

**PENGARUH PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI ZOOM  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PRODUK KREATIFITAS DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XII  
SMK BINA NUSA**

***THE EFFECT OF LEARNING THROUGH ZOOM APPLICATION ON  
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CREATIVITY AND  
ENTREPRENEURSHIP PRODUCTS IN CLASS XII SMK BINA NUSA***

**Endang Kurnia Sandi<sup>a</sup>, Nadia Rista<sup>b</sup>**

Pendidikan Ilmu Ekonomi Universitas Panca Sakti Bekasi<sup>ab</sup>

Email : [endangsandi772@gmail.com](mailto:endangsandi772@gmail.com)<sup>a</sup>, [nadiarista59@gmail.com](mailto:nadiarista59@gmail.com)<sup>b</sup>

**ABSTRAK**

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan untuk menjabarkan pengaruh pembelajaran melalui aplikasi zoom terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMK Bina Nusa Bekasi. Sebanyak 20 orang siswa kelas XII digunakan sebagai sampel penelitian. Penggunaan metode survey deskriptif digunakan dalam penelitian ini yang menarik sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat penghimpun data. Teknik Kuesioner (Angket) dengan skala Likert merupakan alat penghimpun data pada penelitian ini. Analisa data diawali dengan membuat kuesioner mengenai manfaat aplikasi Zoom Meeting. Selanjutnya, kuesioner disebar luaskan kepada responden yang dibuat dalam bentuk tautan. Selanjutnya, peneliti menghimpun jawaban-jawaban dari kuesioner yang telah diisi oleh responden. Berdasarkan penelitian hasil serta pembahasan pada analisa data, disimpulkan bahwa dalam pembelajaran melalui aplikasi zoom memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMK Bina Nusa. Hal tersebut diperlihatkan dengan hasil uji hipotesis yang membuktikan bahwa didapat nilai signifikansi sebesar  $0,067 > 0,05$ , sehingga disimpulkan bahwa variabel-X (aplikasi zoom) berpengaruh terhadap variabel-Y (hasil belajar). Berdasarkan point diketahui poin t-hitung sebesar  $5,910 > t\text{-tabel } 2,101$  sehingga disimpulkan bahwa variabel-X (aplikasi zoom) berpengaruh terhadap variabel-Y (hasil belajar).

**Kata Kunci : Aplikasi Zoom; Hasil Belajar**

**ABSTRACT**

*In general, the purpose of this study is to describe the effect of the Zoom application on the learning outcomes of class XII students of SMK Bina Nusa Bekasi. The subjects of this study were 20 students of class XII. In this study, the method used is a descriptive survey in which a research method that takes a sample from a population and uses a questionnaire as a data collection tool. In this study, data and information were collected from respondents using a questionnaire. In this study, the technique of collecting data used a Questionnaire (Questionnaire) technique with a Likert scale. Data analysis in this study began by making a questionnaire related to the benefits of the Zoom Meeting application. Then, the questionnaire was distributed to the respondents which was made in the form of a link. Next, the researcher collects the answers from the questionnaires that have been filled out by the respondents. Based on the results of research and discussion on data analysis, it can be concluded that learning through zoom application has a positive influence on the learning outcomes of class XII students of SMK Bina Nusa. This can be shown by the results of*

*hypothesis testing which shows that a significance value of  $0.067 > 0.05$  is obtained, so it can be concluded that the zoom application variable (X) has an effect on the learning outcome variable (Y). Based on the t value, it is known that the calculated t value is  $5.910 > t$  table 2.101 so it can be concluded that the zoom application variable (X) has an effect on the learning outcome variable (Y).*

