

Analisis SWOT Mutu Pembelajaran Daring: Studi Pada Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh

Mira Zuzana^{1*}

Abstrak

Pada Desember 2019, dunia dikejutkan dengan munculnya virus dengan nama resmi *Coronavirus Disease (Covid-19)*. Kasus ini pertama kali muncul di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Sejak kasus pertama di Wuhan, terjadi peningkatan kasus Covid-19 di China setiap harinya dan memuncak antara akhir Januari hingga awal Februari 2020. Hingga 11 Maret 2020, Covid-19 resmi dinyatakan sebagai pandemi. Proses pembelajaran *online* disebut juga pembelajaran *online*. Ada banyak aplikasi video conference yang bisa digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran *online* seperti *WhatsApp*, *zoom meeting*, *google meet*, dll. Namun, artikel ini lebih fokus membahas *zoom meeting* dalam pembelajaran *online*. Karena aplikasi *zoom* paling dominan digunakan dalam pendidikan daring di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh. Aplikasi *zoom meeting* merupakan alternatif media pembelajaran jarak jauh yang banyak digunakan. Termasuk di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi, *zoom meeting* banyak digunakan. Namun, masih banyak mahasiswa yang kesulitan mengakses *zoom meeting*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis SWOT yaitu kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* dalam proses pembelajaran daring. Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Artikel ini menggabungkan penelitian literatur dan penelitian lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi, penyajian, dan kesimpulan. Hasil analisis menunjukkan dari *Google Form* yang dibagikan Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh sudah siap untuk melakukan pembelajaran daring yaitu dari aspek ketersediaan fasilitas, seperti sebagian siswa sudah memiliki handphone (*Android*), dan sinyal sudah menjangkau sebagian besar wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh.

Kata kunci: analisis SWOT; pembelajaran online; pandemi

History:

Received : 28 November 2022

Revised : 30 November 2022

Accepted : 2 Desember 2022

Published : 13 Desember 2022

Publisher: LPM IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



¹Madrasah Aliyah Negeri 1 Kerinci, Indonesia

*Koresponden Penulis: mirazuzana02@gmail.com

Pendahuluan

Terhitung sejak Desember 2019, dunia telah digemparkan dengan munculnya virus dengan nama resmi *Coronavirus Diseases (Covid-19)* (Who.int, 2020). Kasus ini pertama kali muncul di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Sejak kasus pertama di Wuhan, terjadi peningkatan kasus Covid-19 di China setiap hari dan memuncak di antara akhir Januari hingga awal Februari 2020. Tanggal 30 Januari 2020, telah terdapat 7.736 kasus terkonfirmasi Covid-19 di China, dan 86 kasus lain dilaporkan dari berbagai negara seperti Taiwan, Thailand, Vietnam, Malaysia, Nepal, Sri Lanka, Kamboja, Jepang, Singapura, Arab Saudi, Korea Selatan, Filipina, India, Australia, Kanada, Finlandia, Prancis, dan Jerman (Susilo et al., 2020). Tidak berhenti sampai disitu, pandemi Covid-19 semakin menyebar termasuk di Indonesia (Sidqi & Witro, 2021; Witro, Nurjaman, Ayu, & Al-Rasyid, 2021). Hingga pada tanggal 11 Maret 2020, Covid-19 resmi ditetapkan berstatus sebagai pandemi oleh (WHO).

Sehubungan dengan pandemi Covid-19 yang terus menyebar, akhirnya menyebabkan kekhawatiran dari berbagai negara. Berbagai macam cara terus diupayakan guna memutus rantai penyebaran Covid-19. Kebijakan yang ditetapkan mengarah pada *physical distancing* yang

setiap orang harus menjaga jarak dengan orang lain (Busni, Witro, & Purwaningsih, 2021). Kemudian, pemerintah juga turut memberlakukan kebijakan *work from home* (WFH) artinya semua pekerjaan dilakukan dari rumah. Hingga saat ini istilah pembatasan wilayah di Indonesia dikenal dengan sebutan PSSB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Aturan tersebut memberlakukan karantina wilayah, pekerjaan yang beralih dikerjakan di rumah, pembatasan fasilitas umum, sosial budaya, ritual keagamaan, dilarang mengadakan perkumpulan.

Pandemi Covid-19 ini bukan hanya berdampak pada sektor ekonomi saja, melainkan juga berpengaruh pada sektor pendidikan (Busni, Witro, Setiawan, Abdurrahman, & Alghani, 2022; Sidqi, Inayah, Sari, Rasidin, & Witro, 2021). Hal tersebut terbukti dengan adanya kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah agar proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Proses pembelajaran sebelum masa pandemi dilakukan secara tatap muka langsung antara tenaga pendidik dengan siswa/mahasiswa. Namun, hal tersebut berbanding terbalik di situasi Covid-19. Dengan adanya kebijakan tersebut mengharuskan sistem pendidikan di Indonesia untuk mampu beradaptasi dengan situasi pandemi Covid-19. Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar antara guru dengan siswanya. Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan hendaknya menjadi prioritas. Pembelajaran merupakan hubungan antara guru dengan siswanya. Dengan kata lain, di dalam pembelajaran terjadi kegiatan bertukar ilmu dan pengetahuan antara guru dan siswa.

