

Pengaruh Pembelajaran *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.com¹

ABSTRACT

Students can obtain lessons outside of school through educational startups such as Zenius, Quipper, and Ruangguru. Learning courses that were previously done conventionally (face-to-face or offline) can now be done online with applications like Zenius. This study aims to evaluate the effect of e-Learning learning methods on high school student learning outcomes. Data was collected through questionnaires and analyzed with a discrepancy evaluation model. Application success is measured by absolute criteria. Respondents in this study are high school students consisting of grades 7, 8, and 9, both directly and indirectly involved with the Zenius application. With 53.3% of students stating neutral towards the influence of the Zenius application, it can be concluded that the application does not have a significant impact on the learning outcomes of the respondents.

Keywords: *influence, e-learning, study results*

ABSTRAK

Siswa dapat memperoleh pelajaran di luar sekolah melalui startup pendidikan seperti Zenius, Quipper, dan Ruangguru. Kursus belajar yang dulunya dilakukan secara konvensional (tatap muka atau *offline*) sekarang dapat dilakukan secara *online* dengan aplikasi seperti Zenius. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh metode pembelajaran *e-Learning* terhadap hasil pembelajaran siswa SMA. Data dikumpulkan melalui kuesioner atau angket dan 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 53.3% siswa menyatakan netral terhadap pengaruh aplikasi Zenius, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut 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 bimbingan belajar *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 bimbingan belajar *online* ataupun *offline*. Penelitian ini juga dibuat sebagai bukti bahwa adanya perubahan atau pengaruh hasil belajar siswa terhadap metode pembelajaran bimbingan belajar *online* berbasis *e-Learning*.

Agar ke depannya ada bahan evaluasi dengan sistem yang ada harus seperti apa ke depannya 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 mengacu pada minat belajar siswa.

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

METODE PENELITIAN

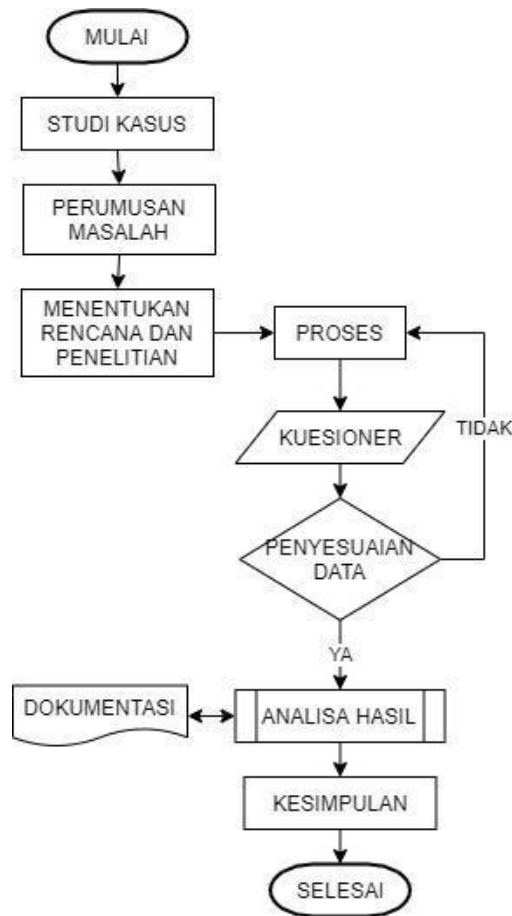
Metode penelitian evaluasi *discrepancy*, meliputi jenis penelitian, *setting* penelitian, subjek penelitian (populasi dan sampel), teknik pengumpulan data, keabsahan data serta teknik analisis data (kualitatif). Model evaluasi ini adalah untuk mengetahui tingkat kesesuaian antara baku (standar) yang 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 program 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 berisikan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian untuk menghitung jumlah pengaruh aplikasi Zenius terhadap hasil belajar siswa SMA dengan model *discrepancy*:

Gambar 1. *Flowchart* Tahapan Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

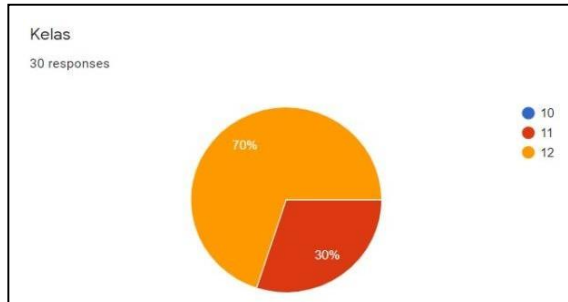
Sebagai media pembelajaran *online*, aplikasi Zenius berpotensi memberikan pengaruh besar terhadap siswa. Pasalnya, aplikasi Zenius ini merupakan aplikasi belajar yang lengkap dengan 80.000 lebih video pembelajaran dan ratusan ribu soal latihan yang bisa diunduh beserta pembahasannya dari semua jenjang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

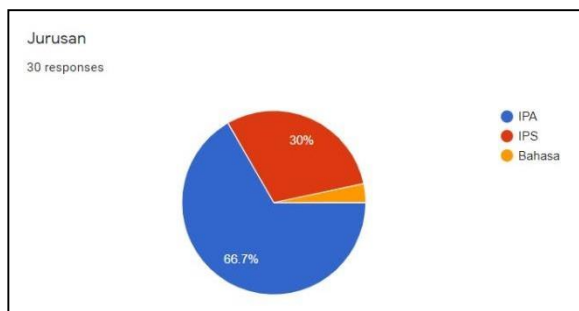
a. *Chart* Kelas



Gambar 2. *Chart* Kelas

Gambar 2 adalah *chart* yang berisi data responden dari berbagai jenjang kelas, *chart* ini memberikan informasi sistem pembelajaran *online* (*e-Learning*) mayoritas berasal dari kelas 12, yaitu sebanyak 70%.