**Keywords : Zoom Application; Learning Outcomes**

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewirausahaan sebagai salah satu solusi dari pemerintah pada bidang pendidikan untuk mengurangi angka pengangguran yang disumbangkan jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kewirausahaan diharapkan mampu menjelaskan secara menyeluruh bagaimana kewirausahaan termasuk dalam menciptakan sebuah produk baru. Seperti nama dari mata pelajarannya Produk Kreatif dan Kewirausahaan diharapkan siswa dapat menciptakan produk-produk unik yang mampu bersaing dengan produk lain. Selain itu, lulusan SMK diharapkan tidak hanya pandai dalam hal pengetahuan, namun diharapkan dapat memenuhi kebutuhan secara mandiri dengan menjadi *entrepreneur* melalui bekal yang didapat pada saat memperoleh mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di sekolah. (Indah Amelia, 2021)

Bidang Produk Kreatif dan Kewirausahaan ialah suatu mata pelajaran yang berkaitan secara langsung dalam investasi pendidikan kewirausahaan kepada peserta didik. Pelajaran PKK mampu memberi pemahaman beserta ilmu dalam berwirausaha kepada anak didik, selain hal tersebut peserta didik pun diajarkan mengenai bagaimana cara melaksanakan kegiatan pemasaran produk barang atau jasa sehingga peserta didik bisa mengerti strategi pemasaran secara efektif. Pemasaran ialah hal yang utama pada suatu proses produksi barang atau jasa dimana bila terjadi aktifitas-aktifitas berupa tahapan yang dilakukan agar barang atau jasa dapat sampai ke konsumen. Fungsi pemasaran begitu penting karna mampu mengoptimalkan keuntungan yang diperoleh dari penjualan produk tersebut.

Proses pemasaran bisa dilaksanakan dengan suatu cara promosi yang mempunyai tujuan untuk mendorong produk supaya terkenal serta menjadi populer di pasaran. Bila produk populer akan otomatis mendorong pasar agar bergerak untuk membeli produk itu. Pemasaran dikatakan berhasil bila konsumen merasa puas dan menjadi langganan terhadap produk yang dibuat tersebut. Salah satu langkah melakukan pemasaran ialah dengan menampilkan media promosi yang menarik dan kreatif sehingga mengundang minat pasar untuk membeli produk tersebut. Untuk bisa menciptakan media promosi kreatif dibutuhkan rangsangan karena kreatif bukan tercipta dari lahir melainkan sesuatu yang diciptakan dan dibina dengan memberikan rangsangan kepada otak. Misalnya seperti game, atau membikin gambar-gambar mampu memancing otak jadi kreatif. Dengan latihan kreatif, maka keinginan untuk melakukan, membuat, dan menciptakan sesuatu terbuka besar yang menghasilkan inovasi.

Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia sejak awal Maret hingga saat ini telah membuat 104.432 orang terkonfirmasi positif (Komite Penanganan COVID-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional *update* 28 Juli 2020). Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia berdampak pada kehidupan masyarakat Indonesia. Terjadi perubahan besar-besaran pada aktivitas dan pola hidup masyarakat Indonesia demi mencegah semakin meluasnya pandemi COVID-19. Kebijakan Pemerintah Indonesia untuk memutus mata rantai penyebaran virus COVID-19 dengan memberlakukan *physical distancing* telah berdampak pada berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Jenjang sekolah mulai dari Paud/TK sampai perguruan tinggi menghentikan kegiatan pembelajaran tatap muka secara

tiba-tiba dalam keadaan darurat. Sekolah diliburkan. Pandemi yang tidak bisa dipastikan kapan akan berakhir, membuat Pemerintah harus mengambil tindakan untuk keberlangsungan pendidikan di Indonesia. Di tengah situasi pandemi yang makin memburuk, Pemerintah akhirnya harus membuat kebijakan pembelajaran *online* atau dalam jaringan (daring) untuk menggantikan pembelajaran konvensional secara tatap muka demi menjamin peserta didik tetap mendapatkan pembelajaran (Herliandry et al., 2020; Irhandayaningsih, 2020; Mustakim, 2020). Pembelajaran daring dinilai Pemerintah sebagai satu-satunya solusi untuk memastikan keberlangsungan proses pembelajaran dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi tetap berjalan (Arizona et al., 2020; Kusnaty et al., 2020). (Adriana et al., 2020)