Dalam mendukung sistem pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini, maka setiap pembelajaran dialihkan ke aplikasi *video conference*. Maka dari itu, baik tenaga pendidik maupun siswa/mahasiswa harus memiliki kemampuan dalam menguasai teknologi. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang harus tetap dilaksanakan diberbagai kondisi, termasuk situasi Covid-19 pada saat ini. Banyak instansi pendidikan mengalihkan semua proses pembelajaran menjadi sistem daring. Jika sudah membicarakan tentang daring, maka tidak terlepas dari teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya teknologi yang memadai, memudahkan proses pembelajaran yang berlangsung meskipun secara daring. Teknologi informasi memiliki peran penting dalam mendukung berjalannya proses pendidikan.

Proses pembelajaran secara daring juga disebut dengan *online learning*. Banyak aplikasi *video conference* yang bisa digunakan untuk menjalankan proses pembelajaran daring seperti *whatsapp*, *zoom meeting*, *googlemeet* dan lain sebagainya. Namun, pada artikel ini lebih fokus membahas penggunaan *zoom meeting* dalam pembelajaran daring. Karena aplikasi *zoom* yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran daring di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh. *Zoom meeting* adalah suatu aplikasi *video conference* yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan tatap muka meskipun secara virtual. Aplikasi *zoom* ini dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara daring. Aplikasi *zoom* ini dapat digunakan baik melalui PC (laptop) maupun ponsel genggam (*smartphone*). Aplikasi ini mampu menampung peserta secara gratis hingga 100 peserta dengan durasi 40 menit. Beriring berjalannya waktu, pengguna *zoom* meningkat lebih banyak (Liu & Ilyas, 2020, p. 35). *Zoom meeting* menyediakan fitur berupa *share screen* yang dapat digunakan ketika mempresentasikan *slide*, fitur *chatting*, *voice calling*, *video calling* dan fitur *browsing*. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung karena komunikasi menjadi lebih efisien.

Aplikasi *zoom meeting* menjadi alternatif media pembelajaran jarak jauh yang banyak digunakan. Termasuk di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi penggunaan *zoom meeting* banyak dimanfaatkan. Meskipun demikian, masih banyak terdapat siswa ataupun mahasiswa yang mengalami kesulitan ketika mengakses *zoom meeting*. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi *zoom meeting* dalam proses pembelajaran daring (jarak jauh). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis SWOT yakni *strenght* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan),

opportunities (peluang), *threats* (ancaman) terhadap penggunaan aplikasi zoom meeting dalam proses pembelajaran daring.

Metode

Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Artikel ini menggabungkan penelitian pustaka dan penelitian lapangan. Penelitian pustaka digunakan untuk menelaah dan memahami bahan-bahan yang bersifat pustaka seperti buku-buku, jurnal-jurnal, laporan penelitian, dan lain sebagainya yang relevan dengan topik penelitian. Sementara penelitian lapangan digunakan untuk mengumpulkan dan menelaah data yang diperoleh dari Google Form yang telah dibagikan kepada siswa untuk isi berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan. Data-data yang diperoleh disajikan dengan cara naratif-deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Hasil dan Diskusi

Sistem Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia

Sejak kemunculan Covid-19 pada Desember 2019 telah mengubah paradigma pendidikan dan pembelajaran di Dunia. Pandemi ini tidak hanya menyerang sistem pernapasan manusia tetapi ia juga menyerang sistem pendidikan dan pembelajaran. Dalam hitungan hari virus ini sangat cepat menyebar ke beberapa negara di dunia hingga virus ini sampai negara Indonesia (Fitriyani, Febriyeni, & Kamsi, 2020, p. 24).

Virus corona menyebar dengan cara yang sangat cepat tanpa memandang batas usia, suku ataupun ras. Melalui jaringan sosial yang membuat seseorang terhubung langsung dengan orang lain yang terpapar virus ataupun tidak. Masuknya virus ini melalui droplet artinya menyebar, menyebar melalui percikan air yang keluar dari dalam tubuh seperti batuk ataupun bersin sehingga pencegahan dari droplet ini, satu di antara dapat dilakukan dengan menggunakan masker apabila berada di luar rumah, serta *social distancing* jaga jarak minimal 1 meter dengan orang lain sebagai wujud dari pencegahan droplet ini. Negara yang terkena dampak Covid-19 melakukan berbagai cara untuk menghentikannya mulai dari *social distancing*, *physical distancing* bahkan berbagai negara melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Termasuk salah satu yang menerapkan peraturan tersebut adalah Indonesia.

Surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi Nomor 1 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19. Di dalam surat tersebut dimuat 10 poin yang salah satunya himbuan kepada seluruh jenjang pendidikan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh (daring) dan belajar di rumah masing-masing. Hal tersebut ditanggapi secara sigap oleh siswa/mahasiswa untuk belajar di rumah masing-masing tentu menggunakan media agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Sejak diberlakukannya *lockdown*, yang mana setiap instansi, lembaga sekolah ataupun perguruan tinggi, semua diliburkan. Namun bukan sekadar libur, namun pekerjaan atau pembelajaran diganti dengan “belajar dirumah” ataupun “bekerja dirumah”.

Tentu dengan adanya virus ini berdampak pada beberapa sistem yang ada di Indonesia seperti Sistem Ekonomi, Politik, Keagamaan bahkan Pendidikan pembatasan jarak sosial dan fisik tersebut mengakibatkan pembelajaran disekolah dihentikan, bahkan ujian nasional ditiadakan. Krisis yang sedang berlangsung memaksa semua komponen pendidikan menginovasi sitem pembelajaran jarak jauh melalui daring atau pembelajaran online. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tetap berlangsung ditengah pandemi Covid-19. Salah satu model pembelajaran yang adaptif dengan situasi pandemi ini adalah sistem pembelajaran daring

karena dilakukan tatap muka jarak jauh antara pendidik dan siswa. Pembelajaran daring merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi.

Peserta didik dan guru dituntut agar mampu menggunakan teknologi, aplikasi yang digunakan dalam sistem ini satu di antara adalah zoom (Mansyur, 2020, p. 113). Akhir-akhir ini pengguna *gadget* disibukkan dengan salah satu aplikasi yang sangat berperan di saat masa-masa seperti ini. Aplikasi tersebut bernama *zoom cloud meeting*. Aplikasi ini berupa alat bantu virtual yang memudahkan manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain. Aplikasi ini juga membantu seseorang agar dapat terhubung dengan orang banyak walaupun di saat itu ia hanya di dalam rumahnya. Melalui aplikasi ini juga dapat rapat *online*, belajar *online*, dan bekerja *online*. Akan tetapi, tidak semuanya belajar *online* ini mengasyikkan bahkan sebagian peserta didik/mahasiswa berasumsi bahwa belajar *online* bisa sedikit agak santai. Pembelajaran media *online* memiliki kekurangan, di antaranya guru dan siswa tidak memiliki interaksi secara langsung. Dalam mengembangkan potensi anak, dorongan dan motivasi dari guru dan teman memiliki peran besar dalam keadaan psikologisnya. Demikian juga dengan metode pembelajaran yang dipilih oleh gurunya, harus sesuai dengan kebutuhan yang dapat membantu perkembangan anak.

Di sisi lain, melalui zoom, pembelajaran *online* jarak jauh menjadi pembelajaran lebih efektif karena zoom menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan (siswa dan guru). Selain itu, rekaman video pun terjaga keamanannya dan memiliki fitur *chatting* sehingga jika ada yang mendapatkan pendengaran tidak baik pada saat video konferensi maka dapat mengirim pesan melalui *chatting* (Brahma, 2020, p. 100). Zoom juga menyediakan penjadwalan meeting yang dapat ditentukan oleh pengguna. Dengan memanfaatkan model pembelajaran online seperti ini, tentu dapat menjadi solusi yang sangat inovatif di tengah pandemi Covid-19 yang menuntut masyarakat *work form home* termasuk kegiatan pembelajaran melalui *online*.

Adapun manfaat dari aplikasi zoom meeteng ini dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memudahkan pertemuan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, bisa dilakukan secara langsung dengan lebih dari 50 orang, terdapat banyak fitur yang bisa digunakan siswa untuk melakukan presentasi, menyediakan fitur video konferensi yang akan menampilkan video visual seluruh peserta yang join link didalam aplikasi Zoom Meeteng (Ripai, 2020).

Dalam aplikasi ini terdapat banyak fitur mulai dari file sering dalam format Pdf bisa dilakukan dengan mudah, Zoom menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu mau bergabung dengan konferensi atau meeteng hanya dengan tautan atau nomor kamar, zoom menjadikan pembelajaran online menjadi sangat populer karena menghemat biaya perjalanan, biaya bahan bakar dan biaya waktu perjalanan, menggunakan zoom memungkinkan untuk berbicara dan menulis secara bersama melalui proses (Kusuma & Hamidah, 2020, p. 101). Akan tetapi dengan banyaknya fitur yang disediakan aplikasi ini tidak terlepas dari keluhan yang di alami oleh para penggunanya seperti borosnya kuota yang dipakai selama pembelajaran jarak jauh dan terkadang juga kendala akan jaringan.

Sekolah yang dilakukan dengan menggunakan Zoom Meeting ini dianggap kurang efektif sebab yang sering terjadi adalah kendala pada jaringan atau sinyal siswa yang belajar tidak menggunakan wifi yang nantinya akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran yang mereka terima. Namun kelebihan dari penggunaan Zoom Meeting ini dianggap lebih praktis bagi siswa karena menggunakan Zoom Meeting ini komunikasi antara siswa dan guru lebih mudah dibandingkan dengan komunikasi secara tertulis atau melalui chat.

