



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN APLIKASI MICROSOFT KAIZALA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Muzakkir¹, Khairul Huda², Mujiburrahman³, Sri Hartati⁴

¹ Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

^{2,3} Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Pendidikan Mandalika,
Indonesia

SMA Negeri 1 Labu Api, Indonesia

Email: muzakkirab08@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran semakin dibutuhkan mengingat kondisi wabah covid-19 dan juga tuntutan perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran daring salah satu solusi terbaik menjawab persoalan tersebut. Pada penelitian ini menggambarkan salah satu contoh penerapan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi android yaitu Microsoft Kaizala karena perguruan tinggi sekalipun belum memahami sepenuhnya pemanfaatan aplikasi tersebut apalagi tingkat sekolah, maka perlunya melakukan riset dan uji coba sebagai upaya mengetahui efektivitas aplikasi Microsoft Kaizala tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Labu Api Lombok Barat NTB, bahwa rata-rata nilai Pretest 73,14 dan nilai posttest 73,71 tidak ada perbedaan signifikan. Artinya pembelajaran tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa rata-rata pada kategori renda baik sebelum maupun setelah perlakuan, bahkan nilai KKM belum memenuhi standar karena rata-rata < 75. Kesimpulannya bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi microsoft kaizala tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Labu Api Lombok Barat. Sehingga penggunaan aplikasi kaizala harus didukung dengan pemanfaatan aplikasi lain juga seperti zoom, google classroom dan aplikasi daring lainnya serta tersedianya sarana yang memadai, termasuk kerjasama antara guru, siswa dan orang tua, yang saling mendukung.

Kata kunci: Efektivitas; Aplikasi Kaizala; Hasil Belajar; Motivasi.

Abstract

he use of information technology for learning activities is increasingly needed considering the Conditions of the covid-19 outbreak and also the demands of current technological developments,

Diserahkan: 20 Desember 2021. Disetujui: 29 Desember 2021. Dipublikasikan: 29 Desember 2021

Kutipan: "

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

online learning is one of the best solutions to answer these problems. This study describes one example of the application of online learning using an android application, namely Microsoft Kaizala because even universities do not fully understand the use of the application, especially at the school level, it is necessary to conduct research and trials to determine the effectiveness of the Microsoft Kaizala application. Based on the results of research conducted at SMA Negeri 1 Labu Api, West Lombok, West Nusa Tenggara, that the average pretest score was 73.14 and the posttest value was 73.71, there was no significant difference. This means that learning is not effective in improving learning outcomes and students' motivation on average in the low category both before and after treatment, even the KKM value does not meet the standard because the average is < 75. The conclusion is that online learning using the Microsoft Kaizala application is not effective in improving learning outcomes and student motivation at SMA Negeri 1 Labu Api, West Lombok. So that the use of the Kaizala application must be supported by the use of other applications such as zoom, Google Classroom, and other online applications as well as the availability of adequate facilities, including collaboration between teachers, students, and parents, who support each other.

Keywords: *Effectiveness; Kaizala app; Learning outcomes; Motivation.*

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi untuk kegiatan pembelajaran semakin dibutuhkan mengingat kondisi wabah Covid-19 dan juga tuntutan perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran daring salah satu solusi terbaik menjawab persoalan tersebut. Bahkan pemerintah sudah mengeluarkan regulasi tentang Panduan Pelaksanaan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Tahun 2016 yaitu "Dengan diberlakukannya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) pada Pendidikan Tinggi, namun tidak hanya diterapkan pada perguruan tinggi saja tetapi berlaku untuk semua jenjang pendidikan termasuk di SMK/SMK. Pembelajaran daring menjadi salah satu alternatif menjawab persoalan tersebut. Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang memungkinkan materi tersampaikan ke peserta didik melalui perantara media internet atau media jaringan komputer lainnya (Herayanti et al. 2015). Selain itu menurut Tarhini dalam (Kattoua Tagreed and Alrowwad 2016) bahwa pembelajaran daring adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan untuk menyampaikan informasi dengan tujuan meningkatkan pengalaman dan kinerja belajar peserta didik di mana instruktur atau pendidik dan peserta didik dipisahkan oleh jarak, waktu, atau oleh keduanya. Berdasarkan pandangan tersebut bahwa model pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja, kapan saja

dengan waktu yang sangat fleksibel namun tetap pada kaidah pembelajaran pada umumnya.

