



PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN ZOOM MEETING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 BEKASI

The Effect of the Use of Zoom Meeting Learning Media on Students' Learning Motivation at SMA Negeri 4 Bekasi

Arman¹, Amri Dunan²

^{1,2} Universitas Gunadarma

Email : armanok46@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic resulted in learning being carried out by maintaining a distance which was then called distance learning or PJJ. To carry out PJJ, of course, learning media is needed so that learning can run as expected. Various kinds of learning media are commonly used for PJJ, but in general at SMAN 4 Bekasi the application used is zoom meeting. This study aims to determine the effect of the zoom meeting on the learning motivation of students in informatics subjects in class x. The research method used is quantitative method, using a positivistic paradigm with data analysis using simple correlation techniques and regression analysis. The theory used in this research is the uses and gratifications communication theory. The results showed that the t-count value on the use of zoom meetings on learning motivation was $8.746 > 2.00$ with a significance of $0.000 < 0.05$. The calculated t value on learning motivation on learning outcomes 2, $656 > 2.00$ with a significance of $0.01 < 0.05$. it means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, where there is an effect of using zoom meeting learning media on motivation learning of students in class x on informatics subjects, Informatics learning motivation is formed quite well by the zoom meeting.

Keywords: COVID-19, Motivation, PJJ, Zoom Meeting

Abstrak

Pandemi COVID-19 mengakibatkan pembelajaran dilangsungkan dengan jaga jarak yang kemudian di sebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), Untuk melaksanakan PJJ tentu saja dibutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berbagai macam media pembelajaran yang umum digunakan untuk PJJ , namun secara umum di SMAN 4 BEKASI aplikasi yang digunakan adalah *zoom meeting*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *zoom meeting* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika kelas X. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif , menggunakan paradigma positivistik dengan analisis data menggunakan teknik korelasi sederhana dan analisis regresi. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori komunikasi Uses dan Gratifications. Hasil penelitian menunjukkan Nilai t hitung terhadap pemanfaatan *zoom meeting* atas motivasi belajar $8,746 > 2,00$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Nilai t hitung terhadap motivasi belajar atas hasil belajar $2,656 > 2,00$ dengan signifikansi $0,01 < 0,05$. artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima dimana terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting terhadap motivasi belajar dan hasil belajar

peserta didik kelas X pada mata pelajaran Informatika, motivasi pembelajaran informatika dibentuk cukup baik oleh *zoom meeting*.

Kata kunci: COVID-19 , Motivasi, PJJ, *Zoom Meeting*.

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 mengakibatkan pembelajaran dilangsungkan dengan jaga jarak yang kemudian di sebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pelaksanaan PJJ tentu saja dibutuhkan agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan. Kemendikbud mengeluarkan instruksi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), kebijakan tersebut sesuai dengan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

Menurut Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 belajar dari rumah dilaksanakan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dibagi ke dalam 2 (dua) pendekatan: (1) pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) (2) pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana.

Disisi lain perkembangan teknologi berlangsung demikian pesat, apalagi disaat Indonesia memasuki era revolusi industri 4.0, perkembangan tersebut melanda segala sektor kehidupan manusia, hal tersebut ditandai dengan internet of things (IOT). Istilah Internet of Things umumnya mengacu pada skenario di mana konektivitas jaringan dan kemampuan komputasi meluas ke objek, sensor, dan barang sehari-hari, memungkinkan komputer menghasilkan, bertukar, dan menggunakan data dengan sedikit intervensi oleh manusia (Rose et al., 2015).

Dukungan dari perkembangan teknologi menyebabkan pembelajaran daring dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah, antara lain dengan menggunakan media berupa aplikasi atau seperti *Zoom Meeting*, *Webex Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Form*, *You Tube* dan media daring lainnya serta beberapa media sosial seperti *Face Book*, *WhatsApp*, dan lain-lain. Pembelajaran daring dibedakan atas dua model yaitu model pembelajaran sinkron (langsung) dan asinkron (tidak langsung). Sedangkan pembelajaran luring dapat menggunakan media dan sumber belajar televisi misalnya rumah belajar TVRI, radio dan modul.

