



Penerapan Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa

Ani Interdiana Candra Sari^{1a}, Fadli Rasam^{2b}, Elin Karlina^{3c}

¹²³Pendidikan Ekonomi Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: ^{a*}incasani26@gmail.com, ^bfadrasam@gmail.com, ^celinkarlina27@gmail.com

Received: 5 Mei 2023; Revised: 16 Mei 2023; Accepted: 26 Oktober 2023

Abstract: *This study is entitled The Application of Online Learning Media to Students' Learning Interests during the Covid-19 Pandemic. The purpose of this study was to determine the Application of Online Learning Media to Student Learning Interests during the Covid-19 Pandemic Period of Economic Education Study Program, Indraprasta University, PGRI. The method to be used is a Completely Randomized Design experiment that does not use control and comparative classes. Researchers will use two classes, class A as experimental class 1 with zoom learning media and class B as experiment class 2 with Google Classroom learning media, from the two methods used by researchers will see and compare student learning outcomes and how student interest in learning with both media the learning. Based on the research results, it can be concluded that there is an influence of zoom learning media on student learning interest. There is an effect of GC learning media on student interest in learning. There is no difference in interest in learning through zoom and GC learning media.*

Keywords: Zoom media, GC media, learning interest, learning outcomes

How to Cite: Sari, A. I. C., Rasam, F., & Karlina, E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 172-182. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.5134>

Copyright © 2022 (Ani Interdiana Candra Sari, Fadli Rasam, Elin Karlina)

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah berdampak terhadap berbagai sektor kehidupan mulai dari ekonomi, kesehatan, sosial, dan pendidikan. Pada sektor pendidikan untuk memutus penyebaran Covid-19 sejumlah negara harus menutup fasilitas pendidikan baik sekolah maupun universitas. Hal ini dikarenakan, apabila sekolah dan universitas tidak ditutup maka sebanyak 663.339.947 pelajar berpotensi terpapar virus. Oleh sebab itu, untuk mencegah penyebaran yang lebih besar sejumlah negara harus menutup sekolah dan universitas meskipun hal tersebut akan berdampak terhadap terganggunya proses belajar ratusan juta pelajar di dunia (Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C., Wijayanti, L., Putri, R., & santoso, 2020).

Pandemi covid-19 memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau *on line* (Firman, F., & Rahayu, 2020), tidak sedikit universitas dengan cepat merespon intruksi pemerintah, tidak terkecuali Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA) dengan





mengeluarkan surat instruksi tentang pencegahan penyebaran corona virus disease (Covid-19) di lingkungan Unindra.

Pembelajaran merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif (Dewi, 2020). Di era pandemic covid-19 segala sesuatunya dilakukan dirumah, tidak terkecuali dengan Pelajar yang diwajibkan mengikuti pembelajaran dirumah secara daring. Untuk menumbuhkan semangat belajar mahasiswa di era pandemic covid-19, maka dosen dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong mahasiswa/i dapat belajar individu secara optimal. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa digunakan oleh dosen dalam proses belajar mengajar. Untuk memfasilitasi kegiatan belajar kelas virtual, beberapa aplikasi yang populer digunakan adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan Manajemen Sistem Belajar seperti *Moodle*, *Google Classroom* dan *Edmodo* serta video konferensi satu arah seperti *YouTube* maupun dua arah seperti *Zoom*, *WebEx* dan *Google Meet*. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga didukung oleh beberapa aplikasi berbasis internet seperti *Quizziz*, *Kahoot* dan *Google Form*. Tak dapat dipungkiri, aplikasi dan sumber belajar berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) maupun berbasis internet terbukti mampu memperkaya proses belajar dan berdampak positif pada siswa, salah satunya dalam hal peningkatan kreativitas, motivasi dan hasil belajar (Apsari et al., 2020).