Walaupun aplikasi zoom meeting ini di anggap kurang efektif namun disisi lain aplikasi ini di anggap lebih efisien dan praktis bagi siswa untuk itu dengan adanya aplikasi Zoom Meeting

ini dapat membantu siswa dalam hal pembelajaran online dan diharapkan siswa dapat memanfaatkan aplikasi ini dengan seefektif mungkin (Haqien & Rahman, 2020, p. 55).

Tinjauan Umum Tentang Aplikasi Meeting Room (Video Conference)

Dalam poin pembahasan meeting room (video conference) ini, adapun yang akan dijelaskan adalah aplikasi zoom meeting karena merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh. Zoom merupakan sebuah media pembelajaran berbasis cloud menggunakan video, termasuk pertemuan online, pengiriman pesan grup, dan perekaman sesi yang aman sehingga bisa pengguna bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Aplikasi zoom sendiri didirikan oleh Eric Yuan, diresmikan pada tahun 2011 yang kantor pusatnya terletak di San Jose, California, USA. Selain digunakan sebagai media pembelajaran, zoom juga bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya (Brahma, 2020; Haqien & Rahman, 2020).

Zoom menjadi solusi ruang konferensi yang berbasis perangkat lunak asli yang digunakan di seluruh dunia dalam *conference, huddle, training rooms, board, executive offices, and classroom*. Aplikasi zoom dapat dijalankan melalui *desktop, mobile, dan room system*. Platform ini bersifat gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan ketentuan batas waktu hanya 40 menit. Oleh karena itu, cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Namun jika akun berbayar tidak ada batasan waktu dalam penggunaan aplikasi Zoom (Abdillah, 2020; Haqien & Rahman, 2020).

Aplikasi zoom mempunyai kelebihan di antaranya adalah zoom merupakan aplikasi gratis sampai 100 user, dapat menggunakan tatap user, chatting, dan record (Nuryana, 2020). Aplikasi ini memudahkan manusia untuk terhubung dengan orang banyak walaupun hanya dirumah saja (Fitriyani et al., 2020). Selanjutnya, aplikasi zoom dapat memudahkan mahasiswa memahami materi karena dosen bisa menyampaikan materi dan mahasiswa bisa mendengar secara langsung. Mahasiswa juga dapat bertanya dan berdiskusi secara leluasa layaknya perkuliahan di kelas. Pertanyaan yang diajukan mahasiswa dapat dijawab langsung oleh dosen sehingga lebih efektif, dan keaktifan mahasiswa dapat dipantau langsung oleh dosen sehingga mendorong mahasiswa lebih aktif dan fokus (Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, & Sofia Silvianita, 2020).

Namun penggunaan aplikasi zoom ini juga memiliki beberapa kendala yaitu, menghabiskan banyak pulsa atau kuota internet artinya dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi ini dinilai boros dan menguras kuota internet. Di sisi lain, ekonomi siswa atau mahasiswa yang berbeda-beda tentu akan menimbulkan masalah, artinya bagi orang tua yang bisa memenuhi kebutuhan anaknya, mungkin tidak dipermasalahkan, akan tetapi belum tentu dengan orang tua yang tidak mampu memenuhinya. Selain itu, tingkat kecepatan internet di berbagai daerah seperti pedalaman, proses pembelajaran online tidak bisa tidak berjalan dengan lancar. Proses belajar online akan mudah diterapkan di wilayah yang terjangkau internet, sebab jika diterapkan di wilayah yang masih minim kecepatan internet akan membuat pelajar kewalahan dalam mengantisipasi hal ini (Imania, Bariah, Rahadian, & Purwanti, 2021; Setiani, 2020). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Nur Muhammad Rosyid, Ilyas Thohari, dan Yorita Febry Lismanda bahwa kendala dalam penggunaan aplikasi zoom di antaranya (Rosyid, Thohari, & Lismanda, 2020): pertama adalah jaringan internet, meskipun perkembangan teknologi dan informasi sudah sampai ke pedalaman atau pelosok desa, tapi tidak menuntun kemungkinan masih banyak desa yang kesulitan dalam hal jaringan seluler. Kedua adalah kendala paket data, dengan belajar online tidak menutup kemungkinan menghabiskan kuota, dan pulsa yang tidak sedikit dibandingkan proses pembelajaran seperti biasa. Ketiga adalah kapasitas penyimpanan HP (RAM) artinya tidak semua siswa mempunyai kapasitas smartphone

yang memadai dalam proses pembelajaran online dengan menggunakan zoom. Hal ini dikarenakan zoom memiliki ukuran megabyte (MB) yang besar untuk ukuran smartphone dengan kapasitas ram/rom yang rendah. Sehingga ketika menginstal aplikasi zoom dengan kapasitas ram/rom yang rendah dapat mengakibatkan smartphone tersebut “blank”, namun jika tidak diinstal akan berdampak pada siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran online yang diharapkan.