SMAN 4 BEKASI adalah sekolah unggulan di kota Bekasi, berbagai prestasi telah diraih dalam bidang akademik atau non akademik mulai dari sekolah adiwiyata, sekolah ramah anak, dan sekolah penggerak. Dalam bidang nonakademik antara lain juara panjat tebing tingkat nasional, juara silat tingkat nasional, juara karate tingkat nasional, juara taekondo tingkat nasional. Dibidang akademik sebagian besar lulusannya diterima diperguruan tinggi negeri, dibidang astronomi pada tahun 2019 dan 2020 atas nama Rio Albert Susanto memperoleh medali emas Olimpiade Sain Nasional (OSN) dan memperoleh medali perunggu Olimpiade Internasional.

Berdasarkan permendikbud nomor 37 dan 38 tahun 2018 kurikulum 2013 diatas, maka Sekolah Mengengah Atas Negeri 4 BEKASI memasukkan mata

pelajaran Informatika sebagai mata pelajaran pilihan mulai awal tahun ajaran 2020/2021.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *zoom meeting* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran informatika.

Penelitian serupa juga sudah pernah diteliti antara lain : (1) Munasiah (2021) dengan judul penelitian “Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa 85,24% guru merasakan kemanfaatan *zoom meeting*, hasil kuisioner menunjukkan rata-rata 80% efektif seperti waktu, tempat dan menjaga jarak pada masa pandemi COVID-19. (2) Dhewy R. C. (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar Statistika Pada Mahasiswa STIKES Anwar Medika Sidoarjo”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa terpenuhinya asumsi regresi yaitu residual berdistribusi normal, residual bersifat homogen, dan tidak ada korelasi antar residual. Sehingga dapat dilakukan pengujian regresi linier sederhana secara parsial yang menghasilkan nilai $t_{hitung} = 9,727$. Nilai tersebut lebih dari nilai $t_{tabel} = 2,458$ yang artinya tolak H_0 atau ada pengaruh pembelajaran berbasis daring terhadap hasil belajar statistika secara signifikan. (3) Aspari (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom dan Classroom pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi secara Bersama-Sama terhadap Hasil Belajar Siswa (Survei pada Sekolah Menengah Pertama Anugerah Abadi Pamulang)”, (a) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *zoom* dan *classroom* secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $F_0 = 9,109$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$. Secara bersama-sama variable penggunaan *zoom* dan *classroom* memberikan kontribusi sebesar 24,2 % terhadap variable hasil belajar siswa. (b) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *zoom* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 2,214$ dan $Sig. 0,031 < 0,05$. Variabel penggunaan media digital memberikan kontribusi sebesar 12,67 % dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (c) Terdapat pengaruh yang signifikan *classroom* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai $t_{hitung} = 2,061$ dan $Sig. 0,044 < 0,05$. Variabel *classroom* memberikan kontribusi sebesar 11,53 % dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (4) Djam'an N., Asdar, Nasrullah, Djadir, & M. Fauzan (2021), dengan judul penelitian “*The Effect of Online Learning Using Zoom on Students Learning Outcomes*” , hasil penelitiannya *the average student learning outcomes 87.42 were in the high category, classical completeness was achieved that was 100% (24 students) achieved individual mastery. The results of inferential statistical analysis with $\alpha=5\%$ show that students' average score after online learning using Zoom is greater than 73 (KKM). It is shown from $pvalue = 0,000$ with $pvalue < 0,05$, so it can be concluded that the average score of student learning outcomes is significantly greater than 73 (KKM). Therefore, the application of the online learning through Zoom has an effect on the learning outcomes of class VIII students of SMP Telkom Makassar.* (5) Setiawan I., M. Farid. (2020), & J. M. Fatimah. (2020) dengan judul penelitian “*Level of Effectiveness of Using Zoom Meeting Application as a Learning Media on Students of IAI Muhammadiyah Sinjai*”, hasil penelitian *The results of the study show that (1) The level of effectiveness of*

