua jenjang dan

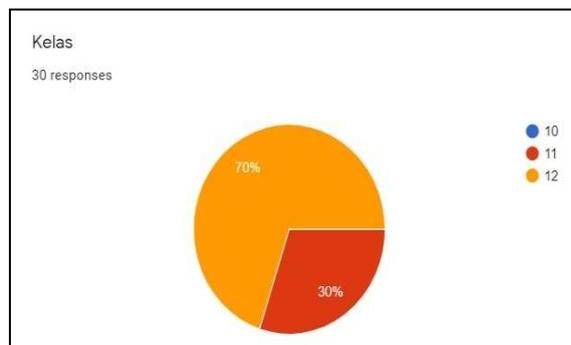
kurikulum yang ada. Dibuatnya penelitian tentang pengaruh aplikasi Zenius sangat penting, untuk melihat ke arah mana pengaruh yang diberikan aplikasi tersebut dan perlu atau tidaknya terobosan baru yang harus dibuat.

Pengumpulann data telah dilakukan melalui kuesioner atau angket yang disebar ke siswa SMA pilihan baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung dengan aplikasi Zenius. Kuesioner atau angket yang dibuat berisikan berbagai macam pertanyaan. Mulai dari data diri, sampai pertanyaan yang menjurus ke arah topik yaitu tentang bimbingan belajar termasuk aplikasi Zenius.

Hasill penelitian pun menunjukkan respon bahwa tidak terlalu banyak siswa yang cepat beradaptasi dengan sistem belajar *online* yang seharusnya sudah terbiasa diterapkan.

Dapat dilihat dari hasil kuesioner atau angket sebagai berikut :

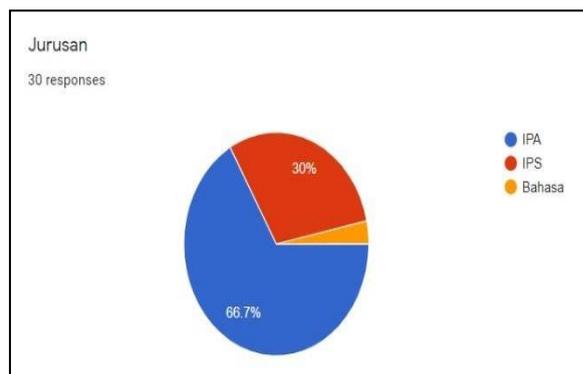
a. *Chart* Kelas



Gambar 1. *Chart* Kelas

Gambar 1 ini adalah *chart* yang berisi data respondenn dari berbagai jenjang kelas, *chart* ini memberikan informasi sistem pembelajaran online (*e-learning*) mayoritas berasal dari kelas 12 yaitu sebanyak 70%.

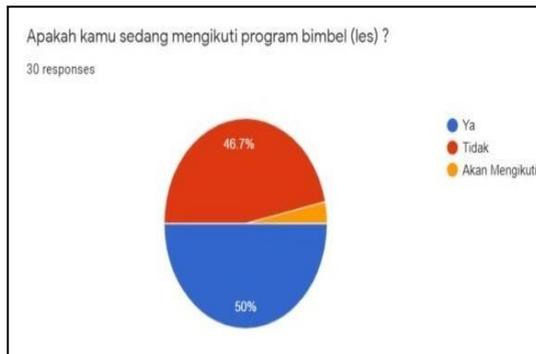
b. *Chart* Jurusan



Gambar 2. *Chart* Jurusan

Gambar 2 berisi data jurusan para responden. Jurusan yang umum memakai aplikasi Zenius ialah siswa yang jurusannya IPA dengan persentase 66.7%. Data jurusan ini juga memengaruhi mayoritas jurusan pengguna aplikasi Zenius, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang umum diakses di Zenius ialah materi dari jurusan IPA.

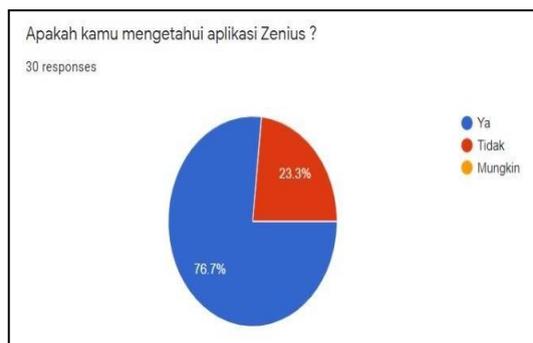
c. *Chart* Mengikuti Bimbel



Gambar 3. *Chart* Mengikuti Bimbel

Di gambar 3 terlihat bahwa meskipun persentase angka menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mengikuti bimbel yaitu sebanyak 50%, tetapi perbedaan jumlah dari siswa yang mengikuti bimbel dengan yang tidak mengikuti bimbel tidak berbeda jauh meski telah ditambah dengan persentase siswa yang akan mengikuti bimbel.