Persepsi Masyarakat Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Daring

Salah satu isu krusial di Indonesia adalah isu peningkatan mutu pendidikan yang tidak terlepas dari sistem penyelenggaraan pendidikan nasional itu sendiri (Kusuma & Hamidah, 2020, p. 98). Pandemi Covid-19 merupakan awal dari terbentuknya kebijakan untuk menjaga jarak aman (*physical distancing*). Kebijakan tersebut pun berlaku pula untuk lingkup pendidikan dimana kebijakan tersebut menghendaki agar peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dari rumah yaitu belajar secara virtual atau daring. Situasi yang demikian menuntut guru dan peserta didik untuk dapat mengakses media pembelajaran berbasis *online* (Mansyur, 2020, p. 114). Proses pembelajaran daring ini dilakukan dengan berbasis media elektronik seperti komputer dan smartphone. Dengan pemanfaatan media tersebut akan memudahkan pengguna untuk mengakses web yang kemudian akan terhubung dengan jaringan internet (Suhery, Putra, & Jasmalinda, 2020, p. 130).

Salah satu solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan sebagaimana mestinya, maka pelaksanaannya dialihkan pada media video conference yang dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran jarak jauh (Layla, 2020). Jika sebelum pandemi para peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran dengan bertatap muka secara langsung di sekolah, maka terdapat perubahan di masa pandemi yaitu pembelajaran dilakukan dari rumah. Karena itulah pemanfaatan media video conference akhirnya dipilih untuk membantu peserta didik dan pendidik agar dapat berinteraksi secara interaktif meskipun tidak berada di satu tempat (Ismawati & Prasetyo, 2020, p. 667). Media yang banyak digunakan ialah *Zoom Meeting*.

Di bawah ini adalah data-data pengguna zoom di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh:

No.	Inisial	Alamat (Desa)	Apakah pembelajaran di sekolah/kampus Anda dilakukan secara daring?	Apakah Anda menggunakan aplikasi ZOOM Meeting ?
1.	ESS	Tidak menyebutkan	Ya	Tidak
2.	AFA	Pendung Mudik	Ya	Ya
3.	M	Koto Majidin	Ya	Ya
4.	PDP	Pasar Siulak Gedang	Ya	Ya
5.	QFFS	Gedang	Ya	Ya
6.	ME	anjung	Ya	Ya
7.	TIP	Koto Bento	Ya	Tidak
8.	AY	Sebukar	Ya	Ya
9.	ASDR	Koto Padang	Ya	Ya
10.	NMF	Sungai Jernih	Ya	Ya
11.	RS	Koto Lolo	Ya	Ya
12.	MAIM	Kayu Aro	Ya	Tidak

No.	Inisial	Alamat (Desa)	Apakah pembelajaran di sekolah/kampus Anda dilakukan secara daring?	Apakah Anda menggunakan aplikasi ZOOM Meeting ?
13.	ZEM	Siulak	Ya	Ya
14.	YFS	Siulak Deras Mudik	Ya	Tidak
15.	DJ	Tangkil	Ya	Ya
16.	IRP	Tanjung Pauh Hilir	Ya	Ya
17.	RJS	Pengasi baru	Ya	Ya
18.	LMKS	Pelak Gedang	Ya	Ya
19.	H	Koto Padang	Ya	Tidak
20.	NS	Sungai Liuk	Ya	Ya
21.	YZ	Sungai Bendung Air	Ya	Ya
22.	WMA	Bendung Air Timur	Ya	Ya
23.	NE	Koto Tengah	Ya	Tidak
24.	SAZ	Koto Majidin	Ya	Tidak
25.	TO	Pauh Tinggi	Ya	Ya
26.	FAO	Koto Beringin Siulak	Ya	Tidak
27.	GIA	Koto Beringin Siulak	Ya	Tidak
28.	OM	Aur duri	Ya	Ya
29.	DH	Kemantan Darat	Ya	Ya
30.	EV	Sungai penuh	Ya	Ya
31.	MF	Pasar Senen Siulak	Ya	Ya
32.	G	Belui	Ya	Ya
33.	RP	Koto Periang	Ya	Ya
34.	PS	Kemantan Darat	Ya	Ya
35.	OF	Tutung Bungkok	Ya	Ya
36.	OFL	Sungai Bendung Air	Ya	Ya
37.	SF	Debai	Ya	Ya
38.	SD	Semerap	Ya	Ya
39.	AAL	Paling Serumpun	Ya	Tidak
40.	WK	Tanjung	Ya	Ya
41.	PDL	Koto Limau Manis	Ya	Ya
42.	ARS	Baru kubang	Ya	Ya
43.	CE	Telun Berasap	Ya	Ya
44.	FWY	Sungai Bendung Air	Ya	Ya
45.	MS	Sungai Liuk	Ya	Ya
46.	YM	Belui	Ya	Tidak

Peneliti mendapatkan data tersebut dari hasil kuisiner melalui platform Google Form, hasilnya terdapat 46 responden. Seluruh responden belajar secara Daring, sedangkan untuk penggunaan zoom hanya digunakan oleh 35 orang sedangkan 11 orang lainnya menggunakan aplikasi lainnya. Faktor keberhasilan proses pembelajaran salah satunya adalah media belajar itu sendiri, adanya media pembelajaran akan memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk belajar secara aktif dan interaktif sehingga materi pelajaran yang didapatkan tidak menjadi sia-

sia (Fadhli, 2015, p. 2). Begitu pula pada penggunaan media video conference berupa zoom meeting.