Pandemi Covid-19 mengejutkan seluruh dunia dan berdampak pada semua lapisan masyarakat. Dalam hitungan hari, sebagian besar institusi pendidikan memutuskan untuk menunda kegiatan pembelajaran. Perubahan yang masif ini menjadi tekanan besar bagi semua *stakeholder* yang terlibat dalam proses pendidikan yang sedang berlangsung, tetapi di lain sisi juga merupakan kesempatan bagi para pendidik dan siswa untuk merasakan pendidikan yang diselenggarakan daring (dalam jaringan), secara penuh pertama kalinya. Pendidikan menjadi suatu darma yang harus dilaksanakan guna mempersiapkan warga negara yang memiliki SDM yang unggul. Peminatan akan pembelajaran yang dilakukan secara daring kian meningkat, salah satunya guna untuk memastikan keterjangkauan dalam mengakses pendidikan.

Dewasa ini pembelajaran daring yang kita kenal adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan fleksibilitas, aksesibilitas, konektivitas, dan kapabilitas untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Dalam pembelajaran daring, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan secara sinkron dan asinkron. Selain biaya rendah, efektivitas dan kesempatan belajar yang sangat luas menjadi suatu daya tarik dalam penyelenggaraan pembelajaran secara daring. Selain itu, pembelajaran daring merupakan pendekatan fleksibel, yang memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran dan mengakses kursus pada waktu dan lokasi yang berbeda. Hal yang tak kalah penting, pembelajaran daring memungkinkan pembelajaran yang dilakukan secara individual. Siswa dapat memanfaatkan perangkat komunikasi dan komputer, serta perangkat lunak dan internet sebagai media pembelajaran, dimana pengajaran akan disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu.

Pembelajaran daring sebelumnya sudah diterapkan di beberapa institusi pendidikan, namun tidak sebagai metode pembelajaran yang utama. Pembelajaran daring dilaksanakan sebagai penunjang dalam membantu berjalannya kegiatan pembelajaran konvensional yang ada. Meningkatnya penyebaran Covid-19 yang sangat pesat sekarang ini, menyebabkan pembelajaran daring menjadi fokus utama agar kegiatan pembelajaran dapat tetap terlaksanakan, serta menggantikan seluruh skema pembelajaran tatap muka kedalam pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan beberapa sekolah membutuhkan penyesuaian khusus terhadap perubahan yang masif ini. (Dewi Nadhiroh, 2021)

Metode pembelajaran daring merupakan cara pembelajaran yang memanfaatkan akses internet dengan menawarkan berbagai keunggulan yang meliputi aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sistem pembelajaran berbasis internet atau pembelajaran daring ini juga bertumpu pada adanya dukungan perangkat mobile, seperti *handphone* berkategori *smartphone*, laptop atau komputer untuk dapat mengakses aplikasi kapan saja dan dimana saja (Gikas dan Grant, 2013). Di samping itu, pembelajaran daring juga memerlukan media aplikasi sebagai sarana untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di antaranya *google classroom*, *zoom meeting*, *whatsapp* dan *google meet*.

Dengan keunggulan fleksibilitas yang tinggi, pembelajaran jarak jauh dapat mempersingkat waktu pembelajaran serta menghemat biaya operasional lembaga pendidikan

(Silahuddin, 2015). Efektifitas pembelajaran jarak jauh bertumpu pada kemampuan setiap tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pengajaran layaknya proses pembelajaran tatap muka. Disamping itu, materi atau isi pembelajaran yang disajikan oleh pendidik harus dikemas dengan bahasa yang mudah dimengerti agar setiap siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik. Model pembelajaran jarak jauh bagi siswa sekolah dasar sebisa mungkin disajikan secara interaktifitas antara pendidik dan peserta didik sebagaimana yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Saat ini telah banyak tersedia aplikasi yang menyediakan fasilitas video conference untuk membantu proses pembelajaran sehingga antara pendidik dan siswa tetap dapat melaksanakan tatap muka meskipun berada ditempat yang berbeda (Sandiwarno, 2016). (Zulfikar, 2020)