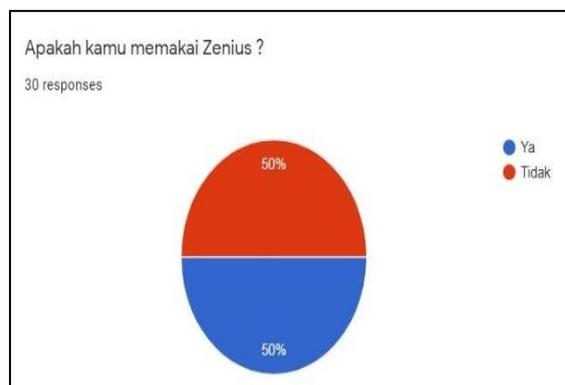
d. *Chart* Mengetahui Aplikasi Zenius



Gambar 4. *Chart* Mengetahui Aplikasi Zenius

Dari persentase tersebut terlihat bahwa aplikasi Zenius ternyata banyak dikenal dan diketahui oleh kalangan pelajar di siswa SMA yaitu sebanyak 76.7%. Hal ini menunjukkan *market and share* dari aplikasi Zenius sangat baik.

e. *Chart* Pengguna Aplikasi Zenius



Gambar 5. *Chart* Pengguna Aplikasi Zenius

Dari data kuesioner atau angket menunjukkan bahwa pengguna aplikasi Zenius dengan yang bukan pengguna aplikasi Zenius berjumlah seimbang yaitu 50%.

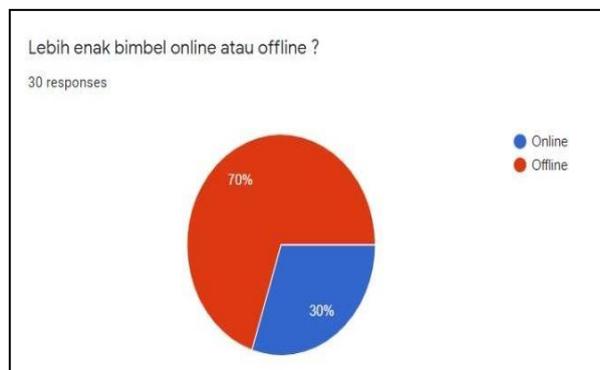
f. *Chart* Pengaruh Aplikasi Zenius



Gambar 6. *Chart* Pengaruh Aplikasi Zenius

Hasil kuesioner atau angket menunjukkan bahwa rata-rata responden netral dalam artian aplikasi Zenius tidak terlalu berpengaruh terhadap hasil pembelajaran mereka yaitu sebanyak 53.3%, Meski mayoritas mengatakan netral tetapi bukan berarti aplikasi Zenius tidak berpengaruh sama sekali.

g. *Chart* Memilih Bimbel



Gambar 7. *Chart* Memilih Bimbel

Ternyata meski banyak siswa yang mengetahui aplikasi Zenius, mereka lebih memilih bimbel secara tatap muka yaitu sebanyak 70% hal ini didasari dari oleh beberapa faktor lainnya.

Berdasarkan hasil kuesioner dan angket yang berbentuk *chart* (gambar 6. *Chart* Pengaruh aplikasi Zenius) maka dapat dianalisis bahwa beberapa jawaban dari responden kebanyakan mengatakan bahwa mereka lebih memilih bimbel secara tatap muka. Dikarenakan bisa bersosialisasi dengan anggota bimbel lainnya, bisa bertanya langsung materi yang tidak dipahami. Walaupun perkembangan teknologi dalam media pembelajaran sejatinya dapat menunjang keefektifan pelaksanaan program belajar. Ternyata masih banyak siswa yang lebih memilih untuk tidak memanfaatkan teknologi sepenuhnya dalam kegiatan belajar mereka.