Hasil belajar ialah perubahan perilaku seseorang akibat belajar (Purwanto, 2016). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2015). Hasil belajar ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2014). Menurut pemikiran Gagne dalam (Suprijono, 2015) hasil belajar berupa (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, maupun penerapan aturan, (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas, (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah, (4) keterampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani, (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom dalam (Suprijono, 2015), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, (1) domain kognitif meliputi *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai), (2) domain afektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik), (3) domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Sedangkan menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi (1) kecakapan, (2) informasi, (3) pengertian, (4) dan sikap. Menurut Kingsley dalam Sudjana (2014:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita.



Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal (Sudjana, 2004). Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu meliputi (1) kemampuan yang dimiliki siswa (2) motivasi belajar, (3) minat dan perhatian, (4) sikap dan kebiasaan belajar, (5) ketekunan, sosial ekonomi, (6) faktor fisik dan psikis. Penilaian hasil belajar pada dasarnya ada dua jenis penilaian, yaitu berbentuk tes dan non-tes. Mulyani Sumantri (2000: 125) menuliskan: menurut Brigggs (1970) ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Aristo Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Noehi Nasution (2004: 7) menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar (Rohman, 2013).

Fungsi media pembelajaran: (1) Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar, (2) Fungsi Semantik, (3) Fungsi Manipulatif, dan (4) Fungsi Psikologis (Adam, 2015). Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses untuk mengatur dan mengorganisasi seluruh lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Secara umum, terdapat dua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran langsung dan pembelajaran daring atau *online* (Brown, J. C., & Park, 2015). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka muncul sistem pembelajaran baru, yaitu pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet dan beberapa teknologi sebagai media yang digunakan (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Ali Sadikin, 2020). Penelitian yang dikakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, E. (2017). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013). Perguruan tinggi pada masa WFH perlu melaksanakan penguatan pembelajaran secara daring (Darmalaksana, 2020). Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He, Xu, & Kruck, 2014). Pembelajaran daring dibutuhkan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E., 2019).

Penggunaan teknologi *mobile* mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya

(*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005).

Penelitian ini menggunakan 2 media pembelajaran *e-learning* yang digunakan untuk pembelajaran daring, yaitu *Zoom* dan *Google Classroom*. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa atau peserta didik. (Menurut Taufani 2008), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu: (1). Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar. (2). Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya. (3). Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang (Tafonao, 2018).

Bertitik tolak dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dimasa Pandemi Covid-19." Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian adalah: Untuk mendapatkan jawaban secara empirik Penerapan Media Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Dimasa Pandemi Covid-19.

Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dan komparatif. Penelitian eksperimen ini menggunakan *Completely Randomized Design* yang artinya penelitian eksperimen ini tidak menggunakan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan peneliti menggunakan 2 media pembelajaran daring *zoom* dan *Google Classroom* yang akan di eksperimen kan. Penelitian komparatif untuk membandingkan kedua media pembelajaran daring tersebut.

Sampel penelitian ini sebanyak 59 mahasiswa yang ditentukan dengan menggunakan teknik simpel random. Sampel yang diperoleh dari populasi di mana kelas eksperimen 1 (27 mahasiswa) menggunakan media pembelajaran *zoom* dan kelas eksperimen 2 (32 mahasiswa) menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes yang dilaksanakan berbentuk tes essay. Tes ini digunakan untuk melihat seberapa jauh mahasiswa mampu menggunakan pengetahuan yang telah mereka peroleh selama pembelajaran jarak jauh, serta menggunakan teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan minat belajar.

Hasil

Untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik distribusi skor dari masing-masing variabel yang diteliti, disajikan nilai rata-rata, varians, simpangan baku, distribusi frekuensi, mean, modus, serta histogram. Data nilai rata-rata, varians, simpangan baku, distribusi frekuensi, mean, dan modus disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil dan Minat Belajar