Beberapa aplikasi yang menyediakan alat untuk interaksi tatap muka secara virtual antara pendidik dan siswa menggunakan konferensi video berbasis PC/laptop/smartphone adalah Zoom Meetings. Aplikasi ini digunakan untuk media interaksi jarak jauh dengan mengintegrasikan video conference, chat, online meeting dan mobile Collaboration. Aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta dalam konferensi virtual. Aplikasi ini dapat diunduh gratis dan masih berfungsi. Fitur termasuk webinar, presentasi, dan panggilan telepon. Kualitas dinilai baik, terbukti dari perusahaan Fortune 500 yang menggunakan layanan tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK Bina Nusa melalui observasi serta wawancara terhadap siswa kelas XII, dihasilkan informasi adanya permasalahan soal rendahnya hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan di materi Kegiatan Promosi Barang/ Jasa yakni 1) Kurang efektifnya pembelajaran, disebabkan masa pandemi covid-19 merubah seluruh sistem belajar mengajar seperti mewajibkan hampir semua aktivitas berbasis daring. Pastinya perangkat pembelajaran di sekolah sangat dibutuhkan seperti PC, HP, bahkan jaringan internet yang memadai menjadi support system yang tak kalah penting demi terelaksinya kegiatan pembelajaran daring. 2) Ditemui banyak guru dalam mewujudkan pembelajaran daring memilih dan menentukan aplikasi yang mudah dan simple seperti Whatsapp. Namun masih banyak kendala yang dihadapi dalam menyampaikan materi contohnya guru hanya sebatas menyampaikan intruksi tugas seperti diperintahkan membaca pada halaman sekian dan kerjakan tugas di halaman sekian tanpa memberi penjelasan materi terlebih dahulu, meskipun sesekali guru menjelaskan materi dengan voice note namun hal itu masih dirasa kurang efektif. 3) Kurangnya pemahaman siswa tentang IT menyebabkan guru memilih menggunakan aplikasi chatt sebagai media pembelajaran daring karena lebih mudah dipahami. Apabila permasalahan ini terus dibiarkan akan membawa dampak yang buruk terhadap proses KBM siswa di sekolah. Sebagaimana pentingnya materi tersebut harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh sebab itu solusi yang dilaksanakan melalui memanfaatkan media pembelajaran aktif, ada banyak media belajar yang aktif serta cocok diterapkan untuk membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat ialah dengan memanfaatkan aplikasi video conference sebagai media penunjang pembelajaran daring.

Berlatarbelakang masalah tersebut dilakukan penelitian Pengaruh pembelajaran melalui aplikasi zoom terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan di Kelas XII SMK Bina Nusa. Tujuan dalam penelitian ini yakni untuk mendiskripsikan pengaruh pembelajaran melalui aplikasi zoom terhadap hasil belajar peserta didik di Kelas XII SMK Bina Nusa.

## METODELOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan secara dalam jaringan (daring) melalui internet dan luar jaringan (luring) pada beberapa titik kumpul siswa yang melaksanakan pembelajaran *e-learning* secara seksama. Pada bulan Februari 2022 peneliti mulai melaksanakan penelitian yang dilakukan secara bertahap dimulai dari persiapan observasi awal sampai penyusunan laporan hasil penelitian. Pendekatan kuantitatif Pendekatan kuantitatif merujuk kepada kata “*kuantitas*” itu sendiri. Kuantitas berarti jumlah atau banyaknya sesuatu hal. Pendekatan kuantitatif berarti pendekatan yang bersifat “*menjumlahkan atau mengumpulkan*”. Dalam penelitian sosial, metode statistik merupakan representasi metode kuantitatif yang paling jelas, karena di dalam metode ini ada proses “kuantifikasi”, yaitu proses memberi angka terhadap “kualitas” sesuatu hal (Sermada Kelen Donatus, 2016). Penelitian ini juga menggunakan metode survey deskriptif dengan populasi total siswa 20 orang dari kelas XII di SMK Bina Nusa menjadi sampelnya. Instrumen penghimpun data berupa observasi dan angket minat belajar peserta didik menjadi teknik pengumpulan datanya.

Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, artinya data dibuat dari angka-angka didapat dari lapangan. Strategi pemeriksaan informasi yang digunakan adalah statistik inferensial uji-T dengan menggunakan aplikasi SPSS 20. Hipotesis penelitian adalah pembelajaran melalui aplikasi Zoom Meeting berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Analisis data penelitian terlebih dahulu menjelaskan, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas data yang diperlukan, kemudian melakukan uji hipotesis regresi sederhana.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Deskriptif

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran umum data yang diperoleh yaitu nilai hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Pengolahan datanya dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi, mencari nilai rata-rata, variansi, dan standar deviasi untuk mendeskripsikan karakteristik variabel penelitian (Hamsir, 2017). Pemeriksaan yang jelas dapat menjadi metrik yang digunakan dalam menganalisis informasi dengan menggambarkan informasi yang dikumpulkan. Ghazali (2009) menjelaskan bahwa alasan penyelidikan adalah untuk memberikan diagram informasi dalam variabel dilihat dari nilai-nilai kejam, paling tidak, paling ekstrim dan standar deviasi. Penelitian tersebut berupa hubungan antara variabel X (aplikasi zoom) dan variabel Y (hasil belajar). Perhitungan pemeriksaan terukur ekspresif dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

| Descriptive Statistics |           |           |           |           |           |            |                |
|------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|----------------|
|                        | N         | Range     | Minimum   | Maximum   | Mean      |            | Std. Deviation |
|                        | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Statistic | Std. Error | Statistic      |
| Aplikasi Zoom          | 20        | 24        | 51        | 75        | 60,60     | 1,344      | 6,012          |
| Hasil Belajar          | 20        | 14        | 75        | 89        | 82,10     | 1,078      | 4,822          |
| Valid N (listwise)     | 20        |           |           |           |           |            |                |

Merujuk pada tabel di atas memperlihatkan bahwa N (jumlah informasi) setiap variabel substansial adalah 20, poin minimum sebesar 51 diperoleh dari 20 responden pada variabel-X (aplikasi zoom) dan poin maksimumnya sebesar 75, diketahui juga poin 60,60 adalah nilai mean, serta 6,012 adalah nilai standar deviasi yang menandakan nilai mean lebih besar dari poin standar lalu penyimpangan data yang terjadi kecil bahwa penyebaran poinnya merata. Sedangkan hasil analisa data perhitungan pada variabel-Y hasil belajar didapatkan

poin minimum sebesar 75, dan 89 adalah nilai maksimumnya, diketahui juga poin mean sebanyak 82,10 serta poin standar deviasi sebanyak 4,822.

### Uji Normalitas

Uji normalitas (Rizky Primadita Ayuwardani, 2015) berfungsi untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel pengganggu memiliki distribusi normal (Ghozali, 2011:160). Dalam penelitian ini akan digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Diperuntukan untuk meyakini apakah data penelitian yang ditemukan peredaran normal atau sekitar nilai rata-ratanya normal. Data yang terhimpun dalam penelitian ini merupakan data yang terkait tentang pengaruh pembelajaran melalui aplikasi zoom terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatifitas dan Kewirausahaan siswa kelas XII SMK Bina Nusa Bekasi. Sebanyak 20 responden digunakan sebagai sampel, karena jumlah populasi responden kecil maka data dianalisis uji normalitasnya dengan menggunakan normal *Uji Shapiro Wilk* melalui bantuan program SPSS-20.