using the Zoom Meeting application as a learning medium for students of the Faculty of Economics and Islamic Law IAI Muhammadiyah Sinjai is on an effective scale with a percentage of 60.7%, which means that students agree to use the zoom application in the teaching and learning process and further information delivery, students are quite satisfied in using the Zoom meeting application because the application can be accessed for free besides it is easy to use by students. (2) factors that affect the effectiveness of using the zoom meeting application as a learning medium for students of the Islamic law and economics faculty of IAI muhammadiyah sinjai, namely the use of the zoom meeting application can support distance learning because the presentation of learning remains visual, verbal, and saves time, and information contained in it can be accessed again. , (6) Kasman K. & Z. Hamdani dengan judul penelitian “*The Effect of Zoom App Towards Students' Interest in Learning on Online Learning*” , hasil penelitian *The population used in this study were 496 students majoring in Islamic Religious Education of STAIN Mandailing Natal. There were 38 students of the Department of Islamic Education to be sampled in this study. Data collection techniques that researchers use include questionnaires, pretest, posttest, and interviews The analysis data used the SPSS 16 program to determine the data tabulation and qualitative descriptive. The result of this study shown that there is an increased students' interest in learning by using zoom app as a learning modality during a pandemic. The use of it is proven to have a significant effect on students' enthusiasm for learning so that there is an increasing in students' interest in learning.* (7) Nabila N. & K. R. Adzima. (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media zoom terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V”, hasil penelitian Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan uji parsial (uji t) adalah $t_{hitung} = 3,392 > t_{tabel} 2,048$ dengan signifikan $0,002 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa H1 diterima dan Ho ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media zoom dan hasil belajar matematika. Kebaruan pada penelitian ini dilakukan di sekolah unggulan pada mata pelajaran informatika.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilakukan di SMAN 4 BEKASI, Jalan Cemara Permai, Kelurahan Harapan Jaya, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, provinsi Jawa Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 bulan Januari-Juli 2022, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 4 BEKASI pada mata pelajaran informatika.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif, metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme, filsafat positivisme memandang bahwa realitas/gejala/fenomena yang diteliti itu dapat diamati, terukur, dapat diklasifikasikan, bersifat kausal, bebas nilai dan relatif tetap. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif, digunakan untuk mencari variabel independen/treatment/perlakuan tertentu terhadap variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019).

Pada penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 4 BEKASI, Kelurahan Harapan Jaya, Kecamatan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat. Yang terdiri dari 11 Rombongan Belajar (ROMBEL) dengan jumlah siswa 390 orang, sampling eror 10%, Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 80 orang. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik kuesioner (angket), dan dokumentasi. Teknik kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting sebagai variabel independen (X) dengan indikatornya yaitu : (1) penggunaan perangkat menggunakan media zoom meeting, (2) kompetensi menggunakan perangkat media zoom meeting, (3) pengetahuan tentang pembelajaran daring, (4) kemampuan menggunakan fitur media pembelajaran zoom meeting, dan (5) tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran zoom meeting (Elsunarti, 2020). Dokumen digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik, dokumentasi dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah hasil prestasi peserta didik yaitu berupa nilai raport mata pelajaran Informatika (nilai pengetahuan/kognitif) kelas X semester 2 tahun pelajaran 2021-2022 sebagai variabel dependen (Y).