Untuk menggali informasi secara lebih dalam, selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan mengenai pendapat responden terhadap aplikasi zoom atau aplikasi *teleconference* lainnya. Respondend memberikan jawaban bahwa dalam penggunaan aplikasi zoom terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut adalah jawaban yang dominan diberikan oleh responden dari kuisisioner yang peneliti buat. IRP menyatakan “Aplikasinya sangat membantu pembelajaran dalam situasi seperti sekarang ini, namun menurut saya lebih efektif belajar tatap muka dibanding online”. Pernyataan senada juga disampaikan oleh H “Alhamdulillah sampai saat belum ada masalah dan Alhamdulillah lagi udah dibantu sama Kemendikbud atas paket yang sudah di berikan”. Begitu juga G “Cukup bagus sebagai solusi di masa pandemi covid 19 sekarang”.

Dari data di atas dapat diketahui bahwa peserta didik merasakan adanya efisiensi dalam penggunaan zoom meeting terutama jika situasi saat ini diharuskan untuk online. Hal tersebut pun juga didukung oleh fitur yang mendukung seperti *chatting*, *share screen*, *video conference*, dan *raise hand* sehingga cukup membantu ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui *zoom meeting* memungkinkan seseorang dapat menjadwalkan waktu untuk memulai perkuliahan yakni dengan memanfaatkan *fitur schedule*. *Fitur schedule* ini akan memudahkan pengguna untuk membuat *room meeting* sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya (Brahma, 2020, p. 100).

Tidak sampai disitu, peneliti memberikan pertanyaan selanjutnya terkait kendala yang didapatkan pada saat pembelajaran daring. Adapun jawaban yang diberikan oleh responden sebagaimana NE menyatakan “Sulit untuk bertanya langsung jika masih ada yang kurang jelas”. Hal senada juga dialami oleh OFL yang menyatakan “Kendala jaringan yang tidak bagus dan cepat menghabiskan kuota internet”. Sementara TO juga mengeluhkan hal itu sebagaimana yang disampaikan dalam wawancara “Ya itu, kendala jaringan, untuk aplikasi zoom, kurang efisien jika digunakan sebagai media pembelajaran karena banyak diberberapa daerah yang sinyalnya terbatas khususnya untuk desa saya dan juga saya merasa kurang memahami materi yang diajarkan”. Begitu juga dengan YM menyampaikan “Kendala saat tidak memahami tugas tetapi tugas tersebut harus dikumpul dengan batas waktu yang ditetapkan”.

Dari wawancara di atas dapat diketahui kendala yang banyak dialami oleh peserta didik lebih cenderung ke permasalahan koneksi internet yang tidak stabil. Hal tersebut akan semakin memburuk jika peserta didik tinggal di wilayah yang koneksi internet tidak begitu baik. Selain kendala tersebut, peserta didik juga memiliki kesulitan untuk memahami materi pembelajaran, kendala jaringan dan durasi yang terbatas membuat peserta didik kehilangan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi lebih dalam. Sebab, pendidik hanya bisa menyampaikan materi dalam batas waktu atau durasi tertentu. Selanjutnya, peserta didik juga mengeluhkan banyaknya tugas yang didapatkan dan pada akhirnya menumpuk.

Apabila berkaca pada kendala yang dialami oleh peserta didik, maka hal tersebut akan membuat mereka cenderung merasakan trauma dan stress. Hal ini akan berdampak terhadap perkembangan peserta didik dalam aspek psikologis dan akademis (Fitriyani et al., 2020, p. 32). Meskipun demikian, penggunaan *zoom meeting* tersebut juga memberikan efek yang positif hal ini terbukti sebagaimana yang dinyatakan PDP “Lebih fleksibel dalam mengatur jadwal rapat dan kerja kelompok”. DJ menyatakan “Saya bisa membantu orang tua saya bekerja baik di rumah maupun di ladang”. Sementara G “Lebih hemat waktu dan bisa menyesuaikan dengan kondisi, sehingga bisa belajar dari mana saja”. Begitu juga dengan H menyatakan “Selalu dekat dengan keluarga, dan memiliki waktu yang lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan”.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, keuntungan yang dominan dirasakan oleh peserta didik dari pembelajaran daring berbasis *zoom meeting* adalah memiliki waktu yang

lebih fleksibel daripada pembelajaran *offline* seperti sediaan. Disamping itu, peserta didik dapat melakukan aktivitas lain seperti membantu pekerjaan orang tua, bekerja, dan lain sebagainya. Dengan kata lain, peserta didik dapat belajar dari mana saja.