Aplikasi zoom (X) dan Hasil belajar (Y) Sebagai berikut :

| Tests of Normality |              |    |      |
|--------------------|--------------|----|------|
|                    | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic    | df | Sig. |
| Alikasi Zoom       | ,890         | 20 | ,027 |
| Hasil Belaar       | ,859         | 20 | ,007 |

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, ditemukan bahwa fokus sentralitas untuk variabel X yang akan datang (Aplikasi Zoom) (Sig = 0,027) lebih tinggi daripada fokus alfa ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan cara ini, dapat disimpulkan bahwa informasi dari variabel X (Aplikasi Zoom) disebarluaskan secara teratur. Untuk sementara, fokus sentralitas untuk variabel Y (Hasil Belajar) yang dibuat (Sig = 0,007) lebih tinggi daripada fokus alfa ( $\alpha = 0,05$ ). Dengan cara ini, disimpulkan bahwa informasi dari variabel X (Hasil Belajar) biasanya tersebar.

### Uji Linearitas Sederhana

Uji linearitas (Pratama et al., 2021) dipergunakan untuk mengetahui apakah regresi yang diperoleh “berarti” apabila dipergunakan untuk membuat kesimpulan antar variabel yang sedang dianalisis. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan One-Way Anova program SPSS versi 21. Tujuan untuk mengetahui apakah hubungan linier antara variabel X dan variabel Y dalam suatu penelitian. Hubungan antar variabel dideklarasikan dalam Sig Linear. Lebih besar dari atau sama dengan 0,05. Program SPSS menggunakan perhitungan uji linieritas dalam penelitian ini.20 Hasil perhitungan uji linieritas dapat diamati pada tabel berikut:

### Hasil Uji Linearitas Variabel-X terhadap Variabel-Y

| ANOVA Table                   |                |                          |                |    |             |       |      |
|-------------------------------|----------------|--------------------------|----------------|----|-------------|-------|------|
|                               |                |                          | Sum of Squares | df | Mean Square | F     | Sig. |
| Hasil Belajar * Aplikasi Zoom | Between Groups | (Combined)               | 337,833        | 12 | 28,153      | 1,896 | ,202 |
|                               |                | Linearity                | 76,890         | 1  | 76,890      | 5,177 | ,057 |
|                               |                | Deviation from Linearity | 260,943        | 11 | 23,722      | 1,597 | ,274 |
|                               | Within Groups  |                          | 103,967        | 7  | 14,852      |       |      |
|                               | Total          |                          | 441,800        | 19 |             |       |      |

Merujuk pada tabel diatas, didapati bahwa signifikansi poin pada *Deviation from linearity* yaitu 0,274. Hal itu menjelaskan bahwa probabilitas lebih tinggi dari 0,05 yaitu  $0,274 > 0,05$ . Selanjutnya, pada tabel diatas nampak juga bahwa poin F-hitung lebih besar dari F-tabel yakni  $0,274 > 4,41$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara variabel-X (Aplikasi Zoom) dengan variabel-Y (Hasil Belajar) mempunyai hubungan yang linear.

### Uji Hipotesis

Uji Hipotesis (Gangga Anuraga, 2021) adalah salah satu cabang Ilmu Statistika Inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut. Menentukan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (aplikasi Zoom) terhadap variabel dependen (Hasil Belajar) dengan menginterpretasikan variabel independen lainnya sebagai konstanta. Hipotesis yang diajukan dalam subtes (uji-t) penelitian ini adalah pengaruh variabel X (aplikasi zoom) terhadap variabel Y (hasil belajar).

Uji-t (*t-test*) hasil pengolahan ini selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel dengan menggunakan kadar kesalahan 0,05 (5%). Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Ho diterima jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  atau nilai  $sig > \alpha$
- Ho ditolak jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau nilai  $sig < \alpha$

Adapun hipotesis yang diusungkan tersebut yaitu terdapat pengaruh pembelajaran melalui aplikasi zoom terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XII SMK Bina Nusa Bekasi. Hasil analisa juga dapat dilihat pada tabel berikut:

### Hasil Uji Hipotesis: Pengaruh variabel-X terhadap variabel-Y

| Coefficients <sup>a</sup> |               |                             |            |                           |       |
|---------------------------|---------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|
|                           |               | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients |       |
| Model                     |               | B                           | Std. Error | Beta                      | t     |
| 1                         | (Constant)    | 61,824                      | 10,460     |                           | 1,948 |
|                           | Hasil Belajar | ,335                        | ,172       | ,417                      | 5,910 |

a. Dependent Variable: Aplikasi Zoom

Berlandaskan tabel diatas, ditemukan hasil persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 61,824 + 0,335 X$$

Berdasarkan tabel poin signifikansi diperoleh sebanyak  $0,067 > 0,05$ , sehingga ketentuan bahwa variabel-X (aplikasi zoom) berpengaruh terhadap variabel-Y (hasil belajar). Diketahui poin t-hitung sebanyak  $5,910 > t\text{-tabel } 2,101$  oleh karena itu dapat dikatakan bahwa variabel aplikasi zoom (X) berpengaruh terhadap variabel hasil belajar (Y).

### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) mempunyai range antara 0 sampai 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Semakin besar nilai  $R^2$  (mendekati 1) maka berarti pengaruh variabel bebas secara serentak dianggap kuat dan apabila ( $R^2$ ) mendekati nol (0) maka pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat serentak adalah lemah (Rio Marpaung, 2013). Diperuntukan untuk membuktikan seberapa besarnya pengaruh variabel-bebas (apliaksi zoom) terhadap variabel-terikat (hasil belajar), dapat dilihat pada tabel berikut:

| Model Summary |                   |          |                   |                            |                   |          |     |     |               |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
| Model         | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|               |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1             | ,417 <sup>a</sup> | ,174     | ,128              | 4,503                      | ,174              | 3,793    | 1   | 18  | ,067          |

a. Predictors: (Constant), Hasil Belajar

Hipotesis statistik:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_1 : \rho \neq 0$$

Uji signifikansi koefisien determinasi didapat dari tabel Terlihat pada baris pertama koefisien determinasi ( $r_{xy}$ ) = 0,417 dan F-hit (F-change) = 3,793 dengan p-value = 0,067. Hal ini berarti  $H_0$  di terima. Maka dari itu koefisien determinasi X dan Y adalah signifikan.

### KESIMPULAN

Berlandaskan hasil data penelitian terhadap derjat capaian responden pada variabel-X aplikasi zoom senilai 85 % dengan klasifikasi kriteria capaian responden "sangat baik" dan paling rendah senilai 75% dengan kategori "baik". Pada uji linearitas diperoleh nilai 0,274 pada *Deviation of linearity*.Ini berarti ada kemungkinan yang lebih tinggidari 0,05 yakni  $0,274 > 0,05$ . Nampak juga bahwa nilai F-hitung lebih tinggi dari F-tabel yakni  $0,274 > 4,41$ . Sehingga disimpulkan bahwa hubungan antara variabel-X (Apliaksi Zoom) dengan variabel-Y (Hasil Belajar) mempunyai hubungan yang linear. Sementara itu uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebanyak  $0,067 > 0,05$ , yang menandakan  $H_0$  diterima. Sedangkan berdasarkan nilai t-hitung sebanyak  $5,910 > t\text{-tabel } 2,101$  sehingga ketentuan bahwa variabel-

X (aplikasi zoom) berpengaruh terhadap variabel-Y (hasil belajar). Selanjutnya, hasil pengujian koefisien determinasi secara bersama-sama memperlihatkan bahwa poin koefisien determinasi (*R square*) sebanyak 0,174 atau 17,4% sehingga disimpulkan bahwa sebesar 17,4 % hasil belajar peserta didik ditentukan oleh pembelajaran melalui aplikasi zoom sementara itu sisanya dipengaruhi oleh varians dari variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, O. :, Ditjen, D., Katolik, B., & Agama, K. (2020). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN KATOLIK*. 241–262. <http://ojs.unm.ac.id/JEKPEND>
- Dewi Nadhiroh, H. M. E. (2021). *Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi: Literature Review*. <https://www.sciencedirect.com>
- Gangga Anuraga, A. I. M. A. (2021). PELATIHAN PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DASAR DENGAN SOFTWARE R. *Jurnal BUDIMAS*, 3, 327–334. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412>
- Hamsir. (2017). PENERAPAN METODE EKSPERIMEN TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA PESERTA DIDIK SMA NEGERI 1 TURATEA KABUPATEN JENEPONTO. *Jurnal Penelitian Dan Penelaran*, 4, 732–741. [Http://journal.unismuh.ac.id/](http://journal.unismuh.ac.id/)
- Indah Amelia, N. H. F. (2021). Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Melalui Pemanfaatan Business Center Di SMK PGRI Kota Tegal. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 4, 64–70. <https://ojs.unm.ac.id/JEKPEND/article/view/22470>
- Pratama, S. A., Intan, R., & Mahasiswa, P. (2021). *PENGARUH PENERAPAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR DAN KOMPETENSI TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN DIVISI EKSPOR PT. DUA KUDA INDONESIA*. <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/ilmiahm-progress/article/view/600>
- Rio Marpaung. (2013). PENGARUH KEPEMIMPINAN DAN MOTIVASI TERHADAP SEMANGAT KERJA PEGAWAI DINAS PERTANIAN, PETERNAKAN DAN PERIKANAN KABUPATEN SIAK. *Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Riau*, 21, 1–16. <https://www.neliti.com/publications/8692/pengaruh-kepemimpinan-dan-motivasi-terhadap-semangat-kerja-pegawai-dinas-pertani>
- Rizky Primadita Ayuwardani. (2015). *PENGARUH INFORMASI KEUANGAN DAN NON KEUANGAN TERHADAP UNDERPRICING HARGA SAHAM PADA PERUSAHAAN YANG MELAKUKAN INITIAL PUBLIC OFFERING (Studi Empiris Perusahaan Go Public Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2011-2015)*. 143–158. <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/19781>
- Sermada Kelen Donatus. (2016). *PENDEKATAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN ILMU SOSIAL: Titik Kesamaan Dan Perbedaan*. Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana Malang 197-210. <https://ejournal.stftws.ac.id/index.php/spet/article/view/42>

- Zulfikar. (2020). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA ZOOM TERHADAP PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu* , 2(1). <https://uit.e-journal.id/JPE/article/view/931>
- Bella, A. (2020). Pembentukan Mental Wirausaha Siswa Melalui Business Center Di Smk Negeri 6 Surakarta.
- Darmawan, A., Kurnia, K., & Rejeki, S. (2019). Pengetahuan Investasi, Motivasi Investasi, Literasi Keuangan Dan Lingkungan Keluarga Pengaruhnya Terhadap Minat Investasi Di Pasar Modal. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 8(2), 44–56. <https://doi.org/10.32639/jiak.v8i2.297> ((5 januari 2021)
- Daryanto. (2012). Pendidikan Kewirausahaan. In Pendidikan Kewirausahaan. Yogyakarta:Gava Media.
- <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan> <https://www.iainpare.ac.id/opini-pandemi-covid-19-dan-dilema-pendidikan-anak/>
- <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-sumut/baca-artikel/15799/Pandemi-Covid-19-dan-Upaya-Pencegahan.html>
- <https://downloadsoft.info/zoom-download-for-windows-7-32bit-64bit/>
- Ghozali, I. (2016) Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Muchson, M. 2017. Statistik Deskriptif. Bogor: Guepedia.