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dibuat dalam format *google form* kemudian dibagikan kepada 30 peserta didik sebagai uji coba, lalu dilakukan uji instrumen penelitian dalam bentuk uji validitas dan reliabelitas. Hasilnya seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting*

Tabel 1
Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting*

No. Butir	r hitung	r tabel	Keputusan
X1	0,575	0,374	Valid
X2	0,739	0,374	Valid
X3	0,079	0,374	Tidak Valid
X4	0,570	0,374	Valid
X5	0,399	0,374	Valid
X6	0,516	0,374	Valid
X7	0,522	0,374	Valid
X8	0,552	0,374	Valid
X9	0,801	0,374	Valid
X10	0,628	0,374	Valid

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa butir no. 3 tidak valid karena korelasi butir tersebut dengan skor total hanya 0,079 (di bawah r tabel 0,374). Dengan demikian butir soal no. 3 gugur, sedangkan butir yang lainnya valid, dan dilanjutkan dengan uji releabelitas. Hasil uji reliabelitas seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Hasil Perhitungan Pengujian Reliabelitas Pembelajaran menggunakan *Zoom Meeting*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.800	9

Berdasarkan tabel 2 dapat dikatakan reliabel, karena nilai alpha cronbach yang lebih besar dari 0,700 yaitu 0,800, dan sebaliknya jika nilai nilai alpha cronbach yang lebih kecil dari 0,700 reliabelitasnya buruk/tidak reliabel. Setelah instrumen valid dan reliabel, maka dilanjutkan untuk mengambil data di lapangan untuk sampel 80 peserta didik yang berbeda dengan cara membagikan link *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Deskripsi Data**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil penelitian pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *zoom meeting* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMAN 4 BEKASI pada mata pelajaran Informatika berdasarkan model penelitian yang telah dikembangkan dan diuji dengan data empiris. Motivasi dan hasil belajar yang dihasilkan dinyatakan telah sesuai dengan kenyataan empiris. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *zoom meeting* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMAN 4 BEKASI kelas X pada mata pelajaran Informatika.

Hasil penelitian ini mendukung teori Uses and Gratification (Blumer dan Katz) dalam Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021) yang menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori uses and gratifications mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Penelitian ini juga mendukung pendapat Kemp dan Dayton (1985) dalam Suryani N, dkk. (2018 : 9) menjelaskan tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu : (a) memotivasi minat dan tindakan, (b) menyajikan informasi, (c) memberi instruksi. Penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (1991) dalam Suryani N., dkk (2018 : 14) bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munasiah (2021), Dhewy R. C. (2020), Aspari (2021), Djam'an N *et al.* (2021), Kasman K. & Z. Hamdani (2020), Setiawan I., *et al.* (2020), Nabila N. dan Khaola R. A. (2022), yang membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Data motivasi belajar dapat diketahui dari tabel 3 dimana peserta didik yang menjadi sampel penelitian 80 orang, terendah 16, tertinggi 40, rata-rata 32,53, median 32,50, modus 31, dan simpangan baku 4,464. Dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik SMAN 4 BEKASI pada mata pelajaran informatika dari 80 responden, maka rata-rata 2602 atau 72,27 % terletak pada daerah sering atau dikategorikan baik.

Tabel 3
Deskripsi Data Penelitian Motivasi Belajar

Statistics

YTOTAL

N	Valid	80
	Missing	0
Mean		32.53
Median		32.50
Mode		31
Std. Deviation		4.464
Variance		19.923
Range		24
Minimum		16
Maximum		40
Sum		2602

Data pemanfaatan zoom meeting sebagai media pembelajaran dapat diketahui dari tabel 4 dimana peserta didik yang menjadi sampel penelitian 80 orang, terendah 22, tertinggi 45, rata-rata 36,09, median 37,00, modus 34, dan simpangan baku 5,225. Dari gambar 4.4 diatas bahwa pemanfaatan *zoom meeting* sebagai media pembelajaran Informatika kelas X dari 80 responden, maka rata-rata 2887 atau (80,19 %) dapat dikatakan baik.