		Pre_Eksperi men_Zoom	Post_Eksperi men_Zoom	Post_Zoom_ Minat_Belaja r	Pre_Eksperi men_GC	Post_Eksperi men_GC	Post_GC_Mi nat_Belajar
N	Valid	27	27	23	32	32	18
	Missing	5	5	9	0	0	14
Mean		87.4444	90.9259	59.0435	84.8125	87.2500	59.3333
Median		90.0000	93.0000	56.0000	87.0000	92.0000	59.0000
Mode		90.00	95.00	54.00 ^a	92.00	95.00	67.00
Std. Deviation		4.45778	5.05300	7.14447	8.13371	14.39086	6.24029
Variance		19.872	25.533	51.043	66.157	207.097	38.941
Minimum		77.00	78.00	49.00	70.00	30.00	49.00
Maximum		90.00	95.00	70.00	95.00	95.00	67.00
Sum		2361.00	2455.00	1358.00	2714.00	2792.00	1068.00

Sumber: Diolah Peneliti 2020

Dari data mengenai hasil belajar dari kelas pre eksperimen zoom diperoleh rentangan skor antara 77 sampai dengan 90 dengan harga rata-rata sebesar 87,44 simpangan baku sebesar 4,458, median sebesar 90, dan modus sebesar 90. Dari data mengenai hasil belajar kelas Post Eksperimen Zoom diperoleh rentangan skor antara 78 sampai dengan 95 dengan harga rata-rata sebesar 90,926, simpangan baku sebesar 5,053, median sebesar 93, dan modus sebesar 95. Dari data mengenai minat belajar kelas Post Eksperimen Zoom diperoleh rentangan skor antara 49 sampai dengan 70 dengan harga rata-rata sebesar 59,044, simpangan baku sebesar 7,144, median sebesar 56, dan modus sebesar 54. Dari data mengenai hasil belajar kelas Pre Eksperimen GC diperoleh rentangan skor antara 70 sampai dengan 95 dengan harga rata-rata sebesar 84,8125, simpangan baku sebesar 8,134, median sebesar 87, dan modus sebesar 92. Dari data mengenai hasil belajar kelas Post Eksperimen GC diperoleh rentangan skor antara 30 sampai dengan 95 dengan harga rata-rata sebesar 87,25, simpangan baku sebesar 14,391, median sebesar 92, dan modus sebesar 95. Dari data mengenai minat belajar kelas Post Eksperimen GC diperoleh rentangan skor antara 49 sampai dengan 67 dengan harga rata-rata sebesar 59,33, simpangan baku sebesar 6,240, median sebesar 59, dan modus sebesar 67.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis T-formula (t-hitung) pada t-test uji beda rerata dengan uji t tidak berpasangan.

Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, diperlukan pengujian persyaratan analisis yaitu dengan uji normalitas. Uji normalitas data pada penelitian eksperimen ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Pengambilan keputusan berdasarkan 2 keadaan, apabila nilai *sig.* > 0.050 maka data bersifat normal dan apabila nilai *sig.* < 0.050 maka data tidak bersifat normal. Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk* dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Pengujian Normalitas

		Pre_Eksper imen_Zoo m	Post_Ekspe rimen_Zoo m	Post_Zoom _Minat_Bel ajar	Pre_Eksper imen_GC	Post_Ekspe rimen_GC	Post_GC_M inat_Belaja r
N		27	27	23	32	32	18
Normal	Mean	87.4444	90.9259	59.0435	84.8125	87.2500	59.3333

Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	4.45778	5.05300	7.14447	8.13371	14.39086	6.24029
Most Extreme Differences	Absolute	.420	.289	.230	.169	.313	.146
	Positive	.283	.210	.230	.114	.295	.146
	Negative	-.420	-.289	-.183	-.169	-.313	-.113
Test Statistic		.420	.289	.230	.169	.313	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.000 ^c	.003 ^c	.021 ^c	.000 ^c	.200 ^{c,d}

Sumber: diolah peneliti 2020

Pada tabel 2 pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov smirnov dengan keterangan adalah sama dengan uji liliefors. Hasil menunjukkan dari uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*. Dari *pre* dan *post* kelas eksperimen dan minat belajar diketahui bahwa 1 dari 6 item yang terdistribusi normal sedangkan 5 lainnya tidak terdistribusi normal. Jadi, dapat dikatakan bahwa data tidak terdistribusi dengan normal. Ketika data tidak terdistribusi secara normal maka dilakukan pengujian statistik non parametrik.