Selanjutnya peneliti memberi pertanyaan terkait persetujuan peserta didik terhadap sistem pembelajaran daring/*online*, adapun respon yang didapatkan adalah sebagaimana yang disampaikan LMKS “Tidak. Karena terkadang menyulitkan, jaringan sering hilang, mengerjakan tugas kebut-kebutan, dan paket data yang kadang habis saat perkuliahan berlangsung”. NR menyatakan “Tidak, karena sedikit sulit untuk berkomunikasi/bertanya jika ada yang kurang jelas dalam materi pembelajaran”. FAO menyatakan “Lebih baik *offline*, karna dengan belajar *offline* lebih jelas dan paham pembelajaran”. Begitu juga dengan OF “Tidak, karena saya merasa kalo belajar secara *online* kita tidak mendapat ilmu karena banyak yg belajar *online* malas-malasan atau tidak memperdulikan guru/dosen. Jika belajarnya tatap muka tentu kita akan lebih serius dan bisa mendapatkan ilmu”. Hal senada juga disampaikan oleh H “Tidak, karena banyak generasi penerus yang tingkahnya menjadi-jadi, dimulai dari pengumpulan tugas, malah ikut pembelajaran daring dan juga marak terjadinya game *online*”.

Dari data di atas, peneliti mendapatkan informasi bahwa para peserta didik lebih cenderung memilih belajar secara *offline* daripada *online*. Selain disebabkan oleh koneksi internet yang kurang stabil, terdapat alasan lain yang mengiringinya seperti kuota internet yang cepat terkuras apalagi jika peserta didik tidak mendapatkan subsidi kuota internet secara gratis, sehingga hal tersebut juga akan berpengaruh pada ekonomi keluarga yang kian melemah. Disamping itu, sebagian peserta didik juga lebih memilih untuk bermain game daripada belajar secara daring karena materi pelajaran yang diajarkan secara daring sulit untuk dipahami oleh peserta didik dan penyampaian materipun akan terkesan monoton. Sehingga tingkat keseriusan peserta didik mengalami penurunan pada saat belajar.

Analisis Hasil Penelitian Menggunakan Analisis SWOT

SWOT merupakan singkatan dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* dalam bahasa Indonesia berarti kekuatan, kelemahan, kesempatan (peluang) dan ancaman. Analisis SWOT digunakan untuk menyusun strategi pengembangan berdasar kekuatan yang dimiliki baik dari dalam maupun dari luar.

Sebagaimana hasil dari jawaban pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan dijawab melalui Google Form hasil analisis SWOT dapat digambarkan sebagai berikut:

Strength (Kekuatan)

1. Mayoritas siswa sudah memiliki Handphone (Android).
2. Mayoritas siswa sudah bisa mengoperasikan Handphone (Android).
3. Sebagian wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh sudah masuk/dijangkau oleh sinyal.
4. Dari segi aksesibilitas sudah banyak terdapat Tower (pemancar Hp) di wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh.
5. Terdapat bantuan kouta dari Kemendikbud dan Kemenag.

Weakness (Kelemahan)

1. Masih banyak siswa yang tidak memiliki Handphone (Android) yang memadai.
2. Masih banyak siswa belum terbiasa dan handal mengoperasikan Handphone (Android).

3. Sebagian wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh belum masuk/dijangkau oleh sinyal dengan baik (tidak stabil).
4. Tower (pemancar Hp) yang tidak menjangkau semua wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh.
5. Belajar dengan aplikasi meeting room (online) menghabiskan banyak kouta (data internet).

Opportunity (Peluang)

1. Sebagian siswa beradaptasi dengan cepat terhadap sistem pembelajaran *online*.
2. Siswa yang mendapatkan pembelajaran secara *online* pada saat ini di Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh merupakan generasi Z yang memang hidup mereka bersahabat dengan teknologi.
3. Siswa bisa berada dimana saja ketika pembelajaran berlangsung selagi itu nyaman, aman, dan tidak menyalahi ketentuan yang ditetapkan oleh guru.
4. Perkembangan internet di wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh cukup pesat dengan pembangunan Tower (pemancar Hp) di mana-mana di wilayah perkebunan.
5. Pembelajaran daring memberikan siswa menghemat biaya dan waktu untuk datang ke sekolah.

Threats (Tantangan)

1. Sebagian siswa sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung.
2. Guru dituntut menguasai berbagai fitur yang tersedia di meeting room sehingga dapat menyajikan materi pelajaran dengan menarik.
3. Siswa dan guru harus mampu bertahan di depan Handphone (Android)/ laptop selama pembelajaran berlangsung.
4. Belum ada kepastian kouta yang diberikan kepada siswa diberikan berapa kali selama satu semester.

Tidak semua siswa dan guru mendapatkan kouta secara bersamaan, namun masih dipilih secara acak.