Tabel 4
Deskripsi Data Penelitian Pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai Media Pembelajaran

Statistics

XTOTAL

N	Valid	80
	Missing	0
Mean		36.09
Median		37.00
Mode		34 ^a
Std. Deviation		5.225
Variance		27.296

Range	23
Minimum	22
Maximum	45
Sum	2887

a. Multiple modes exist.
The smallest value is
shown

Uji Normalitas

Uji normalitas ini merupakan syarat agar lanjut ke uji regresi, dimana regresi yang baik jika data penelitian mengikuti distribusi normal.

Tabel 5.
Uji Normalitas Data Zoom Meeting , Data Motivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Zoom Meeting	Motivasi Belajar
N		80	80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	36.09	32.53
	Std. Deviation	5.225	4.464
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.107	.090
	Positive	.054	.059
	Negative	-.107	-.090
Test Statistic		.107	.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.24 ^c	.170 ^c

- a a. Test distribution is Normal.
r b. Calculated from data.
i c. Lilliefors Significance Correction.
t

abel 5. di atas menunjukkan bahwa uji yang menyatakan bahwa distribusi data pada analisis regresi ini mengikuti distribusi normal dimana semua nilai Asymp. Sig. > 0,05 yang berarti data terdistribusi normal.

Uji Korelasi (Uji r)

Uji Korelasi Pemanfaatan *Zoom Meeting* terhadap Motivasi Belajar dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.
Uji Korelasi Pemanfaatan *Zoom Meeting* terhadap Motivasi Belajar.

		Zoom Meeting	Motivasi Belajar
YTOTAL	Pearson	1	.704**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		
N		80	80
XTOTAL	Pearson	.704**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		
N		80	80

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, artinya terdapat hubungan dan Person Correlationnya 0,704 dengan derajat hubungan termasuk kategori kuat.

Uji Determinasi (uji r^2)

Uji Determinasi Variabel Pemanfaatan *Zoom Meeting* sebagai Media Pembelajaran atas Motivasi Belajar Hasilnya dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Uji Determinasi Variabel *Zoom Meeting* atas Motivasi Belajar

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.704 ^a	.495	.489	3.192

a. Predictors: (Constant), XTOTAL

Dari tabel 7 diatas diperoleh nilai *r Square* sebesar 0,704 artinya 70,4 % variabel terikat, dapat dijelaskan bahwa 70,4 % motivasi belajar peserta didik dapat dibentuk melalui pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting, sisanya 29,6 % dibentuk oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji Regresi Linear Sederhana

Hasil uji regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel 8

Tabel 8.

Uji regresi linear sederhana pemanfaatan *zoom meeting* atas motivasi belajar .

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10.831	2.506		4.322	.000
	XTOTAL	.601	.069	.704	8.746	.000

a. Dependent Variable: YITOTAL

Persamaan umum regresi linear sederhana adalah

$$Y' = a + bX$$

$Y' = 10,831 + 0,601 X$, jika nilai pemanfaatan zoom meeting = 72, maka

$$Y' = 10,831 + 43,2$$

$$Y' = 54,03$$

Jadi diperkirakan nilai motivasi belajar akan menjadi 54,03 kalau nilai pemanfaat zoom meeting dinaikkan menjadi 72. Dari persamaan regresi diatas dapat diartikan bahwa bila motivasi belajar agar bertambah 1, maka nilai rata-rata pemanfaatan zoom meeting harus dinaikkan sebesar 1,33.

Uji Parsial (Uji t)

Dasar pengambilan keputusan untuk menolak H_0 dan menerima H_1 , yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikan $< 0,05$, untuk menentukan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilakukan perhitungan berikut :

$$df = \alpha : 2 : n-1 - \text{jumlah variabel bebas}$$

$$df = 0,05 : 2 : 80-1-1$$

$$df = 0,025 : 78$$

maka diperoleh nilai t tabel 2,00

Nilai t hitung seperti terlihat pada tabel 4.19 yaitu 8,746 $> 2,00$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima dimana **terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Informatika**