Penelitian ini bertujuan ingin memperoleh jawaban secara empirik Penerapan Media Pembelajaran *Zoom* dan *GC* untuk Meningkatkan Minat Belajar di Universitas Indraprasta PGRI (Eksperimen Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi). Hubungan tersebut dapat dijelaskan dengan menggunakan analisis Uji statistik non parametrik yang digunakan apabila data tidak bersifat normal yaitu uji *wilcoxon*. Adapun ketentuan pengambilan keputusan pada uji *wilcoxon* yaitu jika nilai *asympt. sig.* < 0.050 maka ada pengaruh media pembelajaran *zoom* atau *GC* pada minat belajar mahasiswa dan jika nilai *asympt. sig.* > 0.050 maka tidak ada pengaruh media pembelajaran *zoom* atau *GC* pada minat belajar mahasiswa. Hasil uji *wilcoxon* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Statistik Non-Parametrik

	Post_Eksperimen_Zoom - Pre_Eksperimen_Zoom	Post_Eksperimen_GC - Pre_Eksperimen_GC
Z	-4.493 ^b	-1.963 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.050

Sumber: Diolah Peneliti 2020

Hasil uji *wilcoxon* pada tabel 3 untuk nilai *pre* dan *post* media pembelajaran *zoom* menunjukkan nilai *asympt. sig.* sebesar $0.000 < 0,050$ yang artinya, media pembelajaran *zoom* berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa. Nilai *pre* dan *post* media pembelajaran *GC* menunjukkan nilai *asympt. sig.* sebesar $0.050 \leq 0,050$ yang artinya, media pembelajaran *GC* juga berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa.

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbandingan penggunaan media pembelajaran *zoom* dengan *GC* terhadap minat belajar mahasiswa. Statistik non parametrik yang digunakan yaitu uji *Mann-Whitney*. Pengambilan keputusan pada uji *mann-whitney* jika nilai *Asymp. Sig.* > 0.050 maka tidak ada perbedaan penggunaan media pembelajaran *zoom* dan *GC* terhadap minat belajar mahasiswa, dan jika nilai *Asymp. Sig.* < 0.050 maka ada perbedaan penggunaan media pembelajaran *zoom* dan *GC* terhadap minat belajar mahasiswa. Hasil uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengujian Mann-Whitney

Mann-Whitney U	199.500
----------------	---------

Wilcoxon W	475.500
Z	-.198
Asymp. Sig. (2-tailed)	.843

Sumber: Diolah Peneliti 2020

Hasil uji *mann-whitney* pada tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *asymp. sig.* Sebesar 0.843 yang lebih besar dari 0.050 yang artinya tidak ada perbandingan minat belajar melalui media pembelajaran zoom dan GC.

Pembahasan

Pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *Zoom* sudah efektif Sejalan dengan penelitian (Monica & Fitriawati, 2020). Pembelajaran secara *online* mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya. Dengan adanya pembelajaran *online* menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong Mahasiswa harus lebih aktif dalam perkuliahan. Banyaknya fitur di dalam *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pemahaman dan penerimaan yang disampaikan oleh dosen dapat dirasakan oleh mahasiswa ARS. Selanjutnya efektifitas pembelajaran *online* yang diberlakukan di ARS University menjadikan mahasiswa lebih fleksibel saat melaksanakan perkuliahan. Hal ini sejalan dengan penelitian Firman (2020) dimana mahasiswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum perkuliahan yang dilaksanakan secara *online*.

Belajar dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan sebaya yang biasa mereka rasakan ketika belajar bersama teman di dalam perkuliahan yang dilaksanakan secara tatap muka. Ketidakhadiran dosen secara fisik juga membuat mereka tidak merasa canggung dalam mengemukakan pendapat. Data penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh secara *online* bagi mahasiswa memiliki tantangan tersendiri. Tantangan tersebut berkaitan dengan ketersediaan layanan internet. Mahasiswa mengaku harus mempunyai kuota data lebih. Apalagi sebagian besar mahasiswa mengaksesnya dengan layanan data seluler pribadi. Sementara, hanya sebagian kecil mahasiswa yang menggunakan WIFI. Ada beberapa kelebihan saat menggunakan aplikasi *Zoom*.