Kesimpulan

Sebagaimana hasil dari Google Form yang disebarakan Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh sudah siapakan melakukan pembelajaran secara daring yaitu dari aspek tersedianya fasilitas seperti sebagian siswa sudah memiliki Handphone (Android) dan sinyal sudah menjangkau sebagian besar wilayah Kabupaten Kerinci dan Kota Sungai Penuh. Begitu juga dengan siswa dan guru mampu beradaptasi dengan model atau sistem pembelajaran secara daring. Meskipun masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki dan dimaksimalkan seperti sinyal yang tidak stabil, Handphone (Android) yang tidak memadai untuk digunakan pembelajaran meeting room, susah nya siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan lain sebagainya. Maka perlu Optimalisasi dengan membangun kerjasama dengan berbagai pihak, karena pada dasarnya masalah pandemi covid-19 ini juga merupakan masalah bersama, yaitu dengan melakukan perbaikan sinyal yang tidak stabil, membangun dan membentuk pembelajaran yang aktif antara siswa dan guru, dan menunjang fasilitas-fasilitas yang tidak memadai seperti Handphone (Android), Laptop, dan lain sebagainya.

Referensi

- Abdillah, L. A. (2020). Online Learning Menggunakan Zoom Teleconference. In *Computer Science and Information Systems*. Palembang: Universitas Bina Darma. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.12136611.v2>
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Busni, D., Witro, D., & Purwaningsih, R. F. (2021). The Reconstruction of Mental Revolution Concept towards COVID-19. *JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo)*, 5(2), 127–142. <https://doi.org/10.21580/jsw.2021.5.2.6494>
- Busni, D., Witro, D., Setiawan, I., Abdurrahman, N. H., & Alghani, R. (2022). Implementation of the Hybrid Contract Concept in Multiservice Ijarah Financing as a Financing Alternative Health Service in the Covid-19 Pandemic. *JURIS (Jurnal Ilmiah Syariah)*, 21(1), 11–25. <https://doi.org/10.31958/juris.v21i1.5173>
- Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, & Sofia Silvianita. (2020). Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp group dan Webinar Zoom Berdasarkan Sudut Pandang Pembelajar Pada Masa Pandemic COVID-19. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 331–341. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.277>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Fitriyani, F., Febriyeni, M. D., & Kamsi, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19. *Edification Journal*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.37092/ej.v3i1.221>
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1), 51–56. <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Imania, K. A., Bariah, S. H., Rahadian, D., & Purwanti, Y. (2021). Pembelajaran Darurat Selama Masa Pandemi Covid-19: Daring/E-learning Sebagai Solusi Kegiatan Pembelajaran dengan Berbagai Kelebihan & Kekurangannya. *Jurnal PETIK*, 7(2), 126–135. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i2.1236>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665–675. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 97–106. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Layla, M. (2020). Analisis Kepuasan Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Mengikuti Webinar Selama Pandemi Covid-19 Menggunakan Webqual 4.0 (Studi Kasus: Dosen STAIN Sultan Abdurrahman Kepri). *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 169–177.

<https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.142>

- Liu, A. N. A. M., & Ilyas, I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Fisika Universitas Flores. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 6(1), 34–38. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v6i1.7303>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: a methods sourcebook*. California: SAGE Publications, Inc.
- Nuryana, Z. (2020). Panduan Penggunaan ZOOM.US Untuk Pembelajaran Online. *OSF Preprints*, March 16. <https://doi.org/10.31219/osf.io/w6f2e>
- Ripai, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran E-commerce Dalam Jaringan (Daring) Berbantuan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. *ICT Learning*, 4(1). Retrieved from <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/ictlearning/article/view/1087>
- Rosyid, N. M., Thohari, I., & Lismanda, Y. F. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meetings dalam Kuliah Statistik Pendidikan Di Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 46–52. Retrieved from <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/7769>
- Setiani, A. (2020). Efektivitas Proses Belajar Aplikasi Zoom di Masa Pandemi dan Setelah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2, 523–530. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/605>
- Sidqi, I., Inayah, Z., Sari, S. I., Rasidin, M., & Witro, D. (2021). Policy for Providing Assistance for Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) in the Covid-19 Pandemic Era (Masalah Review of Government Policies). *Jurnal Hukum Ekonomi Islam*, 5(1), 44–57. Retrieved from <https://jhei.appheisi.or.id/index.php/jhei/article/view/80>
- Sidqi, I., & Witro, D. (2021). Kebijakan Politik Hukum Penanganan Covid-19 Dalam Perspektif Maqashid Al-Syari'ah. *Mahkamah : Jurnal Kajian Hukum Islam*, 6(1), 16–29. <https://doi.org/10.24235/mahkamah.v6i1.7644>
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom Pada Guru di SDN 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129–132. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>
- Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., ... Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45–67. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>
- Who.int. (2020). Naming the coronavirus disease (COVID-19) and the virus that causes it. Retrieved December 30, 2020, from [https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-\(covid-2019\)-and-the-virus-that-causes-it](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it)
- Witro, D., Nurjaman, M. I., Ayu, D., & Al-Rasyid, C. S. (2021). Kontestasi Marketplace di Indonesia pada Era Pandemi: Analisis Strategi Promosi Tokopedia, Shopee, Bukalapak, Lazada, dan Blibli dalam Pemulihan Ekonomi Nasional. *OIKONOMIKA: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 2(2), 33–42. <https://doi.org/10.53491/oikonomika.v2i2.178>