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMAN 4 BEKASI kelas X pada mata pelajaran Informatika. Penelitian dilakukan dengan menggunakan data primer, dimana data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumber informan. Teknik pengambilan data dengan melakukan penyebaran kuesioner dan *sampel* yang berjumlah 80 responden. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 22, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

Pengujian variabel pemanfaatan *zoom meeting* (X) terhadap motivasi belajar (Y1) Nilai t hitung seperti terlihat pada tabel 4.19 yaitu 8,746 >2,00 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diketahui **terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Informatika**. Hal ini diindikasikan dengan banyaknya responden yang memilih selalu dan sering pada beberapa indikator pemanfaatan media pembelajaran zoom meeting sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar yang terdapat dalam kuesioner

DAFTAR PUSTAKA

- Aspari. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom dan Classroom pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Akrab Juara*. Vol. 6 no. 1, 117-131.
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial, A. (2021). Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka. *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 167. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v11i2.438>
- B. Uno, H. 2021. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Cangara, H. 2014. *Perencanaan dan Strategi Komunikasi* (Edisi Revisi). Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dhewi, C. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar Statistika pada Mahasiswa STIKES ANWAR MEDIKA DIDOARJO. *Media Bina Ilmiah Open Jurnal System*. Vol. 14, no. 11, 3555-3558.
- Djam'an, N., Asdar, Nasrullah, Djadir, dan M. Fauzan. (2021). The Effect of Online Learning Using Zoom on Students' Learning Outcomes. *Atlantis Press*. Vol. 611,
- Elsunarti. (2020). Efektifitas Pembelajaran Online Menggunakan Media Zoom Cloud Meeting Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 37 Pekanbaru. *Tesis*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Riau
- Kasman, K., & Z. Hamdani (2020). The Effect of Zoom App Towards Students' Interest in Learning on Online Learning. *DIJEMSS Dinasti International Journal of Education Management and Socil Science*. Vol. 2.
- Kurnia N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator*, Vol. 6 No.2
- Munasiah. (2021). Efektifitas Pemanfaatan Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Educatio*. Vol. 7, no.3 1163-1169.
- Nabila, N., & K. R. Adzima (2022). Pengaruh penggunaan media zoom terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 2. no. 9.
- Oktaria, A. A., & Rahmayadevi, L. (2021). Students' Perceptions of Using Google Classroom During the COVID-19 Pandemicc. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(2), 153. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i2.3439>.



- Pangaribuan, J. (2021) Pengaruh Kepemimpinan Transformasional dan Kepuasan Kerja Terhadap Turnover Intention Pada Perusahaan Startup Berbasis Teknologi Digital. *Tesis*. Jurusan Psikologi Industri dan Organisasi Universitas Gunadarma. Jakarta
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 tahun 2018 *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 59 tahun 2014* 14 Desember 2018. tentang kurikulum 2013 Sekolah menengah atas/madrasah aliyah. Jakarta
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik indonesia nomor 37 tahun 2018 *Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016*. 14 Desember 2018 .tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan Pendidikan menengah.
- Riyanto P., (2016). Media Baru, Visi Khalayak Aktif dan Urgensi Literasi Media. *Jurnal Komunikasi*, Vol. 01 (02), 90-96.
- Rose, K., Eldridge, S., & Chapin, L. (2015). THE INTERNET OF THINGS: AN OVERVIEW. Understanding the Issues and Challenges of a More Connected World. *The Internet Society*, October, 80.
<http://electronicdesign.com/communications/internet-things-needs-firewalls-too>
- Setiawan, I., M. Farid, J. M. Fatimah. (2020). Level of Effectiveness of Using Zoom Meeting Application as a Learning Media on Students of IAI Muhammadiyah Sinjai. *Atlantis Press*. Vol. 576.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung : Alfabeta.
- Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 *Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19*. 18 Mei 2020. Jakarta
- Suryani Nunuk, Setiawan Achmad, P. A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* . Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Jakarta