Selain itu, hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor

utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Sedangkan, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Untuk menunjang perubahan sistem pembelajaran yang mengikuti teknologi juga harus sebanding dengan kemampuan siswa. Sehingga terlihat apakah ada pengaruh dalam sistem pembelajaran tersebut. Aplikasi Zenius memiliki beberapa kelebihan, salah satunya ialah sistem pengajaran yang lebih menekankan kepada detail materi. Namun sistem tersebut bisa menjadi kekurangan aplikasi itu sendiri. Dengan menekankan detail, video pembelajaran pun terbagi menjadi banyak sehingga berpotensi membuat siswa yang tidak memiliki motivasi belajar menjadi malas. Disini aplikasi zenius harus banyak melakukan perbaikan.

Metode *discrepancy* dengan melakukan perhitungan hasil survei yang menghasilkan angka perbandingan keefektifan pengaruh belajar ternyata cocok untuk melakukan penelitian seperti ini. Karena kita bisa mengetahui kesenjangan sistem yang ada dahulu dengan sistem yang ada sekarang. Dan bisa dipastikan hasil yang didapat menggunakan penelitian model ini pun akurat. Disini kita membandingkan hasilnya yang telah dijalani selama masa percobaan. Oleh karena itu kita dapat mendapat sebuah kesimpulan bahwa sistem ini layak atau tidak untuk dilanjutkan.

Modell ini juga tidak harus untuk mengukur suatu sistem, bisa saja digunakan untuk melihat apakah suatu kebijakan atau program kerja bisa diberlakukan untuk jangka panjang atau tidak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa dari 50 sampel siswa SMA menyatakan 26,7% Aplikasi Zenius tidak berpengaruh dalam sistem bimbingan belajar secara *online* untuk saat ini, ini disebabkan salah satunya karena 70% siswa SMA masih menggunakan bimbingan belajar secara *offline*. Perhitungann tersebut dibuat menggunakan metode discrepancy dengan menghitung hasil evaluasi yang menghasilkan sebuah perbandingan keefektifan aplikasi tersebut.

Dengan melihat hasil perhitungan menggunakan metode tersebut pihak pengelola Zeniuss harus lebih melakukan sosialisasi atau merubah tampilan Zenius agar semakin ramah dan mudah untuk digunakan. Program pembelajaran *online* berbasis *e-learning* pun dapat dijalankan oleh semua siswa SMA. Selain itu, kedepannya para siswa mampu beradaptasi di zaman teknologi ini dan juga berminat menggunakan Zenius sebagai metode pembelajaran karena metode pembelajaran *e-learning* sekarang inilah yang lebih lengkap, bermanfaat dan praktis bagi para siswa. Mungkin disini Zenius dan berbagai situs pembelajaran *online* lainnya harus lebih gencar lagi dalam memperkenalkan tentang belajar *online* terhadap para siswa. Semoga kedepannya persentase pengguna Zenius dan yang puas menggunakannya terus bertambah.

Mungkin saja aplikasi Zenius kedepannya terdapat sistem diskusi langsung

untuk semua pengguna dan tidak dibatasi siapa saja yang bisa menggunakannya. Atau mungkin sistem konsultasi penjurusan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanum, N. 2013. Kefektifan *E-Learning* sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran *E-Learning* SMK Telkom Sandhi Putra Purwokerto). *Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90-102.
- Aminoto, T., Pathoni, H. 2014. Penerapan Media *E-Learning* Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMAN 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 13-29.
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. 2015. Analisa dan Perancangan Sistem Pembelajaran *Online (E-Learning)* pada SMK Mambaul Falah Kudus. *Simetris*, 6(2), 345-352.
- Saputra, W. 2016. Evaluasi Program Konseling Individu di SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan Model *Discrepancy*. *Fokus Konseling*, 2(1), 1-10.
- Rahmatia, M., Monawati., & Darnius, S. 2017. Pengaruh Media *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 212-227.
- Muryadi, A. 2017. Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi. *Ilmiah*, 3(1), 1-7
- Soewono, E. 2018. Efektivitas *E-Learning* Model Bimbingan Belajar Matematika Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Ikraith-Informatika*, 2(1), 102-107.
- Soewono, E. 2018. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Menggunakan *E-Learning* Pendekatan Bimbingan Belajar Berbasis Multimedia. *Ikraith-Informatika*, 2(2), 20-13.
- Kusuma, E., Asmunin. 2019. Pengembangan *E-Learning* Berbasis Web dengan Pelevelan Berdasarkan Hasil Tes pada Lembaga Bimbingan Belajar BEC. *Manajemen Informatika*, 9(2), 28-35.
- Saputra, W. 2019. Evaluasi Model *Discrepancy*: Salah Satu Model Evaluasi Program Konseling. *Bimbingan dan Konseling (BK)*, 8(1), 28-33.