Pertama, *Zoom* dapat di *download* secara gratis dan memungkinkan melakukan sampai 100 partisipan. Kedua, dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur *Schedule* (Jadwal). Ketiga, bisa merekam dan menyimpan video saat pembelajaran berlangsung. Keempat, *Zoom Cloud Meeting* dapat bekerja pada perangkat *android, ios, Windows, dan Mac Virtual Background* yang bisa di ganti. Selain kelebihan sebagaimana disebutkan, *Zoom* pun memiliki kekurangannya yaitu pembelajaran hanya dapat berlangsung selama 40 Menit. Jika sudah 40 menit, aplikasi secara otomatis keluar dan harus *log in* kembali dengan *user id* yang baru. Selain itu mahasiswa harus memiliki jaringan yang ekstra, supaya saat pembelajaran tidak ada hambatan apapun. Berdasarkan akan uraian-uraian tersebut maka dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran *online* di ARS University sudah cukup efektif dengan menggunakan aplikasi *Zoom* yang sudah dipersiapkan saat adanya pandemi covid-19 sekarang ini.

Pembelajaran yang bisa dikatakan fleksibilitas dan pelaksanaannya Memudahkan mahasiswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Menjadikan pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom* mendapat tanggapan yang sangat baik dari mahasiswa. Banyaknya fitur fitur yang memudahkan menjadi nilai plus untuk mempermudah pembelajaran secara *online*.

Senada dengan (Ismawati & Prasetyo, 2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *video conference* efektif, interkatif, dapat mendukung pembelajaran jarak jauh, memudahkan anak didik untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan pendidik karena lebih *real time*. Sejalan dengan (Eko Yulianto et al., 2020) hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek



keterhubungan dan aspek pembelajaran pada pembelajaran daring menggunakan *whatsapp group* menurut sudut pandang mahasiswa lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan webinar *Zoom*. Selain itu, 98% mahasiswa lebih memilih menggunakan *whatsapp group* untuk digunakan dalam pembelajaran daring pada masa pandemic covid-19.

Sejalan dengan (Brahma, 2020) Melalui *zoom* dijadikan pembelajaran *online* jarak jauh menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal ini karena *zoom* menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau mahasiswa dan dosen. Selain itu, rekaman video pun terjaga keamanannya dan memiliki fitur *chatting* sehingga jika ada yang mendapatkan pendengaran dengan baik pada saat video konferensi maka dapat berbicara melalui *chatting*. Dalam *zoom* dapat pula dilakukan penjadwalan meeting berikutnya yang akan dilakukan. Dengan memanfaatkan pembelajaran *online* ini, tentunya menjadi solusi yang sangat inovatif di tengah pandemi covid 19 yang menuntut masyarakat untuk *work form home* termasuk kegiatan pembelajaran di perkuliahan melalui *online*.

Dilihat dari sisi pelaksanaan eksperimen media pembelajaran *zoom*. Nilai *pre* eksperimen terendah adalah 77 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan nilai rata-rata sebesar 87,444. Nilai *post* eksperimen terendah adalah 78 dan nilai tertinggi adalah 95 dengan nilai rata-rata sebesar 90,926. Perbandingan rata-rata secara keseluruhan antara *pre* dan *post* hanya meningkat sebesar 3,482. Media pembelajaran *zoom* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dalam kondisi pembelajaran jarak jauh *zoom* mampu membantu mahasiswa dan dosen dalam menyelenggarakan pembelajaran, bisa langsung melakukan tanya jawab, tersedia pula chat, bisa merekam saat pembelajaran berlangsung tapi hanya dosen atau host yang bisa melakukannya. Meskipun harus mengeluarkan biaya yang tidak murah untuk kuota internet, kadang terjadi gangguan lemotnya internet, sinyal, pada aplikasi *zoom* yang gratis memiliki waktu yang terbatas, tidak bisa menyimpan materi untuk selanjutnya.

Hasil uji statistik non-parametrik menunjukkan bahwa media pembelajaran GC berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan (Hapsari & Pamungkas, 2019) *Google Classroom* menjadi teknologi komunikasi paling utama dalam kegiatan proses pembelajaran. Kehebatan teknologi komunikasi ditandai dengan hadirnya metode pembelajaran *e-learning*. *Google Classroom* merupakan sarana memperlancar komunikasi jarak jauh antara pengajar dan mahasiswa terutama dalam kelas Pengelolaan Konten Digital. Sarana belajar bersama, menerima dan membaca materi, mengirimkan tugas secara jarak jauh hingga menyajikan nilai tugas secara transparansi. Semua mahasiswa yang terlibat dalam proses pembelajaran ini mendapatkan kesempatan yang sama. Memanfaatkan *Google Classroom* sebagai proses pembelajaran dapat membuat mahasiswa sebagai partisipan mampu mengarsipkan tugas dan menghubungkannya dengan penyimpanan *Google Drive*. Fleksibilitas waktu dan tempat juga membuat *Google Classroom* menjadi proses pembelajaran yang disukai. Selain menjadikan mahasiswa lebih mandiri juga membuat sesi diskusi layaknya kelas tatap muka tetap dapat terjalin. Kehadiran *Google Classroom* sebagai salah satu media pembelajaran diminati dan membuat pengalaman baru mahasiswa dalam kelas Pengelolaan Konten Digital.

Penggunaan *google classroom* dapat memberikan akses terhadap siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016). Guru dapat memberikan pembelajaran meskipun tidak di dalam kelas. Hal ini sebagai bentuk pengawasan guru terhadap siswanya ketika di luar sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan perubahan metode pembelajaran fisika konvensional berupa tatap muka antara guru dengan peserta didik di kelas yang dilakukan dengan pemaparan materi, diskusi, tanya jawab ataupun praktikum menjadi metode daring menggunakan *Google Classroom* mempunyai kelebihan dan kekurangan yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik (Agung Mahardini, 2020). Kelebihannya diantaranya guru dapat menggunakan berbagai media untuk proses pembelajaran, baik yang terdapat dalam *Google Classroom* atau media lain yang bisa ditautkan pada *classroom* tersebut.



Sedangkan kekurangannya yaitu permasalahan jaringan maupun keterbatasan kuota yang dimiliki peserta didik bisa menjadi penghambat dalam proses pembelajaran, pun begitu pula dengan rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru merasakan adanya kesulitan untuk menjelaskan materi yang terdapat persamaan-persamaan fisika, peserta didik pun mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut yang berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik menyelesaikan soal hitungan.

Dilihat dari sisi pelaksanaan eksperimen media pembelajaran GC. Nilai *pre* eksperimen terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 95 dengan nilai rata-rata sebesar 84,813. Nilai *post* eksperimen terendah adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 95 dengan nilai rata-rata sebesar 87,250. Perbandingan rata-rata secara keseluruhan antara *pre* dan *post* hanya meningkat sebesar 2,437. Penggunaan media GC ternyata mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa di masa pandemic covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh, dengan aplikasi media GC mahasiswa mampu melakukan komunikasi tertulis pembelajaran di ruang obrolan atau komentar GC, dosen maupun mahasiswa bisa menaruh video, ppt, link untuk pembelajaran, mahasiswa bisa melihat materi yang disampaikan dosen saat ini maupun materi yang akan datang sekaligus tanya jawab meskipun secara tertulis, mahasiswa bisa melihat dan mengumpulkan tugas sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan dosen, mahasiswa bisa melihat nilai tugas yang diberikan dosen, pada akhirnya dosen maupun mahasiswa memiliki bukti fisik saat pembelajaran. Kuota GC juga ramah dikantong mahasiswa artinya tidak memerlukan kuota internet yang besar. Disamping keunggulan GC juga memiliki kelemahan, yaitu tidak bisa melakukan komunikasi secara lisan, tidak ada rekaman secara lisan, terkadang sinyal juga bermasalah.

Hasil uji statistik non-parametrik menunjukkan bahwa tidak ada perbandingan minat belajar mahasiswa melalui media pembelajaran zoom dan GC. Tidak adanya perbedaan pada minat belajar melalui media pembelajaran zoom dan GC dikarenakan kedua media ini sama-sama berorientasi pada peningkatan minat belajar. Maksudnya, baik media zoom dan GC memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran jarak jauh, setiap media yang digunakan pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Sebaiknya dosen lebih bijak dalam menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan, lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Tidak hanya itu, tidak adanya perbedaan pada minat belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran zoom dan/atau GC mampu memberikan kontribusi yang sama terhadap minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan data sebaran angket 90% mahasiswa menginginkan perkuliahan secara tatap muka, karena bagi mereka perkuliahan tatap muka lebih mudah dipahami saat dosen menjelaskan materi, adanya interaksi langsung antar dosen dengan mahasiswa, maupun mahasiswa dengan mahasiswa, mengetahui karakter dosen, tidak bosan, efektif, tidak banyak tugas, dan bisa diskusi, dan bisa bertemu teman-teman. Sedangkan 10% menginginkan pembelajaran jarak jauh, bagi mahasiswa yang kuliah sambil bekerja PJJ dinilai sangat efektif, tanpa batas waktu karena mahasiswa bisa mendapatkan materi kapan pun.

Jika mahasiswa disuruh memilih saat PJJ lebih baik menggunakan media pembelajaran WAG/zoom/ GC. Tanggapan mereka pun beragam dengan berbagai alasan. 11 % lebih memilih dengan WAG dengan alasan lebih memudahkan diskusi, mudah diakses, kuota sedikit, sinyal bagus, hampir semua mahasiswa menggunakan WA, dan cepat merespon. 16% memilih zoom dengan alasan lebih fokus, fiturnya banyak, bisa komunikasi secara lisan. 73% memilih GC dengan alasan simpel dan mudah, tidak lemot, kuota tidak besar, fitur GC memberikan kemudahan, mudah diakses, efektif, sinyal lebih bagus, lebih update, fleksibel, dan aman.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik simpulan bahwa Ada pengaruh media pembelajaran zoom terhadap minat belajar mahasiswa. Ada pengaruh media pembelajaran GC terhadap minat





belajar mahasiswa. Tidak ada perbedaan minat belajar melalui media pembelajaran zoom dan GC. Diharapkan bagi para peneliti selanjutnya dapat mengkaji minat dan hasil belajar tidak hanya ditinjau dari variabel tersebut.

Ucapan Terima Kasih

Kami berterimakasih kepada Program Studi Pendidikan Ekonomi Unindra atas kontribusinya dalam proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih Kepada rekan-rekan satu tim penelitian.

Referensi

- Adam, steffi dan M. T. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90. [https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_\(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_(05-09-13-03-29-59).pdf)
- Agung Mahardini, M. M. (2020). Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3102>
- Ali Sadikin, A. H. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 06, N, 214 – 224. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Apsari, R. A., Mauliyda, M. A., & Humaira, N. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Media Obrolan Kelompok Multi-Arah sebagai Alternatif Kelas Jarak Jauh. *Jurnal Elemen*, 6(2), 318–332. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i2.2179>
- 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. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- Brown, J. C., & Park, H.-S. (2015). Comparing student research competencies in online and traditional face-to-face learning environments. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(1), 1–7.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Eko Yulianto, Putri Dwi Cahyani, & Sofia Silvianita. (2020). Perbandingan Kehadiran Sosial dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp groupdan 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>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Ndonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C., Wijayanti, L., Putri, R., & santoso, P. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar.





- Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12., 2(1), 1–12. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka pelajar.
- Rohman, M. dan S. A. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM Edisi Revisi*. Pustaka pelajar.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>