

Pengaruh Pembelajaran Daring Aplikasi LMS dan Zoom Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Terhadap Motivasi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi

Vallery Bianca, Lilies Tangge*, Amran Rede, & Dewi Tureni

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan aplikasi LMS dan Zoom terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subyek pada penelitian ini adalah mahasiswa kelas C Angkatan 2020 yang berjumlah 33 orang. Teknik pengambilan data menggunakan angket online yaitu google form. Hasil penelitian ialah (1) Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi LMS pada mata kuliah belajar dan pembelajaran terhadap motivasi mahasiswa program studi Pendidikan biologi dimana pada penggunaan aplikasi lms mahasiswa dapat dengan mudah untuk mengirim tugas dan ujian tertulis secara maksimal dengan demikian memicu mahasiswa dalam pemberian motivasi belajar pada dirinya sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (2) Terdapat pengaruh aplikasi Zoom terhadap dorongan melakukan diskusi tatap maya secara online dan mahasiswa dapat merasakan pembelajaran langsung seperti pada kelas umumnya sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh melainkan motivasi belajar mahasiswa terpacu dan proses belajar berjalan dengan efektif. Pada mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Tadulako khususnya kelas C Angkatan 2020 penggunaan aplikasi LMS dan zoom terhadap motivasi belajar mahasiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya.

Kata Kunci: LMS, ZOOM, Motivasi Belajar

The Influence Of Lms And Zoom Application on Belajar dan Pembelajaran Subject To The Learning Motivation of Biology Students

ABSTRACT

This research aims at explaining the influence of using LMS and Zoom applications on belajar dan pembelajaran subject to the Learning Motivation of Biology Students. This is a descriptive method with a quantitative approach. The research subjects were 33 students of class C of 2020. The data were collected through online questionnaire, namely google form. The results of the research are (1) There is an influence of using the LMS application on students' motivation in learning belajar dan pembeajaran subject, in which, LMS application can make students easier to send assignments and written exams, so it can also motivate the students in learning. (2) There is an influence of the Zoom application on the encouragement to conduct online virtual face-to-face discussions and students also can experience direct learning like in general classes, so they will not get bored in online learning, in addition, the learning process runs effectively. For Biology Education students at Tadulako University, especially class C of 2020, the use of LMS and zoom applications can improve students' learning motivation.

Keywords: LMS, ZOOM, Learning Motivation

Copyright © 2021 Vallery Biaca, Lilies Tangge, Amran Rede, Dewi Tureni

Corresponding author: Lilies, Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Tadulako, Indonesia. Email: liliestangge@gmail.com

OPEN ACCESS



PENDAHULUAN

Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, 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).

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.

Perubahan metode pembelajaran dengan cara klasikal dan tatap muka menjadi metode online mendapatkan berbagai reaksi dari mahasiswa. Waktu yang singkat, tugas yang banyak, jumlah kuota, kondisi sinyal membuat mahasiswa harus mempersiapkan semuanya dengan baik. Kuliah daring sebagai salah satu solusi pembelajaran dimasa Covid-19, dan dianggap sebagai cara yang terbaik untuk memutus mata rantai penyebaran virus. Kuliah daring memberikan pembelajaran jarak jauh dimana bahan kuliah yang diberikan melalui software (perangkat lunak komputer) yang diharapkan akan memudahkan bagi mahasiswa untuk tetap mendapatkan perkuliahan tanpa tatap muka.

Universitas Tadulako mengadakan proses pembelajaran daring dengan penggunaan teknologi mobile yang memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh perkuliahan dilakukan menggunakan internet sehingga memudahkan dosen dan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Dosen dapat membuat bahan ajar yang dapat diakses oleh mahasiswa dimana saja dan kapan saja. Dan Pelaksanaan pembelajaran daring khususnya pada Program Studi Pendidikan Biologi bertujuan untuk menekan adanya penularan covid-19 di sekitar kampus dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti learning management sistem, dan zoom.

Penggunaan aplikasi yang diterapkan pada mata kuliah belajar dan pembelajaran menggunakan aplikasi LMS dan Zoom sehingga

di harapkan mahasiswa dapat melaksanakan proses belajar daring secara baik dan mudah. LMS (Learning Management System) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran online yang berfungsi untuk mengelola catatan pembelajaran, diskusi dan dapat meningkatkan program pengajaran di kelas, sedangkan Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan pertemuan jarak jauh melalui video sehingga komunikasi dan pembelajaran antara dosen dan mahasiswa dapat terlaksana layaknya pembelajaran secara langsung.

Dimasa Covid-19 motivasi yang ada dalam diri seorang mahasiswa tentunya berbeda-beda, ada mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah. Bagi mahasiswa yang memiliki motivasi rendah di masa pandemi Covid-19 tentunya sudah bukan menjadi masalah lagi, sebab memiliki motivasi rendah di masa pandemi Covid-19 ini sangat bisa dimaklumi karena metode pembelajaran yang kurang maksimal. Namun pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah aplikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar..

Pada mata kuliah khususnya belajar dan pembelajaran angkatan 2020 kelas C menggunakan aplikasi LMS dan Zoom sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan fenomena tersebut, dimana penggunaan aplikasi belajar dengan motivasi belajar mahasiswa di masa pandemi Covid-19 ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh pembelajaran daring aplikasi LMS dan Zoom Pada mata kuliah belajar dan pembelajaran terhadap motivasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi.

METODE

Metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ialah penelitian yang menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan dengan memusatkan perhatian pada gejala – gejala yang mempunyai karakteristik tertentu di dalam kehidupan.

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan Program Studi Pendidikan Biologi P.MIPA Universitas Tadulako. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni 2021 – Juli 2021.

Penelitian ini menggunakan instrumen

berupa angket yang diberikan dalam bentuk aplikasi google form dimana peneliti akan membagikan angket tersebut secara online (daring). Angket yang digunakan adalah angket tertutup sehingga responden hanya akan memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa/ mahasiswi angkatan 2020 kelas C sebanyak 33 orang. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan SPSS versi 22.0 dengan alat-alat statistik sebagai berikut: (1) uji Normalitas, uji Heteroskedastisitas, Uji regresi sederhana, dan pengujian Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Analisis Deskriptif

Adapun hasil penyebaran angket online melalui google form kepada 33 responden, diperoleh frekuensi jawaban responden pada variabel pembelajaran daring seperti LMS pada Tabel 1 dan variabel Zoom belajar pada mata kuliah belajar dan pembelajaran pada Tabel 2 serta tabel motivasi belajar pada tabel 3.

Tabel 1. Frekuensi Jawaban variabel pembelajaran aplikasi LMS

No	Variabel	Indikator	No. Soal	Jumlah Jawaban Responden					Jumlah
				STS	TS	KK	S	SS	
1	Pembelajaran aplikasi LMS	Persiapan sebelum penggunaan aplikasi LMS	1	0	0	4	12	17	33
		Sikap mahasiswa dalam penggunaan aplikasi LMS	2	0	0	4	22	7	33
			3	0	3	10	12	8	33
			4	1	2	2	19	9	33
			5	3	2	17	11	0	33
		Kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi LMS	6	5	7	13	5	3	33
			7	24	7	2	0	0	33
		Kelebihan dan kekurangan Aplikasi LMS	8	0	0	3	15	15	33
			9	0	2	4	19	8	33
			10	2	1	12	18	0	33
			11	5	6	16	5	1	33

Pada indikator pertama Persiapan sebelum penggunaan aplikasi LMS mempunyai satu pertanyaan tentang menyiapkan aplikasi LMS sebelum mata kuliah berlangsung dijawab kadang-

kadang oleh 4 masiswa dan jawaban setuju dijawab oleh 29 mahasiswa. Indikator kedua Sikap mahasiswa dalam penggunaan aplikasi LMS mempunyai empat pertanyaan. Pertanyaan pertama mengenai aplikasi LMS memiliki fitur tampilan yang mudah untuk dipahami, dan sesi tanya jawab yang diberikan membuat mahasiswa termotivasi untuk bersemangat memberikan jawaban terbaik, dijawab setuju oleh 29 mahasiswa dan sebanyak 4. mahasiswa menjawab kadang- kadang. Pertanyaan kedua mengenai Pengiriman tugas dengan menggunakan aplikasi LMS cenderung lebih mudah dari pada aplikasi lainnya, sebanyak 20 mahasiswa menjawab setuju, 10 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 3 mahasiswa menjawab tidak setuju Pertanyaan ketiga penggunaan aplikasi LMS dapat membantu mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan, sebanyak 28 mahasiswa menjawab setuju, 3 mahasiswa menjawab tidak setuju dan 2 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Pertanyaan keempat mengenai kurangnya semangat mahasiswa dengan metode diskusi yang dilakukan pada aplikasi LMS sebanyak 17 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 11 mahasiswa menjawab setuju, dan sebanyak 5 mahasiswa menjawab tidak setuju.

Indikator ketiga kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi LMS memiliki dua pertanyaan. Pertama waktu pengumpulan tugas pada aplikasi LMS yang dibatasi membuat mahasiswa merasa stres, 13 mahasiswa menjawab kadang-kadang, sebanyak 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan sebanyak 8 mahasiswa menjawab setuju. Pertanyaan kedua gangguan pada jaringan internet yang kurang mendukung dapat menyulitkan untuk melaksanakan diskusi dan mengerjakan tugas pada aplikasi LMS sebanyak 31 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan sebanyak 2 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Indikator keempat kelebihan dan kekurangan aplikasi LMS memiliki empat pertanyaan, pertanyaan pertama mahasiswa merasa terbantu dengan adanya aplikasi LMS sehingga mahasiswa mudah dalam mencari materi pembelajaran sebelumnya, sebanyak 30 mahasiswa menjawab setuju dan sebanyak 3 mahasiswa menjawab kadang-kadang Pertanyaan kedua aplikasi LMS memudahkan mahasiswa untuk berkonsultasi mengenai materi kuliah

belajar dan pembelajaran, meskipun diluar jam pelajaran sebanyak 27 mahasiswa menjawab setuju, 4 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan sebanyak 2 mahasiswa menjawab tidak setuju. Pertanyaan ketiga diskusi dan proses pembelajaran di LMS menyita banyak waktu, sehingga mahasiswa merasa jenuh untuk mengikuti materi pembelajaran, sebanyak 18 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan 3 mahasiswa menjawab tidak setuju. Pertanyaan keempat aplikasi LMS dari segi penggunaan lebih memiliki keterlambatan saat proses login akun, sehingga mahasiswa merasa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran daring, sebanyak 16 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 11 mahasiswa menjawab tidak setuju dan 6 mahasiswa menjawab setuju.

Tabel 2 Frekuensi Jawaban variabel pembelajaran aplikasi Zoom

No	Variabel	Indikator	No. Soal	Jumlah Jawaban Responden					Jumlah
				STS	TS	KK	S	SS	
1	Pembelajaran aplikasi Zoom	Persiapan sebelum penggunaan aplikasi Zoom	1	0	1	12	10	10	33
		Sikap mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Zoom	2	0	0	11	15	7	33
			3	0	5	5	14	9	33
			4	0	1	9	17	6	33
			5	10	13	8	2	0	33
		Kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi Zoom	6	17	10	5	0	1	33
		Kelebihan dan kekurangan Aplikasi Zoom	7	24	7	2	0	0	33
			8	0	1	15	14	3	33
			9	1	1	10	19	2	33
			10	13	14	6	0	0	33
			11	13	6	11	2	1	33

Pada indikator pertama persiapan sebelum penggunaan aplikasi Zoom mempunyai satu pertanyaan tentang Selain telah menyiapkan aplikasi Zoom sebelum pembelajaran, mahasiswa telah membaca materi pembelajaran sebelum dimulai dijawab 20 mahasiswa menjawab setuju, 12 mahasiswa menjawab kadang-kadang dan 1 mahasiswa menjawab tidak setuju. Indikator kedua sikap mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Zoom mempunyai empat indikator, pertanyaan pertama aplikasi Zoom memiliki fitur tampilan yang mudah untuk di pahami dan saat proses belajar dan pembelajaran berlangsung mahasiswa termotivasi untuk mengikuti sesi tanya

jawab yang diberikan oleh dosen mata kuliah belajar dan pembelajaran dijawab 22 mahasiswa setuju, dan 11 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Pertanyaan kedua mahasiswa sangat menyukai pembelajaran melalui zoom karena mahasiswa dapat merasakan pembelajaran seperti pembelajaran langsung dijawab 23 mahasiswa setuju, 5 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan 5 mahasiswa menjawab tidak setuju. Pertanyaan ketiga mahasiswa merasa lebih siap mengikuti pembelajaran dengan media zoom dijawab 23 mahasiswa setuju, 9 mahasiswa kadang-kadang, dan 1 mahasiswa tidak setuju. Pertanyaan keempat mahasiswa merasa penggunaan aplikasi zoom kurang efektif karena dalam pembelajaran yang di jelaskan oleh dosen memiliki keterbatasan waktu yang singkat sehingga harus mencari informasi dari media lainnya dijawab 2 mahasiswa setuju, 8 mahasiswa kadang-kadang, dan 23 mahasiswa tidak setuju Indikator ketiga kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi Zoom memiliki dua pertanyaan, pertanyaan pertama aplikasi zoom membutuhkan kuota internet yang banyak, membuat mahasiswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dijawab 1 mahasiswa setuju, 5 mahasiswa kadang-kadang, 23 mahasiswa tidak setuju. Pertanyaan kedua jaringan yang kurang mendukung menyulitkan mahasiswa untuk melaksanakan kuliah daring menggunakan aplikasi zoom 2 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 31 mahasiswa menjawab tidak setuju. Indikator keempat memiliki empat pertanyaan yang pertama dengan adanya aplikasi zoom, membuat mahasiswa lebih memahami penjelasan dari dosen meskipun dalam keadaan pembelajaran daring dijawab 17 mahasiswa setuju, 15 mahasiswa kadang-kadang dan 1 mahasiswa menjawab tidak setuju. Pertanyaan kedua aplikasi zoom membuat interaksi belajar antara dosen dan mahasiswa lebih menyenangkan dan diskusi dapat terselesaikan secara tepat dijawab 21 mahasiswa setuju, 10 mahasiswa kadang-kadang, dan 2 mahasiswa tidak setuju. Pertanyaan ketiga Kualitas video yang ditampilkan pada aplikasi zoom seringkali mengalami gangguan dan kualitas suara yang dihasilkan terkadang terdengar tidak jelas, Sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami apa yang mahasiswa lihat dan

dengarkan dijawab 6 mahasiswa kadang-kadang, dan 27 mahasiswa tidak setuju. Pertanyaan keempat aplikasi *zoom* selain menguras banyak kuota internet, proses login akun lambat, sehingga mahasiswa merasa ketinggalan materi pembelajaran dijawab 3 mahasiswa setuju, 11 mahasiswa kadang-kadang dan 19 tidak setuju.

Tabel 3 Frekuensi Jawaban variabel motivasi pembelajaran

No	Variabel	Indikator	No. Soal	Jumlah Jawaban Responden					Jumlah
				STS	TS	KK	S	SS	
1	Motivasi belajar	Senang Terhadap mata kuliah Belajar dan pembelajaran	1	0	0	4	20	9	33
			2	0	0	21	9	3	33
		Senang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah	3	0	0	1	20	12	33
			4	6	10	7	10	0	33
		Minat mahasiswa terhadap materi pembelajaran	5	0	0	0	19	14	33
			6	2	4	19	7	1	33
		Minat mahasiswa dalam memperoleh nilai IPK yang baik selama proses pembelajaran daring	7	0	0	1	13	19	33
			8	5	10	10	6	2	33
			11	0	0	1	11	21	33
		Pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah	9	0	5	12	14	2	33
			10	11	12	7	3	0	33
		Persaingan individu dalam mengerjakan tugas dari dosen	12	0	1	2	10	20	33

Pada indikator pertama senang terhadap mata kuliah belajar dan pembelajaran memiliki dua pertanyaan, pertanyaan pertama dosen mengajarkan materi belajar dan pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami sehingga mahasiswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran 20 mahasiswa menjawab setuju, 4 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan 9 mahasiswa menjawab sangat setuju. Pertanyaan kedua mahasiswa selalu bertanya kepada dosen jika ada materi yang kurang dipahami 9 mahasiswa menjawab setuju, 3 mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 21 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Pada indikator Senang mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah terdapat dua pertanyaan yang pertama mahasiswa menyelesaikan tugas yang diberikan dosen tepat waktu 20 mahasiswa menjawab setuju, 1 mahasiswa menjawab kadang-kadang, dan 12 mahasiswa menjawab sangat setuju. Pertanyaan kedua Hal terpenting ialah mengerjakan tugas tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang

mahasiswa peroleh 10 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 10 mahasiswa menjawab tidak setuju dan 6 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju Pada indikator ketiga Minat mahasiswa terhadap materi pembelajaran terdapat dua pertanyaan yang pertama mahasiswa tertarik mempelajari materi kuliah belajar dan pembelajaran karena mata kuliah ini dapat menambah wawasan mengenai pembelajaran 19 mahasiswa menjawab setuju dan 14 mahasiswa menjawab sangat setuju. Pertanyaan kedua mahasiswa takut bertanya kepada dosen mengenai materi pembelajaran yang kurang dipahami 7 mahasiswa menjawab setuju, 1 mahasiswa menjawab sangat setuju, 19 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 4 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 2 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju Pada indikator keempat minat mahasiswa dalam memperoleh nilai IPK yang baik selama proses pembelajaran daring terdapat tiga pertanyaan yang pertama Untuk memperoleh nilai IPK terbaik, mahasiswa berusaha belajar lebih rajin, dan mengerjakan tugas-tugas di LMS dengan baik dan mengikuti perkuliahan tatap wajah di *zoom* tepat waktu 13 mahasiswa menjawab setuju, 19 mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 1 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Pertanyaan kedua Semenjak pembelajaran daring, mahasiswa berfikir bahwa nilai IPK tidak menjamin masa depan, sehingga mahasiswa menjalani proses perkuliahan apa adanya 6 mahasiswa menjawab setuju, 2 mahasiswa menjawab sangat setuju, 10 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 10 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 5 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Pertanyaan ketiga mahasiswa ingin membanggakan orang tua dengan cara memperoleh nilai IPK terbaik 11 mahasiswa menjawab setuju, 21 mahasiswa menjawab sangat setuju, dan 1 mahasiswa menjawab kadang-kadang. Pada indikator kelima terdapat tiga pertanyaan yang pertama Pengetahuan mahasiswa semakin bertambah semenjak pembelajaran daring berlangsung, karena termotivasi untuk mencari informasi baru, khususnya mengenai materi belajar dan pembelajaran 14 mahasiswa menjawab setuju 2 mahasiswa sangat setuju, 12 mahasiswa menjawab kadang-kadang dan 5 mahasiswa menjawab tidak setuju. Pertanyaan kedua

Semenjak pembelajaran daring, mahasiswa merasa pengetahuan mengenai materi pembelajaran kurang, karena lebih paham jika dosen secara langsung yang mengajarkannya kepada mahasiswa 3 mahasiswa menjawab setuju, 7 mahasiswa menjawab kadang-kadang, 12 mahasiswa menjawab tidak setuju, dan 11 mahasiswa menjawab sangat tidak setuju. Pertanyaan ketiga mahasiswa tidak akan melakukan plagiat (*copy paste*) tugas teman 10 mahasiswa menjawab setuju, 20 mahasiswa menjawab sangat setuju, 2 mahasiswa menjawab kadang-kadang dan 1 mahasiswa menjawab tidak setuju

Hasil uji Prasyarat analisis

1) Hasil Uji Normalitas

Menurut Priyatno 2009 dalam Amaliah 2017, mengemukakan bahwa uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian ini menggunakan uji dalam program SPSS versi 22.0.

Tabel 4 Uji Normalitas

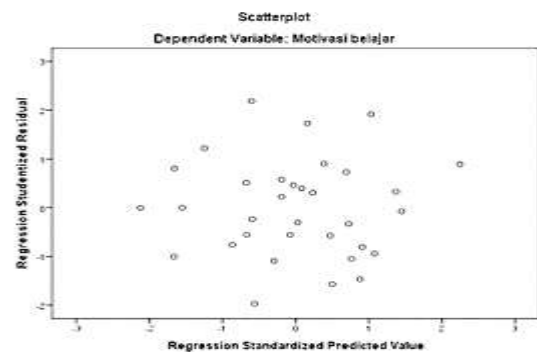
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Penggunaan LMS	Penggunaan Zoom	Motivasi belajar
N		33	33	33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	37,85	31,48	43,70
	Std. Deviation	4,624	4,624	3,358
Most Extreme Differences	Absolute	,100	,110	,107
	Positive	,100	,080	,107
	Negative	-,089	-,110	-,075
Test Statistic		,100	,110	,107
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas yaitu nilai Sig. > dari 0,05. Nilai sig. Penggunaan LMS (X) sebesar 0,200 > 0,05, Penggunaan zoom sebesar 0,200 > 0,05 dan nilai sig. variabel motivasi belajar (Y) sebesar 0,200 > 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Heteroskedastisitas

Menurut Sabrudin dan Suhendra, 2019 bahwa uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah terjadi kesamaan atau ketidaksamaan varian. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya

heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat. Pengujian ini menggunakan uji dalam program SPSS versi 22.0.



Gambar diatas dapat diketahui bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas sebab tidak ada pola yang jelas serta titik- titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. sehingga dapat dikatakan uji heteroskedastisitas terpenuhi atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

3) Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Menurut Sugiyono, 2017 analisis regresi adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependent dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independent atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji dalam program SPSS versi 22.0. Adapun hasil uji Analisis Regresi Linier Sederhana diuraikan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5 Pengujian uji Analisis Regresi Linear Sederhana pada perangkat LMS terhadap motivasi belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31,335	4,442		7,055	,000
	Penggunaan LMS	,327	,117	,450	2,803	,008

Berdasarkan nilai t: 2,803 > 2,04 Artinya, H₀ ditolak dan H_a diterima / Variabel pembelajaran daring berpengaruh nyata terhadap variabel motivasi belajar dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,009 < 0,05).

Tabel 6 Pengujian uji Analisis Regresi Linear Sederhana pada aplikasi zoom terhadap motivasi belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34,915	3,832		9,112	,000
	Penggunaan Zoom	,279	,120	,384	2,316	,027

Berdasarkan nilai $t: 2,316 > 2,04$ Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima / Variabel pembelajaran daring berpengaruh nyata terhadap variabel motivasi belajar dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,027 < 0,05$).

4) Hasil pengujian hipotesis

Setelah melakukan uji regresi sederhana, dilanjutkan dengan uji signifikansi menggunakan uji t. Uji t dikenal dengan uji parsial yaitu menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikatnya.

Berdasarkan data yang telah diolah dengan program SPSS versi 22,0 diketahui variabel X^1 (Pengaruh pembelajaran daring aplikasi LMS) terhadap variabel Y (Motivasi belajar) memperoleh t_{hitung} sebesar 2,803 dengan signifikan 0,009 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $(df) = N - 2 = 33 - 2 = 31$ diperoleh sebesar 2,04 maka $t_{hitung} 2,803 > t_{tabel} 2,04$ dengan taraf signifikan 5 %. Maka hipotesis diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh pembelajaran daring aplikasi LMS terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Berdasarkan data yang telah diolah dengan program SPSS versi 22,0 diketahui variabel X^2 (Pengaruh pembelajaran daring aplikasi Zoom) terhadap variabel Y (Motivasi belajar) memperoleh t_{hitung} sebesar 2,316 dengan signifikan 0,027 dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $(df) = N - 2 = 33 - 2 = 31$ diperoleh sebesar 2,04 maka $t_{hitung} 2,316 > t_{tabel} 2,04$ dengan taraf signifikan 5 %. Maka hipotesis diterima. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh pembelajaran daring aplikasi Zoom terhadap motivasi belajar mahasiswa.

PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan LMS dan tatap maya dengan menggunakan *zoom* adalah hal yang saling melengkapi, khususnya pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. Dosen pengajar dapat mengirimkan silabus kepada mahasiswa melalui LMS sehingga pada saat dilaksanakan pembelajaran melalui *zoom* mahasiswa terlebih dahulu mempelajari materi yang dibahas kemudian saat dilaksanakan diskusi dapat terjadinya interaksi, mahasiswa dapat memahami materi dan bersemangat untuk memberikan jawaban terbaik sebagai respon dari penjelasan yang diberikan oleh dosen mata kuliah

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, penggunaan aplikasi baik LMS maupun *zoom* dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kedua aplikasi ini memiliki porsi kebutuhannya masing-masing dalam penggunaannya saat pembelajaran jarak jauh berlangsung. Selama pembelajaran *online*, LMS dan *zoom* dapat dibuat menjadi media alternatif belajar yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa demi tercapainya tujuan belajar yang maksimal.

Pada pembelajaran dengan aplikasi LMS, dosen memberikan tugas belajar pada mahasiswa dengan batas waktu yang telah ditentukan dan mahasiswa dapat mengumpulkan tugas belajar secara kolektif. Media pembelajaran menggunakan LMS sebaiknya ditambahkan dengan media pembelajaran *video conference* seperti *zoom* sehingga mahasiswa dapat melakukan diskusi interaktif dan tatap maya secara *online* agar mahasiswa tidak merasa jenuh selama belajar dan hal ini dapat membuat mahasiswa terpacu motivasinya dalam belajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Suaidah, dkk., (2021) bahwa LMS mempunyai nilai rata-rata 24,21 sedangkan aplikasi *zoom meeting* mempunyai nilai rata-rata 24,48 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara kegiatan mengajar menggunakan media pembelajaran LMS dan media pembelajaran *Zoom Meeting*.

Hal ini disebabkan masing-masing kegiatan mengajar mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Salah satu yang mencolok adalah menggunakan media pembelajaran LMS, belum

bisa dilakukan diskusi tatap maya secara *online* dan interaktif, namun melalui chat diskusi yang disediakan. Sedangkan dalam media pembelajaran *Zoom Meeting* dapat dilakukan diskusi interaktif dan tatap maya secara *online*. Kekurangan menggunakan media pembelajaran *Zoom Meeting* adalah kurangnya pengawasan perguruan tinggi dalam kegiatan mengajar secara *online*. Sedangkan hal ini menjadi keunggulan dari media pembelajaran LMS, yakni adanya pengendalian dan pengawasan dari perguruan tinggi selaku 'home' bagi dosen dan mahasiswa. Temuan dalam penelitian ini didukung oleh pendapat Putra (2020) bahwa pemilihan setting belajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, jika dalam pembelajaran diperlukan diskusi mandiri atau kelompok maka dosen dapat menggunakan *zoom* atau media *video conference* lainnya sebagai media pembelajarannya dan jika pembelajaran membutuhkan penilaian yang bersifat individu maka dosen menggunakan LMS sebagai media pembelajarannya sehingga mahasiswa mendapatkan ilmu secara maksimal dan dosen dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan menurut Yulia (2013) bahwa media pembelajaran yang interaktif dan lebih inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Pada pembelajaran daring mahasiswa diharapkan mempelajari materi, mempersiapkan kuota internet, dan pakaian yang digunakan tetap rapih seperti layaknya pembelajaran konvensional agar pembelajaran dapat berlangsung baik, selaras dengan pendapat Putri dan Wulandari (2021) bahwa perlu adanya etika selama proses pembelajaran *offline* masih perlu diterapkan selama kegiatan mengajar *online* dengan media pembelajaran melalui LMS dan *Zoom Meeting*. Kegiatan perkuliahan tetaplah pada situasi formal, sehingga pemilihan background dan kondisi tempat untuk melakukan pembelajaran *online* kondusif, serta pakaian yang digunakan selama perkuliahan juga perlu diperhatikan. Media pembelajaran menggunakan LMS alangkah baiknya jika ditambahi dengan fasilitas *video conference* tersendiri, sehingga dosen dan mahasiswa dapat melakukan diskusi interaktif dan tatap maya secara *online*.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi LMS pada mata kuliah belajar dan pembelajaran terhadap motivasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi dimana pada penggunaan aplikasi lms mahasiswa dapat dengan mudah untuk mengirim tugas dan ujian tertulis secara maksimal dengan demikian memicu mahasiswa dalam pemberian motivasi belajar pada dirinya sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Terdapat pengaruh aplikasi Zoom terhadap dorongan melakukan diskusi secara tatap maya secara online dan mahasiswa dapat merasakan pembelajaran langsung seperti pada kelas umumnya sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh melainkan motivasi belajar mahasiswa terpacu dan proses belajar berjalan dengan efektif. Pada mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Tadulako khususnya kelas C Angkatan 2020 penggunaan aplikasi LMS dan zoom terhadap motivasi belajar mahasiswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa sesuai dengan kebutuhan pembelajarannya

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah R. (2017). Hasil belajar biologi materi sistem gerak dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange (rte) pada siswa kelas XI SMAN 4 Bantimurung. *Jurnal Dinamika*. 8(1): 11-17.
- Sabrudin D., & Suhendra. S. E. (2019). Dampak akuntabilitas, transparansi dan profesionalisme paedagogik terhadap kinerja guru di SMKN 21 Jakarta. *Jurnal Nusamba* Vol. 4(1) Hal 38-52.
- Suaidah. I. Agustin. B. H. & Awalina. P. (2021). Analisis komparatif kegiatan mengajar dosen akuntansi melalui learning management system dan zoom meeting di masa pandemic covid-19. *Journal of Management*. 4(3): 105-102.
- Putra. P. N. (2020). Solusi pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi zoom dan whatsapp group di era new normal pada warga belajar paket c di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Insani. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan ilmu pengetahuan sosial Indonesia)*. 7(2): 162-

177.

- Putri H., R., & Wulandari, T. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Sebagai Media E-Learning Dalam Mencapai Pemahaman Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid19. *Jurnal Common*, 4(2): 171-190.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r&d*. Bandung Alfabeta
- Yulia. D. (2013). Pengaruh penggunaan media interaktif dan motivasi terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA Negeri 1 Gunung Talang. *Jurnal Dimensi*. 2(2):1-9.