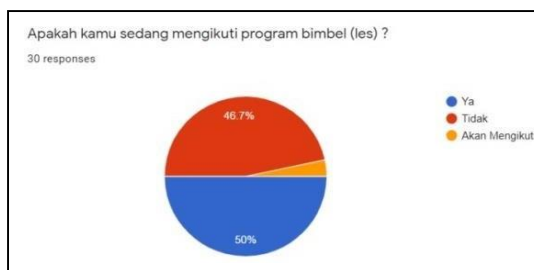
b. *Chart* Jurusan



Gambar 3. *Chart* Jurusan

Gambar 3 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

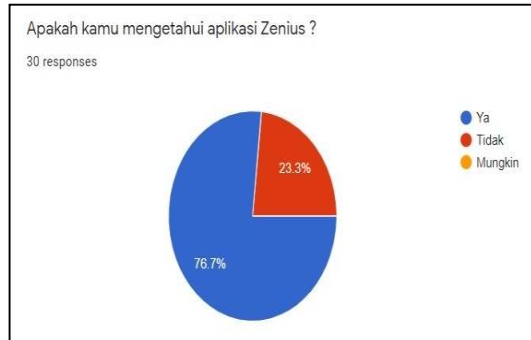


Gambar 4. *Chart* Mengikuti Bimbel

Di **gambar 4** terlihat bahwa meski persentasi 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.

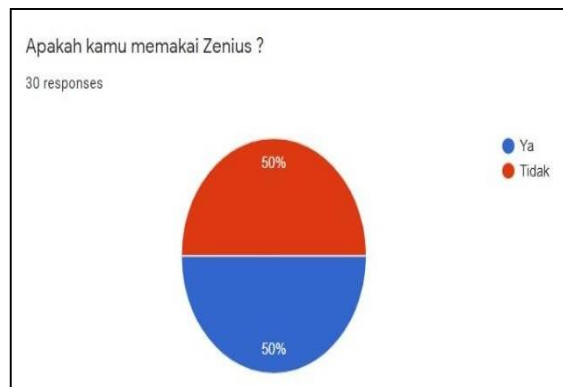
d. *Chart Mengetahui Aplikasi Zenius*



Gambar 5. *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 6. *Chart Pengguna Aplikasi Zenius*

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

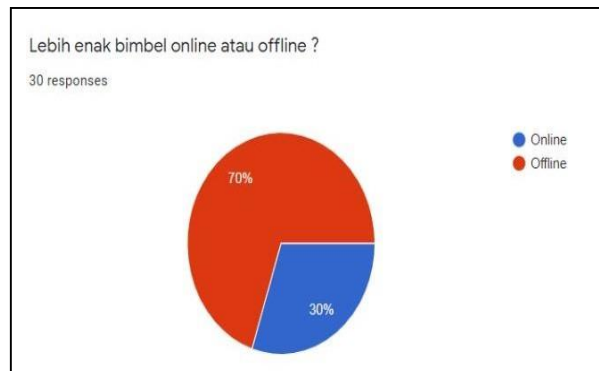
f. *Chart Pengaruh Aplikasi Zenius*



Gambar 7. *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 8. *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 beberapa faktor lainnya.

Berdasarkan hasil kuesioner dan angket yang berbentuk *chart* (**gambar 7. 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. Di sini kita membandingkan hasilnya yang telah dijalani selama masa percobaan. Oleh karena itu, kita mendapat sebuah kesimpulan bahwa sistem ini layak atau tidak untuk dilanjutkan.

Model 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 penelitian sebelumnya, diketahui bahwa dari 50 sampel siswa SMA, 26,7% menyatakan bahwa aplikasi Zenius tidak berpengaruh dalam sistem bimbingan belajar secara *online* saat ini. Hal ini terjadi karena 70% siswa SMA masih menggunakan bimbingan belajar secara *offline*. Perhitungan ini dilakukan menggunakan metode *discrepancy* dengan menghitung hasil evaluasi yang menghasilkan perbandingan keefektifan aplikasi tersebut.

Dari hasil perhitungan tersebut, pihak pengelola Zenius harus lebih melakukan sosialisasi atau mengubah tampilan Zenius agar semakin ramah dan mudah digunakan. Program pembelajaran *online* berbasis *e-Learning* dapat dijalankan oleh semua siswa SMA. Para siswa dapat beradaptasi pada zaman teknologi dan menggunakan Zenius sebagai metode pembelajaran karena metode pembelajaran *e-Learning* sekarang lebih lengkap, bermanfaat, dan praktis. Zenius dan situs pembelajaran *online* lainnya harus lebih gencar dalam memperkenalkan belajar *online* kepada siswa. Semoga ke depannya persentase pengguna Zenius dan kepuasan terus bertambah.

Mungkin di masa depan, aplikasi Zenius dapat memiliki 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 dapat ditambahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Muryadi, A. (2017). Model Evaluasi Program dalam Penelitian Evaluasi. *Ilmiah*, 3(1), 1-7.
- 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.
- Saputra, W. (2016). Evaluasi Program Konseling Individu di SMP Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan Model *Discrepancy*. *Fokus Konseling*, 2(1), 1-10.
- Saputra, W. (2019). Evaluasi Model *Discrepancy*: Salah Satu Model Evaluasi Program Konseling. *Bimbingan dan Konseling (BK)*, 8(1), 28-33.
- 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.