Menurut (Lestariyanti 2020) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada kelebihan dalam pembelajaran daring yaitu memberikan efektivitas, fleksibilitas, akomodatif dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta menghadirkan suasana baru dalam belajar. Namun disisi lain menurut (Dewi 2020) kegiatan belajar daring berjalan efektif siswa efektif namun sesuai dengan kreatifitas guru dalam memberikan materi maupun soal latihan. Selain itu (Anjelin and Purnomo 2021), umumnya terkendala dengan akses jaringan yang kurang memadai, kebosanan dalam belajar, keterbatasan penggunaan teknologi, keterbatasan sarana dan prasarana dalam biaya kuota. Termasuk yang paling penting juga adalah tersedianya smartphone untuk siswa. Tetapi pada umumnya saat ini penggunaan smartphone mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu and Alkan 2011). Misalnya melalui smartpone bisa akses kelas virtual melalui Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Angelo and Enriquez 2014). Sama halnya dengan aplikasi microsoft kaizala merupakan aplikasi pesan singkat menurut (Parlina et al. 2021) Kaizala merupakan aplikasi manajemen pesan. Untuk itu melalui penelitian ini untuk menguji Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.

Kaizala memiliki banyak fitur adanya kelas maya, buat absensi online, bisa buat tugas, kuis juga! bisa diskusi, bisa buat daftar tugas, bisa buat pengumuman, bisa share foto tugas, bisa share lokasi, bisa membuat jadwal pertemuan kelas, bisa buat jajak pendapat, bisa buat survei, bisa main game catur, bisa share dokumen, bisa membuat pelatihan, Bisa main game tetris, dan Bisa main game Tic tac dan lain-lain (Deni Ranoptri, 2020). Ini memungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, secara umum motivasi merupakan dorongan seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu kegiatan untuk mencapai tujuannya (Fauziah, Rosnaningsih, and Azhar, n.d.). (Berdasarkan hasil penelitian (Parlina et al. 2021) bahwa penggunaan aplikasi kaizala dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kaizala memiliki kriteria baik. Artinya bahwa aplikasi kaizala dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

secara umum. Menurut Sardiman (2014:73) Motivasi merupakan dorongan untuk seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Lebih lanjut (Fauziah, Rosnaningsih, and Azhar, n.d.) menjelaskan bahwa Motivasi belajar yang memadai akan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas, tetapi motivasi yang terlalu kuat justru dapat berpengaruh negatif terhadap keefektifan usaha belajar siswa. Motivasi belajar memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sumbangan terhadap pencapaian hasil belajar tersebut cukup berarti dan tidak dapat diabaikan bagi saja, apabila seorang siswa dalam rangka meraih hasil belajar yang tinggi dalam suatu mata pelajaran (Muhammad 2016). Menurut Hamalik (2008: 30) bahwa bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Howard Kingsley (Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Dama halnya dengan hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri, Imran 2015). Berdasarkan uraian tersebut bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir dari perubahan perilaku siswa baik menyangkut soal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan media microsoft kaizala terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi microsoft kaizala terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi

kelas X IPA 1 SMAN 1 Labu Api. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen), dengan teknik pengambilan sampel penelitian secara purposive sampling yaitu pengambilan berdasarkan pertimbangan kondisi penelitian. Dengan desain pretest posttest one group design.

Pada model pretest posttest one group design sebagaimana dalam penerapannya dilakukan perlakuan sebanyak satu kali yaitu sebelum (pretest) dan sesudah (posttest). Tes awal atau pretest diberikan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi pelajaran geografi, kemudian dilakukan eksperimen (posttest) dengan melakukan aktifitas pembelajaran melalui aplikasi kaizala untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Labu Api Lombok Barat pada tahun ajaran 2021/2022, dan sampel penelitian Kelas X IPA-1 dengan total jumlah siswa 21 dan menggunakan aplikasi microsoft kaizala sebagai media utama dalam proses pembelajaran daring. Berikut gambaran umum model implementasi microsoft kaizala dalam proses pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Microsoft Kaizala merupakan salah satu aplikasi yang tersedia secara gratis di google playstore, pada awalnya Microsoft Kaizala merupakan salah satu aplikasi pesan instan kantor yang dikembangkan oleh Microsoft. Sebagai aplikasi pesan instan kantor, Kaizala dapat digunakan sebagai *platform* manajemen kerja dengan berbagai fiturnya, misalnya jajak pendapat dan presensi daring. Namun berdasarkan perkembangannya aplikasi kaizala sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran daring, karena banyak fitur-fitur yang bisa dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran daring seperti adanya presensi, kuis, pengumuman, tugas dan masih banyak fitur lain yang bisa dimanfaatkan. Berikut gambaran umum model implementasi Microsoft Kaizala dalam proses pembelajaran:

a. Persiapan

Dalam proses pembelajaran tentu ada persiapan yang mesti dilakukan oleh pengajar seperti alat dan bahan, seperti *smartphone*, adanya koneksi internet, intranet, materi, komputer, termasuk aplikasi Kaizala yang sudah diinstal di *smartphone* baik oleh guru maupun siswa.

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

b. Konfigurasi

Pada tahap konfigurasi ini guru menginstal aplikasi, melakukan pendaftaran dengan menulis nama, nomor *handphone* dan memilih negara Indonesia, kemudian membuat kelas (*group*), menulis nama kelas, ganti logo, kemudian membagikan tautan kelas pada siswa agar siswa dapat bergabung di kelas yang sudah dibuat, dengan syarat siswa harus menginstal terlebih dahulu aplikasi Kaizala. Proses awal registrasi yang dilakukan oleh admin atau guru, kemudian membuat *group* dan memanfaatkan fitur minta kehadiran atau presensi, pada presensi waktunya sudah di atur sesuai dengan jadwal absen jika lewat dari jam sudah diatur maka siswa tidak bisa lagi melakukan absen.

c. Gambaran Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran admin atau guru bisa memilih fitur yang sesuai kebutuhan baik tugas, membuat janji dengan siswa, presensi, kuis dan banyak fitur lain yang dimanfaatkan untuk pembelajaran. Sehingga memudahkan guru untuk memanfaatkan aplikasi Kaizala dalam mendukung proses pembelajaran. Berikut ini hasil analisis motivasi belajar siswa dan hasil belajar:

1. Hasil Belajar Siswa

Analisis data hasil belajar siswa dilakukan pretest kemudian tes akhir yaitu posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa, apakah ada peningkatan serta memenuhi KKM atau tidak, berikut ini penjelasan dasar pengambilan keputusannya:

- a) Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima
- b) Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan hasil analisis melalui SPSS dengan teknik *paered sample test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah 0,771 > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* artinya pemanfaatan aplikasi Microsoft Kaizala

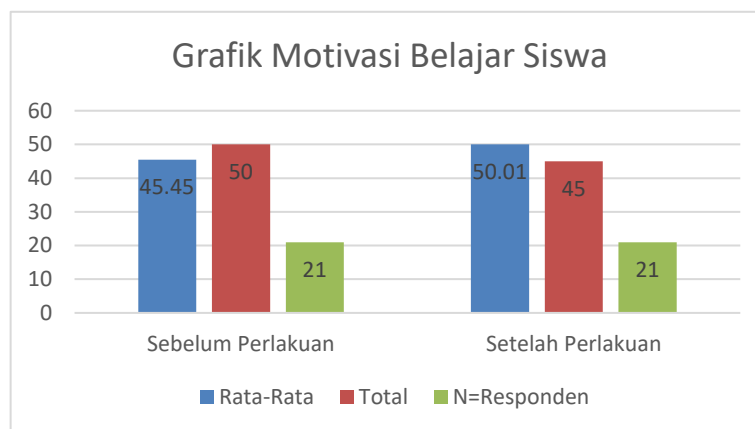
tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar di SMA Negeri 1 Labu Api pada tahun ajaran 2021.

Sebagai alternatif karena tidak melakukan uji normalitas data, maka perlu dilakukan uji wilcoxon, dengan dasar pengembalian keputusan yaitu jika nilai $Asymp.Sig.(2-tailed) < 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya jika nilai $Asymp.sig.(2-tailed) > 0,05$. Berdasarkan output SPSS, diketahui $Asymp.Sig.(2-Tailed)$ bernilai 0.736, karena nilai 0.736 lebih besar dari > 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima artinya bahwa pemanfaatan aplikasi Microsoft Kaizala tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar di SMA Negeri 1 Labu Api pada tahun ajaran 2021. Bahkan nilai rata-rata siswa yaitu pretets 73,14 sedangkan posttest 73,71 jika dibandingkan dengan standar KKM 75 maka hasil belajar siswa belum memenuhi KKM.

2. Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui data awal tentang motivasi belajar siswa, peneliti memberikan angket kepada siswa dan tes awal (*pre-tes*) kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal bahwa rata-rata motivasi belajar siswa 45,45% berada pada kategori rendah, sedangkan hasil observasi setelah diberi perlakuan yaitu pada 2 indikator berada pada kategori sangat rendah, dan 2 indikator berada pada kategori rendah kemudia 2 indikator lagi berada pada kategori tinggi, namun berdasarkan nilai rata-rata bahwa diketahui 50,01% berada pada ketegori rendah artinya tidak ada perubahan signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini grafik motivasi belajar siswa.

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa



Gambar 1: Grafik Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan Grafik di atas diketahui bahwa presentase motivasi belajar siswa sebelum perlakuan rata-rata 45,45% dengan jika ditotalkan menjadi 50% masih dalam kategori rendah, sedangkan persentase setelah perlakuan rata-rata 50,01% meskipun ada selisih peningkatan namun tidak signifikan dan masih dalam kategori rendah dan jika ditotalkan menjadi 45%. Artinya bahwa tidak ada pengaruh signifikan tentang peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi microsoft kaizala. Untuk perhitungan hasil motivasi belajar ada dilampiran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penerapan atau penggunaan aplikasi Microsoft Kaizala dalam pembelajaran di SMA N 1 Labu Api tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, sehingga hipotesis penelitian H_a ditolak dan H_o diterima. Dari hasil penelitian didapat bahwa menggunakan aplikasi Kaizala untuk pembelajaran daring/*online* harus didukung dengan pemanfaatan aplikasi yang lain, serta kesediaan sarana dan prasarana pendukung. Termasuk kerjasama antara guru, siswa dan orang tua, karena kalau tidak ada saling suport maka pembelajaran *online* akan tidak efektif.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Angelo, Mark, and S Enriquez. 2014. "Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning." *Presented at the DLSU Research Congress 2014 De La Salle University, Manila, Philippines*. March 6-8, 2014
- Anjelin, Anggela Ermitha, and Heru Purnomo. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Volume 4, Nomor 3
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2 (1): 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Deni Ranoptri, 2020. Belajar Daring pakai aplikasi Kaizala? why not???. *Kelas Maya Jejak Bali. Rumah Belajar*. Di akses 12 Desember 2021, <https://kelasmayajejakbali.wordpress.com>
- Efgivia, M. Givi. 2019. Pengaruh Media Blanded dan E-Learning terhadap Hasil belajar Mahasiswa Pengembangan Media Audio Mahasiswa Semester IV TP UIKA Bogor. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 4, No.2
- Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. n.d. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang." *JURNAL JPSD*. Vol. 4 No. 2 Tahun 2017 <https://doi.org/10.26555/jpsd>.
- Herayanti, Lovy, M Fuaddunnazmi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. Volume I No 3, Juli 2015
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Kattoua Tagreed, Musa Al-Lozi, and Ala'aldin Alrowwad. 2016. "A Review of Literature on E-Learning Systems in Higher Education." *International Journal of Business Management and Economic Research (IJBMER)*, Vol 7(5),2016
- Korucu, Agah Tugrul, and Ayse Alkan. 2011. "Differences between M-Learning (Mobile Learning) and e-Learning, Basic Terminology and Usage of m-Learning in Education." *In Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15:1925-30. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>.

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Microsoft Kaizala dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

- Lestariyanti, Elina. 2020. "Mini-Review Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19: Keuntungan Dan Tantangan Info Artikel Abstract Sejarah Artikel." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3 (1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4310>.
- Muhammad, Maryam. 2016. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 2
- Parlina, Mila, Ari Septian, Sarah Inayah, and Info Artikel. 2021. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Kaizala" *Jurnal Padagogik* Volume 4 Issue 2, July 2021. <https://doi.org/10.35974/jpd.v4i2.2528>.
- Sulastri, Imran, Arif Firmansyah. 2015. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 3 No. 1
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta