

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM
SEBAGAI PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE* TERHADAP
TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA
MASA PANDEMI COVID-19**

(Skripsi)

Oleh

**TIANA INTANIA PUTRI
1846031010**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM
SEBAGAI PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE* TERHADAP
TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA
MASA PANDEMI COVID-19**

Oleh

TIANA INTANIA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM SEBAGAI PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE* TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MASA PANDEMI COVID-19

Oleh
Tiana Intania Putri

Komunikasi virtual melalui aplikasi *Zoom* saat ini digunakan sebagai media baru untuk memaksimalkan kegiatan komunikasi di lingkungan pendidikan khususnya perguruan tinggi karena dengan menggunakan aplikasi *Zoom* dalam kegiatan pembelajaran isi pesan dapat tersampaikan dengan efektif serta dapat meningkatnya pemahaman mahasiswa secara kognitif. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan *uses and effect*. Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan studi pustaka. Data yang sudah terkumpul sebelumnya dilakukan pengujian dengan uji validitas dan reliabilitas serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* secara positif terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19. Sedangkan dilihat dari nilai koefisien determinasi di peroleh nilai sebesar 0.040 artinya variabel penggunaan aplikasi *Zoom* terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa hanya mampu mempengaruhi sebesar 4.0% serta ada faktor lain di luar variabel yang diteliti yang mempengaruhi tingkat pemahaman materi mahasiswa Universitas Lampung sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan aplikasi *Zoom* memiliki pengaruh kecil atau lemah terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa.

Kata Kunci: Aplikasi Zoom, Pembelajaran Berbasis *Online*, Pemahaman Materi

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING THE ZOOM APPLICATION AS ONLINE-BASED LEARNING ON THE LEVEL OF UNDERSTANDING OF THE MATERIAL DURING THE PERIODPPANDEMIPCOVID-19

**By
Tiana Intania Putri**

Virtual communication through Zoom application is currently used as a new medium to maximize communication activities in the educational environment, especially universities because by using Zoom application in learning activities the content of messages can be conveyed effectively and can increase student understanding cognitively. Therefore in this study researchers used uses and affect. Based on this, the formulation of the problem in this study is how much influence the use of the Zoom application as an online-based learning has on the level of understanding of the material during the Covid-19 pandemic.

This research uses descriptive research with a quantitative approach, data collection techniques using questionnaires and literature studies. The data that has been collected is then tested with validity and reliability tests and hypothesis tests.

The results showed that there was a positive influence on the use of the zoom application on the level of material understanding during the PandemicaCovid-19. Meanwhile, judging from the value of the coefficient of determination obtained a value of 0.040, it means that the variable of using the Zoom application on the level of understanding of student material is only able to affect by 4.0% and there are other factors outside the variables in teliliti that affect the level of understanding of student material at the University of Lampung by 96%. These results show that the use of the Zoom application has a small or weak influence on the level of understanding of student material.

Keywords: *Zoom Application, Online-Based Learning, Material Understanding*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM SEBAGAI
PEMBELAJARAN BERBASIS ONLINE TERHADAP
TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MASA
PANDEMI COVID 19**

Nama : **Tiana Intania Putri**

NPM : **1846031010**

Jurusan : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., M.Med.Kom.
NIP. 198909162019031015

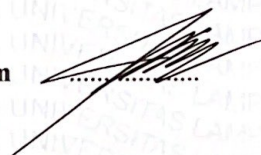
2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 198007282005012001

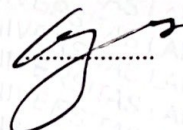
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Eka Yuda G, S.I.Kom.,M.Med.Kom



Penguji : Agung Wibawa, S.Sos., M.Si.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP. 1961 0807 198703 2 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 04 Agustus 2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tiana Intania Putri
NPM : 1846031010
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Jl. Rajawali Blok B.3 No.18 Perum. Griya Sukarame
Bandar Lampung.
No. Handphone : 081377867644

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Masa Pandemi Covid 19”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 01 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



Tiana Intania Putri
NPM. 1846031010

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Tiana Intania Putri, dilahirkan di Bandar Lampung pada 30 Januari 2000 sebagai anak keempat dari 4 (empat) bersaudara dari pasangan Bapak Hadi Wijaya dan Ibu Nani.

Penulis menempuh pendidikan formal pada Sekolah dasar di SDN 1 Sukarame Bandar Lampung lulus pada Tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 23 Bandar Lampung lulus pada tahun 2015. Lalu, penulis melanjutkan pendidikan pada SMA Negeri 12 Bandar Lampung dan lulus pada 2018.

Pada Tahun 2018, penulis terdaftar menjadi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung. Selama melaksanakan masa studi di Universitas Lampung penulis aktif mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi pada bidang *Research and Development* dan Penulis juga tercatat pernah mengikuti magang di Kantor Pemerintahan Provinsi Lampung pada bagian Administrasi Pimpinan selama 3 bulan.

MOTTO

Do The Best and Let God To The Rest

An-Nisa:81

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

Papa dan Mama tercinta, Bapak Hadi Wijaya dan Ibu Nani

yang terus berjuang tanpa kenal lelah, menyayangi secara tulus ikhlas
tanpa mengharap balasan serta selalu berdoa guna
kebahagian serta masa depan anaknya

**Teruntuk Tete dan Aa, Winny Maylani, Hawim Utama Putra, dan Hawim
Dwi Putra**

yang selalu menyemangati dan mendukungku baik materil dan moril dalam
penyelesain skirpsi ini

Serta kepada diri saya sendiri,

Terima kasih karena sudah berjuang sampai ditahap ini dan selalu berusaha
melakukan yang terbaik

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan pada Allah SWT dikarenakan berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis bisa menuntaskan skripsi yang memiliki judul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Masa Pandemi Covid 19”** menjadi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis sadar sepenuhnya jika semasa proses pembuatan hingga selesainya skripsi ini, peneliti memperoleh bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak, hingga dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah SWT atas segala berkat, rahmat, hidayah-Nya serta Kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan
2. Prof. Dr. Karomani, M.Si., sebagai Rektor Universitas Lampung.
3. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Lampung.
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
5. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi
6. Bapak Eka Yuda Gunawibawa, S.I.Kom., M.Med.Kom, selaku dosen pembimbing penulis atas kesediaan, kesabaran dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran dan kritik serta ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat untuk penulis.
7. Bapak Agung Wibawa, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penguji yang telah bersedia menjadi dosen penguji serta telah memberikan saran, kritik,

dan masukan yang membangun skripsi ini.

8. Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Unila, yang sudah memberikan ilmu-ilmunya selama peneliti menjalankan studinya di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung.
9. Staf Jurusan Ilmu Komunikasi, Mas Redy, Mas Hanafi, Ibu Siti yang telah banyak membantu dalam mengurus segala surat menyurat dalam penyelesaian proses skripsi ini.
10. Papa, Mama, Tete, dan Aa yang telah memberikan semangat disaat rasa lelah itu ada dan selalu memberikan doa, waktu dan kasih sayang serta cinta yang tiada henti kepada penulis.
11. Annisa Tazkia Sabila sebagai partner terbaik, yang selalu menjadi tempat penulis disaat suka maupun duka, Terima kasih karena sudah selalu ada dan menjadi pendukung penulis.
12. Teruntuk sahabat-sahabatku Iradah Lia Prasetio, Eleya Laska Alifatasya, Ainnisa Nur Jannah, Jihan Putri Kusuma Makki, Rizyki Addin Ramadhan, Ken Garcia Mahendra, Adib Faqihan Yusuf, Noval Abdillah, dan Abid Farhan yang selalu menemani, saling menguatkan, saling memotivasi satu sama lain, dan selalu bersama hingga saat ini.
13. Sahabat seperjuanganku Selly Nur Fitriani dan Nuni Rizky Permata Mulya yang selalu menemani masalah perkuliahan dari mahasiswa baru hingga sekarang, Terima kasih sudah sering mengajak penulis healing disela pengerjaan skripsi ini.
14. Teruntuk Salsa Nabila Liandani dan Sarassasti Ayu Nabila. Terima kasih sudah menemaniku, membantuku, mendengar keluh kesahku walaupun jika di chat selalu slow respon.
15. Untuk Rhani Azijah, Terima kasih karena selalu menemaniku ketika bimbingan dan juga menemani merevisi skripsi ini hingga selesai.
16. Teman-teman SMA ku, Cecillia Inezta Damayanti, Adellia Nur Asshilla, Melli Nur Agustin, Dina Oktarina yang selalu menyemangati, menghibur dan mendukungku dalam penyelesaian skripsi ini.

17. Keluarga besar Ilmu Komunikasi 2018, yang telah memberikan lingkungan positif selama perkuliahan.

18. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all the times.

Semoga kebaikan yang sudah diberikan memperoleh pahala dari sisi Allah SWT, Akhir kata penulis berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat dan memberikan ilmu untuk para pembaca kedepannya. Terima kasih banyak untuk segala bentuk doa dan dukungan yang kalian berikan.

Bandar Lampung, 16 Agustus 2022
Penulis

Tiana Intania Putri

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABLE	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Kerangka Pikir.....	9
1.6 Hipotesis	13
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	14
2.2 Teori <i>Uses and Effect</i>	17
2.3 Penggunaan <i>Zoom</i> Sebagai Pembelajaran Berbasis <i>Online</i>	22
2.4 Pemahaman dalam Perspektif Komunikasi.....	25
2.5 Peran Media di Masa Pandemi Covid-19	32
2.6 Universitas Lampung	32
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Variabel Penelitian	36
3.3 Definisi Konseptual.....	36
3.4 Definisi Operasional Variabel	37
3.5 Sumber Data Penelitian	40
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
3.7 Teknik Pengumpulan Data	43
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	43
3.9 Teknik Analisis Data.....	45
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Aplikasi <i>Zoom</i>	48
4.2 Hasil Penelitian	50
4.2.1 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian	50
4.2.2 Deskriptif Objek Penelitian.....	54
4.2.3 Deskriptif Jawaban Responden.....	84

4.2.4 Kategori Persentase Nilai Kumulatif Variabel X dan Y.....	88
4.2.5 Uji Prasyarat Analisis Data.....	92
4.2.6 Analisa Data.....	93
4.2.7 Uji Hipotesis	94
4.3 Pembahasan Penelitian.....	96
4.4 Kaitan Antara Hasil Penelitian dengan Teori	103
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	107
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.1	Ranking Universitas di Provinsi Lampung	6
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	37
Tabel 3.2	Perhitungan Pengambilan Sampel	42
Tabel 4.1	Uji Validitas Variabel X	51
Tabel 4.2	Uji Validitas Variabel Y	52
Tabel 4.3	Daftar Interpretasi Koefisien	53
Tabel 4.4	Hasil Uji Reabilitas	53
Tabel 4.5	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.6	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur Ruang Diskusi yang Terdapat Dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	55
Tabel 4.7	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur <i>Breakout Room</i> yang Terdapat dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	56
Tabel 4.8	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur <i>Background</i> yang Terdapat dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	57
Tabel 4.9	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur <i>Vanishing Pen</i> yang Terdapat Dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	58
Tabel 4.10	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur <i>Share Screen</i> yang Terdapat dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	59
Tabel 4.11	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu Menggunakan Fitur <i>Recording</i> yang Terdapat dalam Aplikasi <i>Zoom</i>	60
Tabel 4.12	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Bahwa Aplikasi <i>Zoom</i> Memfasilitasi Untuk Lebih Kreatif dalam Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19	61
Tabel 4.13	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Menjadikan Aplikasi <i>Zoom</i> Sebagai Media Utama untuk Berkomunikasi dengan Dosen dan Mahasiswa saat Kegiatan Kuliah Berlangsung	62
Tabel 4.14	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Menggunakan Aplikasi <i>Zoom</i> Dalam Semua Kegiatan Pembelajaran.....	63

Tabel 4.15	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa bahwa Aplikasi <i>Zoom</i> Merupakan Salah Satu <i>E-Learning</i> yang dapat Mendukung Aktivitas Pembelajaran <i>Online</i>	64
Tabel 4.16	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Menggunakan Aplikasi <i>Zoom</i> Karena Fungsi yang Disediakan Aplikasi <i>Zoom</i> Sesuai dengan Kebutuhan Aktivitas Pembelajaran <i>Online</i>	65
Tabel 4.17	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Menggunakan Fitur pada Aplikasi <i>Zoom</i> Sesuai dengan Fungsi dan Kegunaan.....	66
Tabel 4.18	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Mengetahui Kelemahan dan Keunggulan Aplikasi <i>Zoom</i> untuk Kegiatan Pembelajaran.....	67
Tabel 4.19	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Materi yang Disajikan Melalui Media <i>Zoom</i> Tersampaikan dengan Baik	68
Tabel 4.20	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Selalu Bisa Menjawab Pertanyaan yang Diberikan oleh Dosen Terkait dengan Materi Kuliah yang Sudah Diajarkan Melalui Media <i>Zoom</i>	69
Tabel 4.21	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Selalu Mengingat Materi Kuliah yang Disampaikan oleh Dosen Melalui Media <i>Zoom</i>	70
Tabel 4.22	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Mampu Menjelaskan Seluruh Isi dari Materi yang disampaikan oleh Dosen Melalui Media <i>Zoom</i>	71
Tabel 4.23	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Memiliki Kemampuan Menjabarkan Pengertiann atau Arti dari Materi yang Disampaikan oleh Dosen Melalui Media <i>Zoom</i>	72
Tabel 4.24	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Jelas dan Paham Mengerti Materi yang Disampaikan oleh Dosen Melalui Media <i>Zoom</i>	73
Tabel 4.25	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Berusaha untuk Menerapkan Materi yang Saya dapat pada Saat Kuliah di dalam Kehidupan Sehari-Hari.....	74
Tabel 4.26	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Mampu Menerapkan Berbagai Konsep dan Prinsip dari Sebuah Materi yang Saya dapat Saat di Kuliah di Lingkungan yang Baru	75
Tabel 4.27	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Merasa Mampu untuk Melakukan Praktik yang Diarahkan oleh Dosen Melalui Media <i>Zoom</i>	76
Tabel 4.28	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Memiliki Kemampuan Dalam Melakukan Analisis Setiap Bagian-Bagian dari Materi yang Saya Terima pada Saat Proses Pembelajaran Melalui Media <i>Zoom</i>	77

Tabel 4.29	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Memiliki Kemampuan untuk Membedakan Antara Pendapat dari Para Ahli dengan Fakta-Fakta di Lapangan	78
Tabel 4.30	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Melakukan Kombinasi dari Materi Satu dengan Materi Lainnya Untuk Memperluas Ilmu Pengetahuan	79
Tabel 4.31	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Merancang dan Berusaha Untuk Menemukan Sebuah Teori Sendiri yang Saya Kumpulkan dari Materi-Materi Kuliah yang Saya Dapat Melalui Media <i>Zoom</i>	80
Tabel 4.32	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Melakukan Penilaian Atau Evaluasi Secara Mandiri Setiap Selesai Ujian Tengah Semester dan Ujian Semester	81
Tabel 4.33	Karakteristik Jawaban Responden tentang Saya Selalu Berusaha Membuat Sebuah Keputusan dan Kebijakan Setelah Saya Mengikuti Kegiatan Kuliah Melalui Media <i>Zoom</i> misalnya Apakah Materi yang Diajarkan Memberikan Manfaat atau Tidak	82
Tabel 4.34	Seberapa Sering Menggunakan Internet	83
Tabel 4.35	Seberapa Sering Menggunakan Aplikasi <i>Zoomi</i>	83
Tabel 4.36	Jawaban Responden Variabel Penggunaan Aplikasi <i>Zoom</i> (X)	84
Tabel 4.37	Jawaban Responden Variabel Pemahaman Materi Mahasiswa (Y).....	86
Tabel 4.38	Kategori Data Persentase Nilai Setiap Variabel pada Tiap Item Pertanyaan.....	89
Tabel 4.39	Penilaian Pernyataan Pada Variabel X	91
Tabel 4.40	Penilaian Pernyataan Pada Variabel Y	91
Tabel 4.41	Uji Normalitas	92
Tabel 4.42	Uji Regresi Linear Sederhana	93
Tabel 4.43	Uji T	94
Tabel 4.44	Hasil Koefesien Determinasi	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir	13
Gambar 2. Bentuk Hubungan <i>Uses and Effect</i>	20
Gambar 3. Gambaran Lengkap Hubungan <i>Uses and Effect</i>	20
Gambar 4. <i>Interface Zoom</i>	48
Gambar 5. Tampilan Menu <i>Screen-Share</i> pada <i>Zoom</i>	50

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi dalam kehidupan manusia memegang peranan penting sebagai cara interaksi antar sesama manusia untuk bertukar pesan dan mendapatkan *feedback*. Berkembangnya ilmu pengetahuan berdampak pada teknologi untuk membantu aktivitas manusia, salah satunya adalah teknologi komunikasi. Teknologi komunikasi merupakan suatu alat yang dapat mempermudah kita untuk saling tukar menukar informasi dengan orang lain.

Dahulu manusia berkomunikasi hanya mengandalkan komunikasi tatap muka, dan harus berdekatan secara fisik, sehingga apabila ingin berkomunikasi harus bertemu secara langsung termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang mengharuskan kegiatan komunikasi di lakukan secara langsung. Komunikasi pembelajaran adalah proses penyampaian gagasan dari seseorang kepada orang lain supaya mencapai keberhasilan dalam mengirim pesan kepada yang dituju secara efektif dan efisien. Komunikasi dalam pembelajaran merupakan proses transformasi pesan berupa ilmu pengetahuan dan teknologi dari dosen sebagai komunikator kepada mahasiswa sebagai komunikan, dimana mahasiswa mampu memahami maksud pesan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, dengan demikian dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menimbulkan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Dosen adalah pihak yang paling bertanggungjawab terhadap berlangsungnya komunikasi yang efektif dalam pembelajaran, sehingga dosen dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi maka saat ini komunikasi pembelajaran sudah bisa menggunakan teknologi tanpa harus bertemu langsung atau bertatap muka. Hal itu terjadi dikarenakan dunia kini telah memasuki era baru dalam globalisasi yaitu era revolusi industri 4.0 yang merupakan revolusi ke-empat dengan ditandainya perkembangan dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Hal tersebut mempengaruhi aspek kehidupan manusia, secara fundamental akan mengakibatkan perubahan cara berpikir, hidup, dan interaksi satu sama lainnya, karena hampir seluruh aktivitas sudah menggunakan jaringan internet.

Di dalam jaringan internet terdapat banyak ruang-ruang yang disebut sebagai dunia maya dan di dalam dunia maya terdapat berbagai aplikasi ataupun berbagai fitur-fitur yang sangat beragam dan memiliki fungsi tersendiri yang kemudian bisa di nikmati oleh para pengguna internet. Munculnya jaringan internet memicu timbulnya berbagai ragam atau model komunikasi dengan memanfaatkan jaringan internet salah satu satunya adalah komunikasi virtual. Komunikasi virtual adalah salah satu jalur penyaluran pesan lewat media massa yang distribusinya melalui jaringan internet, dimana cara penyajiannya bersifat luas, *up to date* (terkini), interaktif, dan *two way communication* (Severin dan Tankard, 2019:458).

Berdasarkan hal tersebut maka komunikasi virtual banyak digunakan sebagai media baru untuk memaksimalkan kegiatan komunikasi di lingkungan pendidikan khususnya perguruan tinggi untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran oleh mahasiswa di tengah pandemi Covid-19. Komunikasi virtual dilakukan melalui fasilitas teknologi internet dengan melakukan pertemuan tidak langsung atau secara virtual berinteraksi menggunakan aplikasi *platform video teleconference* yang dapat digunakan untuk peserta yang lebih dari dua orang secara *realtime* atau dalam satu waktu yang serempak. Aplikasi yang bisa digunakan untuk melakukan komunikasi virtual dalam kegiatan pembelajaran adalah *Zoom*.

Aplikasi *Zoom* adalah salah satu *platform* yang paling banyak digunakan belakangan ini, salah satu karena layanannya gratis dan memiliki fitur yang lengkap sehingga mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara

online, salah satu fitur yang menjadi keunggulan dari aplikasi *Zoom* adalah dapat berbagi layar dengan jumlah yang banyak dan juga dapat digunakan untuk kegiatan persentasi. (Danin, 2020).

Penjelasan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ismawati dan Prasetyo (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi *Zoom* pada pembelajaran jarak jauh akan sangat membantu mahasiswa dalam belajar karena pendidik dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada mahasiswa tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa belajar menggunakan media pembelajaran yang nyata dan dengan media pembelajaran ini mahasiswa dapat berjalan secara efektif. Hyder (dalam Monica dan Fitriawati, 2020) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa pemanfaatan aplikasi *Zoom* memiliki peran yang sangat baik, terlebih jika dilakukan secara tepat sehingga media pembelajaran menggunakan aplikasi *Zoom* sangat membantu dalam proses belajar baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* memiliki pengaruh terhadap tingkat pemahaman, Anhusandar (2020:46–47) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi seperti aplikasi *Zoom* sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi maka akan diperoleh banyak manfaat khususnya kepada mahasiswa saah satu manfaat yang akan di peroleh mahasiswa adalah meningkatnya pemahaman mahasiswa secara kognitif.

Sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan oleh Zaini dan Dewi serta penelitian yang dilakukan oleh Monica dan Fitriawan. Perbedaan dengan Zaini dan Dewi yaitu pemanfaatan media *Zoom* untuk memberikan kemudahan dalam belajar sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan penggunaan media *Zoom* digunakan untuk meningkatkat pemahaman mahasiswa pada materi yang disampaikan. Perbedaan dengan Monica dan Fitriawan terletak pada penggunaan media *Zoom* digunakan untuk melihat efektifitas dalam kegiatan

pembelajaran dengan menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian ini untuk melihat seberapa besar pengaruhnya media *Zoom* dengan peningkatan pemahaman materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa dengan menggunakan metode kuantitatif.

Yuniarti (2010:18) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa keunggulan dari perkuliahan *online* (*Zoom meeting*) adalah dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam perkuliahan, perkuliahan dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan komputer ataupun *handphone android*, menekan kemandirian mahasiswa dalam belajar dan juga standar kualitas dari pemberian materi lebih konsisten. Walaupun aplikasi *Zoom* memiliki banyak keunggulan namun masih ditemukan berbagai kendala yang dialami oleh mahasiswa dalam berkomunikasi, umumnya tidak semua mahasiswa berada didaerah perkotaan melainkan sebagian mahasiswa berada didaerah pedesaan. Dimana di tempat tinggal mereka mempengaruhi jaringan internet tidak lancar, sehingga sering muncul kendala ketika mereka ingin submit tugas kuliah dan jaringan yang terputus ketika mengikuti *streaming* perkuliahan, hanya sedikit mahasiswa yang tidak mengeluhkan masalah jaringan internet karena berada di kota.

Pemahaman mahasiswa terhadap perkuliahan *online* sangat membutuhkan adaptasi dan proses agar dapat berjalan lancar, dan juga membutuhkan usaha untuk memahami materi yang dijelaskan secara lisan menjadi tulisan. Kuliah *online* bukan hanya sekedar memberikan tugas tetapi bagaimana pembelajaran dapat bermanfaat sehingga mampu mengantarkan para mahasiswa menjadi manusia yang bisa mengatasi masalah di kehidupan, termasuk di hadapan pada masalah yang mengharuskan mahasiswa belajar secara *online*. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar secara *online* tidak semua mahasiswa tertarik untuk aktif dalam kegiatan belajar secara *online* baik mahasiswa laki-laki maupun mahasiswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti juga ingin melihat berdasarkan jenis kelamin wanita atau laki-laki yang lebih termotivasi untuk ikut dalam belajar secara *online* dengan menggunakan aplikasi *Zoom* dan mampu memahami dan bisa menggunakan berbagai fitur yang ada di aplikasi *Zoom* serta mampu

menyampaikan persepsi atau pesan dengan baik kepada dosen sehingga komunikasi yang dijalin lebih interaktif.

Kegiatan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan aplikasi *Zoom* termasuk dalam pola komunikasi organisasi, hal itu dikarenakan dosen dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa berada pada naungan sebuah organisasi dimana dalam menjalankan tugas atau kegiatan pembelajaran sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang sudah ditetapkan. Mulyadi (2015:34) menjelaskan bahwa perguruan tinggi dikategorikan sebagai organisasi karena organisasi adalah suatu koordinasi rasional kegiatan sejumlah orang untuk mencapai beberapa tujuan umum melalui pembagian kerja dan fungsi hierarki otoritas dan tanggung jawab. Karakteristik organisasi meliputi memiliki struktur, tujuan, saling berhubungan satu bagian dengan bagian lainya untuk mengkoordinasikan aktivitas di dalamnya.

Penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai media komunikasi dalam pembelajaran karena banyak keunggulan yang ada pada aplikasi *Zoom*, hal itu yang membuat mahasiswa di Universitas Lampung banyak yang menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran, Universitas Lampung merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Lampung, Universitas Lampung menduduki peringkat ke-26 pada ranking universitas terbaik di Indonesia sedangkan dari peringkat dunia, kampus Universitas Lampung berada di posisi ke-3185 hal itu terlihat dari nilai *impact rank* sebesar 984, *openness rank* sebesar 6492 dan *excellence rank* sebesar 3531, (webometrics, 29 November 2021).

Peringkat ke-26 yang diraih oleh Universitas Lampung membuat Universitas Lampung menjadi univertast terbaik nomor 1 di Provinsi Lampung jika dibandingkan dengan 5 (lima) univertast di Provinsi Lampung seperti Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung yang menempati ranking ke-52, Institut Teknologi Sumatera yang mendapatkan ranking ke-196, Universitas Bandar Lampung yang mendapatkan ranking ke-354 dan Politeknik Negeri Lampung dengan ranking ke-484, (webometrics, 29 November 2021).

Tabel 1.1 Ranking Universitas di Provinsi Lampung

Ranking	Universitas
26	Universitas Lampung
52	UIN Raden Intan Bandar Lampung
198	Institut Teknologi Sumatera
354	Universitas Bandar Lampung
484	Politeknik Negeri Lampung

Sumber: webometrics, 29 November 2021 (Diperoleh Peneliti)

Untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran jarak jauh tersebut maka diperlukan adanya proses penyampaian pesan yang baik dari dosen selaku pendidik, hal itu dikarenakan kegiatan pembelajaran sangat berkaitan dengan pertukaran informasi yang artinya pesan atau informasi yang disampaikan oleh dosen harus membawa hasil yang baik bagi mahasiswa. Oleh karena itu dalam berkomunikasi antara dosen dengan mahasiswa selalu terjalin komunikasi dua arah (*two-way-communications*) atau komunikasi timbal balik yang ditandai adanya kerja sama antara dosen dengan mahasiswa hal itu dilakukan agar apa yang sudah di komunikasi dapat tercapai, dan proses komunikasi yang terjadi di lingkungan perguruan tinggi, khususnya komunikasi antara dosen dan mahasiswa adalah salah satu faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Aplikasi *Zoom* digunakan oleh sebagian besar mahasiswa Universitas Lampung dalam kegiatan pembelajaran, walaupun demikian masih banyak mahasiswa yang mengalami banyak kendala dalam menggunakan aplikasi *Zoom* untuk kegiatan komunikasi dengan dosen dalam pembelajaran *online* sehingga menyebabkan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa berjalan kurang efektif. Kurang efektifnya aplikasi *Zoom* sebagai media komunikasi ditandai oleh fasilitas yang kurang memadai yang dilihat dari masih ada sebagian mahasiswa yang tinggal di daerah terkendala dengan lemahnya koneksi internet sehingga mahasiswa tidak bisa mengakses dan mengunggah tugas dan mengikuti kuliah secara *online* yang diselenggarakan oleh dosen, (unila.ac.id, 29 November 2021)

Permasalahan tersebut selaras dengan permasalahan pada penelitian terdahulu Rahman (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan *Zoom* masih kurang efektif

digunakan sebagai media komunikasi dalam kegiatan pembelajaran hal itu terlihat dari mahasiswa terlihat kurang aktif dalam berkomunikasi baik ketika sedang berdiskusi maupun dalam bertanya dan menjawab ketika sedang di *group video calls Zoom* di saat perkuliahan berlangsung. Permasalahan yang sama juga disampaikan oleh Haqien dan Rahman (2020), yang menjelaskan bahwa komunikasi dalam kegiatan perkuliahan yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Zoom* ini dinilai kurang efektif sebab masih sering terjadi kendala pada jaringan atau sinyal internet bagi mahasiswa yang tidak menggunakan WIFI sehingga berdampak pada pesan yang disampaikan kurang diterima dengan baik atau sering terjadi *miss* komunikasi oleh mahasiswa, selain itu mahasiswa juga harus mengeluarkan biaya ekstra untuk pembiayaan paket data internet.

Melihat fakta dan data di atas maka untuk melihat penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran secara *online* dan tingkat pemahaman mahasiswa maka akan diukur melalui pesan atau informasi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa, pesan merupakan bagian dari ini unsur yang ada pada penggunaan aplikasi *zoom*. Pesan yang akan disampaikan kepada mahasiswa melalui aplikasi *zoom* tersebut meliputi isi pesan yang bersifat informatif disampaikan melalui lambang verbal maupun non verbal, isi pesan yang disampaikan kepada mahasiswa memiliki sifat membujuk (*persuasif*) diketahui bahwa isi pesan yang disampaikan dosen kepada mahasiswa di harapkan dapat menyampaikan maksud suatu hal agar mahasiswa bisa memahami pesan yang akan disampaikan dan isi pesan berupa perintah/intruksi (*koersif*) setiap selesai menyampaikan materi dosen menyampaikan kepada mahasiswa untuk berdiskusi atau tanya jawab serta memberikan intruksi untuk membuat tugas. Dari isi pesan yang disampaikan tersebut maka akan memberikan respon (*feedback*) dari penerima pesan untuk dijadikan tanggapan terhadap pesan yang disampaikan. Oleh karena itu menyamakan pesan dengan efektif maka di perlukana adanya media.

Media yang di gunakan untuk menyampaikan pesan berupa aplikasi *Zoom* dengan menggunakan media komunikasi tersebut secara maksimal maka akan memiliki efek kepada mahasiswa itu sendiri mulai dari efek kognitif, afektif dan konatif. Oleh karena itu dalam penelitian ini menggunakan teori *uses and effect*

yang dikemukakan oleh Sven Windahl (1979), teori ini menekankan tentang penggunaan aplikasi *Zoom* itu sendiri apakah penggunaan tersebut efektif dan menghasilkan efek bagi penggunanya. Pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi *Zoom* yang penyebabnya akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi seorang dosen dengan mahasiswa atau bahkan sebaliknya. Oleh karena itu penggunaan aplikasi *Zoom* (*uses*) akan diukur dengan menggunakan aspek *selectivity* (kemampuan memilih), *intentionally* (kesengajaan) dan *utilitarianism* (pemanfaatan). Sedangkan untuk *effect* yang merupakan dampak dari penggunaan aplikasi *Zoom* pada kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dari mahasiswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui aplikasi *Zoom*, oleh karena tingkat pemahaman materi mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara *online* melalui aplikasi *Zoom* akan diukur dengan dengan tingkat pemahaman materi mahasiswa secara kognitif yang meliputi pengetahuan (*knowlegde*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*).

Penggunaan teori *uses and effect* merupakan bagian dari unsur komunikasi dimana terdapat lima unsur komunikasi yaitu komunikator, pesan, media, komunikan dan efek oleh karena itu penggunaan teori tersebut cukup relevan dengan judul yang akan peneliti lakukan, oleh karena itu dalam penelitian ini akan mengambil judul: **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Zoom* Sebagai Pembelajaran Berbasis *Online* Terhadap Tingkat Pemahaman Materi pada Masa Pandemi Covid-19”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini terbagi dalam dua hal yaitu:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dan menambah wawasan keilmuan terkait dengan penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

2. Manfaat secara praktis

- a. Menyebarluaskan informasi untuk terus meningkatkan kualitas media pembelajaran agar penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* bisa berjalan dengan maksimal
- b. Sebagai bahan acuan/rujukan untuk penelitian yang relevan bagi peneliti lain.

1.5 Kerangka Pikir

Berkembangnya virus Covid-19 ini ternyata tidak hanya berdampak di bidang kesehatan dan ekonomi saja namun juga berdampak pendidikan dan lainnya. Melihat situasi dan kondisi seperti ini, pemerintah menghimbau kepada masyarakat untuk melakukan *social distancing* dan *physical distancing*. Salah satunya pemerintah pusat mengeluarkan kebijakan dengan meniadakan kegiatan pembelajaran langsung di sekolah maupun di perguruan tinggi dan menggantinya dengan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan bantuan teknologi. Berdasarkan hal tersebut maka Universitas Lampung mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan yang diterbitkan 9 Maret 2020, Universitas Lampung menerapkan penyelenggaraan pendidikan secara daring sesuai Surat Edaran

Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Pembelajaran daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran berbasis *online*, pembelajaran berbasis *online* merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung dengan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran secara *online* adalah dengan menggunakan aplikasi *Zoom*.

Aplikasi *Zoom* di masa pandemi memang menjadi hal baru dalam pendidikan akan tetapi dengan adanya aplikasi *Zoom* kegiatan pembelajaran secara *online* menjadi terbantu seperti halnya mahasiswa bisa bertatap muka secara virtual dengan dosen. Oleh karena itu aplikasi *Zoom* yang digunakan sebagai alternatif dari pertemuan tatap muka yang diganti dengan *video conferencing* yang dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa untuk tetap menjaga kualitas dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Zoom*, ini sangat mempermudah dosen dalam mengelola pelajaran dan menyampaikan materi kuliah secara cepat, tepat dan akurat kepada mahasiswa tanpa harus bertemu atau tatap muka, aplikasi *Zoom* ini juga mudah diakses oleh setiap peserta dikalangan mahasiswa saat ini. Adanya kelebihan dalam aplikasi *Zoom* dalam mendukung kegiatan pembelajaran secara *online* yang dilakukan oleh dosen dengan mahasiswa membuat aplikasi *Zoom* digunakan secara terus menerus oleh dosen dan mahasiswa dalam berbagai kegiatan yang menyangkut aktivitas perkuliahan tidak hanya untuk menyampaikan materi namun juga digunakan untuk mengumpulkan tugas dan kegiatan pelaksanaan ujian dan lain sebagainya.

Untuk mengukur isi pesan dari penggunaan aplikasi *Zoom* maka penelitian ini di dasarkan pada landasan teori *uses and effect*, dimana teori ini menelaah bagaimana mahasiswa menggunakan media dan salah satunya efek yang di

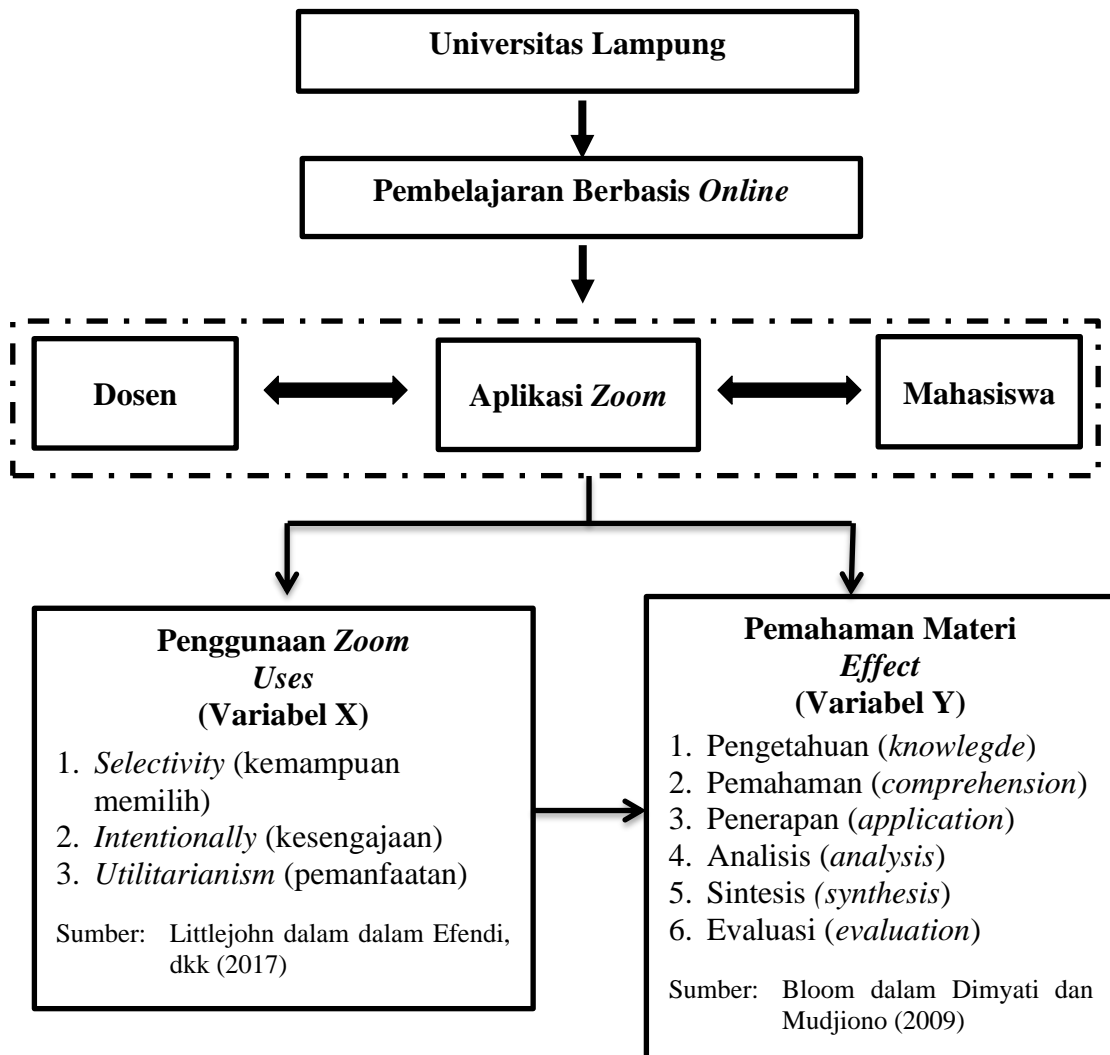
timbulkan dari menggunakan edia tersebut adalah meningkatnya pemahaman materi mahasiswa.

Aplikasi *Zoom* sebagai media komunikasi yang digunakan oleh mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman materi perkuliahan melalui isi pesan yang di bagikan atau disampaikan oleh dosen melalui aplikasi *Zoom* dengan dimensi yang meliputi isi pesan, struktur pesan, sumber pesan, dan format pesan menurut Klingemann dan Rommele (2002:172) dalam menyampaikan pesan komunikator harus memperhatikan beberapa aspek antara lain isi pesan dimana isi pesan yang akan disampaikan kepada mahasiswa, struktur pesan dimana pesan harus disampaikan dengan logis atau rasional, sumber pesan dimana mengetahui siapa yang akan menyampaikan pesan dan terakhir adalah format pesan dimana isi pesan disampaikan secara simbolis mulai dari kata-kata, ilustrasi, kualitas suara dan gerak tubuh. Dengan adanya isi pesan tersebut di harapkan dapat memberikan pengaruh sehingga memenuhi kebutuhan informasi dari penggunaan media tersebut. Seperti pada gambar teori *uses and effect* yang menjelaskan karakteristik individu, harapan, persepsi dan keputusan dalam isi pesan pada aplikasi *Zoom* akan membuat seseorang menggunakan media tersebut atau tidak. Lalu jumlah isi, jenis isi, hubungan isi dan cara menggunakan media tersebut akan menimbulkan efek dari isi pesan pada aplikasi *Zoom* yang di gunakan oleh dosen terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa Universitas Lampung.

Untuk menyampaikan pesan yang maksimal kepada mahasiswa maka dosen penggunaan aplikasi *Zoom* dalam kegiatan pembelajaran secara *online*, menurut Littlejohn dalam Efendi, dkk (2017:4) penggunaan media komunikasi atau dalam hal ini penggunaan aplikasi *Zoom* dapat dilihat dari aspek *selectivity* (kemampuan memilih), *intentionally* (kesengajaan) dan *utilitarianism* (pemanfaatan). Penggunaan aspek-aspek tersebut dalam kegiatan pembelajaran secara *online* akan memiliki efek berupa meningkatnya pemahaman materi (kognitif) bagi mahasiswa selaku pengguna aplikasi *Zoom* (*uses*) menurut Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:27) tingkat pemahaman materi merupakan bagian dari tingkat pemahaman secara kognitif seorang mahasiswa, dimana terdapat enam aspek kemampuan kognitif yang dimiliki oleh mahasiswa, diantaranya: pengetahuan

(*knowlegde*) yaitu kemampuan dalam mengidentifikasi dan menyebutkan informasi dan data faktua, pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan dalam menjelaskan dan mengartikan suatu konsep, penerapan (*application*) yaitu kemampuan dalam menerapkan prinsip dan aturan yang telah dipelajari sebelumnya., analisis (*analysis*) yaitu kemampuan menguraikan sebuah konsep dan menjelaskan saling keterkaitan komponen-komponen yang terdapat di dalamnya, sintesis (*synthesis*) yaitu kemampuan untuk menggabungkan komponen-komponen menjadi sebuah konsep atau aturan yang baru serta evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan dalam menilai objek dan membuat keputusan terhadap sebuah situasi yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat penulis gambarkan dalam kerangka pikir dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir

(diperoleh peneliti)

Keterangan

—————

Pengaruh langsung

Pengaruh Tidak Langsung

1.6 Hpotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

Ha : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Untuk melengkapi dan membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian tersebut seperti berikut ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis/Tahun	Muhammad Ari Rahman/2020
1	Judul	Efektivitas Aplikasi <i>Zoom</i> Sebagai Sarana Komunikasi Pada Mahasiswa Fisip Ilmu Komunikasi Uniska
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan efektivitas aplikasi <i>Zoom</i> sebagai sarana komunikasi pada mahasiswa FISIP Ilmu Komunikasi UNISKA
	Perbedaan dalam Penelitian	Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada grand teori dimana penelitian terdahulu menggunakan teori komunikasi efektif untuk mengukur efektifitas aplikasi <i>Zoom</i> , sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teori <i>uses and effect</i> untuk melihat efek dari penggunaan aplikasi <i>Zoom</i> sebagai media komunikasi antara dosen dengan mahasiswa
	Hasil Penelitian	Efektivitas aplikasi <i>Zoom</i> sebagai sarana komunikasi kelompok antar mahasiswa FISIP Ilmu Komunikasi UNISKA dalam proses perkuliahan secara daring adalah efektif.
	Persamaan Penelitian	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang aplikasi <i>Zoom</i> sebagai media komunikasi antara dosen dan mahasiswa
	Kontribusi Penelitian	Penelitian erdahulu memberikan kontrbusi pada penelitian ini berupa gambaran terkait dengan penggunaan aplikasi <i>Zoom</i> yang dijadikan oleh pihak kampus sebagai media komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran
2	Penulis/Tahun	Fa'iq Hidayatullah Fattah dan Indra Novianto Adibayu Pamungkas/2021

	Judul	Proses Komunikasi Melalui <i>Zoom</i> Pada Pembelajaran Daring Di Universitas Pendidikan Indonesia
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan komunikasi antara mahasiswa dan dosen saat melakukan perkuliahan daring yang dilakukan menggunakan media <i>Zoom Meeting</i>
	Perbedaan dalam Penelitian	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada grand teori dimana penelitian terdahulu menggunakan grand teori unsur komunikasi dari Golberg sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teori <i>uses and effect theory</i> yang dikemukakan oleh Sven Windahl. Perbedaan lainnya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini, antara dosen dan mahasiswa yang melakukan komunikasi saat pembelajaran daring belum berjalan dengan maksimal dikarenakan sering kali terjadi miss komunikasi. Hal tersebut dirasa kemungkinan besarnya lebih sering terjadi dibandingkan kuliah tatap muka. Hal ini juga berkaitan dengan unsur respon atau umpan balik pesan ada beberapa kendala yang ditemukan seperti adanya jaringan yang bermasalah saat melakukan perkuliahan daring baik dari dosen maupun mahasiswa dan kurangnya interaksi langsung antara dosen dengan mahasiswa sehingga mempengaruhi kemudahan dalam penerimaan pesan komunikasi.
	Persamaan Penelitian	Sama-sama membahas proses komunikasi antara dosen dengan mahasiswa melalui aplikasi <i>Zoom</i>
	Kontribusi Penelitian	Kontribusi yang diberikan oleh peneliti terdahulu pada penelitian ini adalah memberikan gambaran terkait dengan pesan komunikasi yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa melalui aplikasi <i>Zoom</i> .
3	Penulis/Tahun	Ella Aprilia/2021
	Judul	Efektivitas Komunikasi Pembelajaran <i>Online</i> Melalui <i>Zoom Cloud Meetings</i> di Era Pandemi Covid-19 (Studi Komparatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Unsri Angkatan 2018 dan 2020)
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas komunikasi pembelajaran online melalui <i>Zoom Cloud Meetings</i> di era pandemi Covid-19 yang dijalankan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Unsri angkatan 2018 dan 2020.
	Perbedaan dalam Penelitian	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada teori yang digunakan dimana dalam penelitian terdahulu

		menggunakan teori efektivitas komunikasi menurut Hardjana sedangkan dalam penelitian ini teori <i>uses and effect theory</i> yang dikemukakan oleh Sven Windahl, serta lebih terfokus pada komunikasi pembelajaran sedangkan dalam penelitian ini terfokus pada pola komunikasi organisasi
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi pembelajaran <i>online</i> melalui <i>Zoom Cloud Meetings</i> yang dijalankan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Unsri angkatan 2018 dan 2020 sudah berjalan secara efektif
	Persamaan Penelitian	Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan mahasiswa sebagai sampel serta sama-sama membahas tentang komunikasi melalui aplikasi <i>Zoom</i>
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini memberikan kontribusi dalam penelitian ini terkait dengan efektivitas aplikasi <i>Zoom</i> sebagai media komunikasi dalam kegiatan pembelajaran secara <i>online</i>

Berdasarkan tabel 2.1 di atas maka dapat diketahui bahwa keterkaitan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah:

Pertama, keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ari Rahman penelitian terdahulu mengkaji tentang efektivitas aplikasi *Zoom* sebagai sarana komunikasi dalam kegiatan pembelajaran bahkan aplikasi *Zoom* dijadikan media komunikasi antar sesama mahasiswa, dimana hal tersebut juga terdapat dalam penelitian ini yang sama menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media komunikasi yang membedakan adalah dalam penelitian ini hanya terfokus pada proses komunikasi yang terjadi pada dosen dengan mahasiswa.

Kedua, keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fa'iq Hidayatullah Fattah dan Indra Novianto Adibayu Pamungkas adalah penggunaan media komunikasi diketahui bahwa peneliti Fa'iq Hidayatullah Fattah dan Indra Novianto Adibayu Pamungkas menggunakan media komunikasi *Zoom* dalam kegiatan pembelajaran dan hal itu juga ada dalam penelitian ini, namun dari sisi grand teori cukup berbeda dimana peneliti Fa'iq Hidayatullah Fattah dan Indra Novianto Adibayu Pamungkas menggunakan teori unsur komunikasi untuk melihat proses komunikasi sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan

teori *uses and effect* untuk melihat isi pesan dalam pengguna media *Zoom* dan efek dari penggunaan media komunikasi *Zoom* sendiri.

Ketiga, keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ella Aprilia adalah media komunikasi yang di gunakan dimana dalam penelitian baik yang dilakukan oleh Ella Aprilia maupun oleh peneliti sama-sama menggunakan media komunikasi *Zoom*, walaupun demikian penggunaan media komunikasi yang dilakukan oleh Ella Aprilia di tujukan untuk melihat efektifitas komunikasi, sedangkan dalam penelitian ini untuk melihat isi pesan yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa melalui aplikasi *Zoom* yang pada akhirnya akan memberikan efek berupa peningkatan pemahaman mataeri mahasiswa.

Berdasarkan persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu yang sudah di kemukakan di atas yang menjadi pembaharuan dalam penelitian ini ini terletak pada efek (*effect*) setelah menggunakan medi aplikasi *Zoom* dalam kegiatan pembelajaran secara *online* dimana efek yang di tiimbulkan adalah meningkatnya pemahaman materi (kognitif) mahasiswa setelah menerima pesan dari dosen.

2.2 Teori *Uses and Effect*

Teori *uses and effect* merupakan teori yang berhubungan antara pengguna, media, audience dan efek (hasilnya). Teori yang pertama kali dikemukakan Sven Windahl dalam Rohim (2009:162) yang menjelaskan bahwa *uses and effect* merupakan sintesis antara teori tradisional mengenai efek dan teori *uses and gratification*. Jika *uses and gratification* lebih menjelaskan tentang penggunaan media yang ditentukan kebutuhan dasar individu, maka *uses and effect* menjelaskan bahwa kebutuhan hanya menjadi salah satu dari faktor terjadinya penggunaan media. Bagian pokok paling penting dalam pemikiran ini adalah konsep *use* atau penggunaan itu sendiri.

Sedangkan karakteristik isi dari media itu juga menentukan sebagian besar dari *effect* yang akan terjadi. Oleh karenanya ada dua proses yang bekerja secara serempak, yang bersama-sama menyebabkan terjadinya suatu hasil yang

kita sebut *consequence* (gabungan antara konsekuensi dan efek). Proses komunikasi dalam pendidikan biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk *consequence*. Di mana sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang mendorong pembelajaran (efek), dan sebagian lain merupakan hasil dari suatu proses penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasi dan menyimpan pengetahuan. Hasil-hasil ini dapat ditemukan pada tataran individu maupun tataran masyarakat, (Rohim, 2009:168).

Bungin (2017:287) juga menjelaskan bahwa konsep *uses* (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran teori ini karena pengetahuan mengenai penggunaan media akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi organisasi. Penggunaan media *online* atau aplikasi *online* dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti *exposure* yang semata-mata menunjuk pada tindakan mempersepsi. Dalam konteks lain, pengertian tersebut dapat menjadi suatu proses yang lebih kompleks, dimana isi terkait harapan-harapan tertentu untuk dapat menghasilkan efek yang diharapkan.

Kalau dalam teori *uses and gratifications* menganggap, bahwa penggunaan media ditentukan oleh adanya kebutuhan dasar dari setiap individu, maka dalam teori *uses and effects*, kebutuhan hanya menjadi salah satu dari faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, dan tingkat akses terhadap media akan membawa individu mengambil keputusan untuk menggunakan media atau tidak. Oleh karena itu untuk melihat pengguna mau atau tidak menggunakan media maka dapat dilihat dari intensitas penggunaan media komunikasi itu sendiri. Menurut Littlejohn dalam Efendi, dkk (2017:4) penggunaan media komunikasi dapat diukur menggunakan beberapa aspek antara lain:

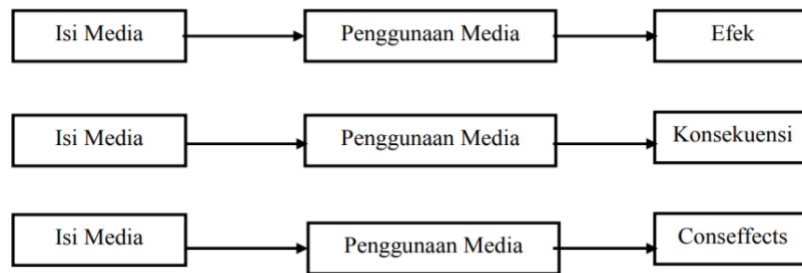
1. *Selectivity* (kemampuan memilih) yaitu kemampuan *audience* dalam menetapkan pilihan terhadap fitur media dan isi yang akan dieksposnya.
2. *Intentionally* (kesengajaan) yaitu tingkat kesengajaan *audience* dalam menggunakan fitur media atau kemampuan dalam mengungkapkan tujuan-tujuan penggunaan media.

3. *Utilitarianism* (pemanfaatan) yaitu kemampuan *audience* untuk mendapatkan manfaat dari fitur dan penggunaan media.

Aspek dari penggunaan media tersebut terdapat efek yang merupakan bagian penting dalam teori *uses and effect*, Sendjaya (2012:41), menjelaskan bahwa hubungan antara penggunaan dan hasilnya atau *effect* pada sebuah media akan memiliki bentuk yang berbeda, yaitu:

1. Pada kebanyakan teori efek tradisional media, karakteristik isi media menentukan sebagian besar dari hasil. Dalam hal ini, penggunaan media hanya dianggap sebagai faktor perantara, dan hasil dari proses tersebut dinamakan efek.
2. Dalam berbagai proses, hasil lebih merupakan akibat penggunaan daripada karakteristik isi media. Penggunaan media dapat mengecualikan, mencegah atau mengurangi aktivitas lainnya, di samping dapat pula memiliki konsekuensi psikologis seperti ketergantungan pada media tertentu. Jika penggunaan merupakan penyebab utama dari hasil, maka ia disebut konsekuensi.
3. Kita dapat juga beranggapan bahwa hasil ditentukan oleh sebagian isi media (melalui perantaraan penggunaannya) dan sebagai lainnya ditentukan oleh penggunaan media itu sendiri. Oleh karenanya ada dua proses penggunaan yang terjadi dan berlangsung secara serempak dan bekerja bersama-sama, sehingga terjadi suatu hasil yang disebut dengan "*consequence effects*" (yaitu berupa gabungan antara konsekuensi dan efek dari suatu media). Proses pendidikan yang terjadi melalui media biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk *consequence effects*. Sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang berbentuk pembelajaran (efek), dan sebagian lagi merupakan bagian dari hasil penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasikan dan menyimpan pengetahuan.

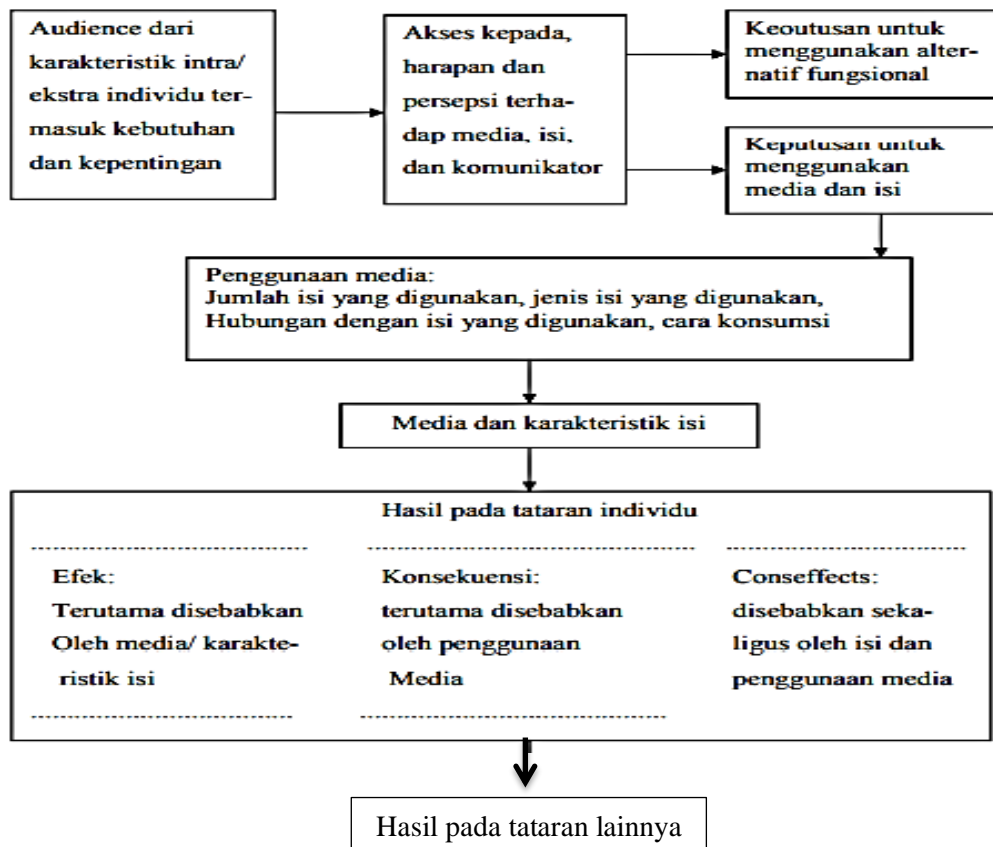
Ketiga hubungan-hubungan tersebut dapat dilihat dan diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 2. Bentuk Hubungan *Uses and Effect*

Sumber : Sendjaja (2012:216)

Gambaran tersebut dapat ditemukan dalam tataran individu maupun dalam tataran masyarakat. Gambaran selengkapnya dapat dilihat di dalam diagram berikut:



Gambar 3. Gambaran Lengkap Hubungan *Uses and Effect*

Sumber : Sendjaja (2012:217)

Alasan utama mempelajari penggunaan komunikasi adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi itu menimbulkan efek. Efek dari suatu kegiatan

komunikasi terhadap individu maupun masyarakat membuat komunikator memprediksi dan melakukan sesuatu agar efek tertentu dari komunikasi dapat tercipta. Secara sederhana menurut Schramm dalam Effendy (2011:53), menjelaskan bahwa kondisi-kondisi yang harus dipenuhi agar suatu pesan dapat membangkitkan tanggapan yang dikehendaki, dengan memenuhi beberapa syarat-syarat berikut ini:

1. Setiap pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa, sehingga dapat menarik perhatian sasaran yang dimaksud
2. Pesan harus menggunakan tanda-tanda yang tertuju pada pengalaman yang sama antara sumber dan sasaran, sehingga sama-sama dapat mengerti
3. Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi pihak sasaran dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut
4. Pesan harus menyarankan suatu jalan untuk memperoleh kebutuhan tadi, yang layak bagi situasi kelompok dimana sasaran benda pada saat ia digerakkan untuk memberikan tanggapan yang dikehendaki.

Berelson dalam Effendy (2011:83) memformulasi faktor-faktor tersebut dalam sebuah hipotesis berikut ini: berbagai jenis saluran komunikasi bagi berbagai jenis persoalan yang mencari perhatian orang yang berada dalam berbagai jenis kondisi menimbulkan berbagai jenis efek. Berelson dalam Effendy (2011:87) menambahkan, faktor-faktor terpenting untuk mensukseskan media komunikasi adalah jenis saluran komunikasi yang digunakan, jenis persoalan yang diutarakan, jenis orang yang menerima isi pesan, jenis kondisi yang mengitarinya serta jenis efek yang ditimbulkan.

Mengetahui efek komunikasi dapat dilihat dari beberapa pendekatan, seperti efek jangka panjang dan jangka pendek, efek yang mengubah dan efek yang mempertahankan, efek yang diharapkan dan efek yang tidak diharapkan, efek langsung dan efek tidak langsung, efek yang disengaja dan efek yang tidak disengaja, efek besar dan efek kecil, efek dari segi komunikator dan efek dari segi komunikan. Pengetahuan tentang efek komunikasi organisasi berkisar pada interaksi antara pesan, situasi, kepribadian dan kelompok karena organisasi komunikasi sedikit sekali pengetahuannya tentang perorangan dalam khalayak

ramai, maka ramalan tentang efek cukup sulit. Namun demikian, ada kombinasi yang berbeda-beda antara situasi, kepribadian kelompok di antara anggota-anggota kahalayak (mahasiswa) dalam menerima pesan, maka jenis efek yang mungkin timbul akan berbeda-beda pula.

Penelitian dengan penggunaan dan efek komunikasi organisasi dilengkapi dengan sejumlah konsep, model dan metode. Menurut McWuail dalam Klapper (2010:8), banyak upaya yang telah dilakukan untuk meneliti berbagai efek yang diperkirakan timbul dari penggunaan media secara *online*, kadar besar-kecilnya perhatian pun cenderung mengalami perubahan. Diperkirakan perhatian lebih besar diarahkan pada efek kognitif saluran media *online* dan efek struktural terhadap distribusi pengetahuan masyarakat, di samping itu, batasan efek juga mengalami perubahan karena ia mencakup beberapa kategori efek, penggunaan waktu, dan kadar pemberian perhatian terhadap rangsangan pesan.

Media menyediakan landasan yang sama untuk perbincangan, topik, ilustrasi sebagai pasak gantungan opini. Dimensi ‘afiliasi’ mengacu pada media sebagai alat bantu untuk melakukan atau menghindarkan hubungan fisik dan verbal serta mengacu pada fungsi media untuk meningkatkan solidaritas keluarga, membina hubungan dan mengurangi tensi. Pembelajaran sosial, terutama berkaitan dengan berbagai aspek sosialisasi.

2.3 Penggunaan *Zoom* Sebagai Pembelajaran Berbasis *Online*

Masa Pandemi Covid-19 ini kebijakan pemerintahan memberlakukan kegiatan belajar dari rumah yaitu pembelajaran secara daring. Secara tiba-tiba pembelajaran baik di sekolah maupun perguruan tinggi yang semula sifatnya tatap muka berubah menjadi daring. Hal ini membuat semua dari tenaga pendidik harus mengikuti kebijakan dari pemerintah tersebut. Dengan adanya aplikasi *Zoom* untuk media pembelajaran secara daring memudahkan kita untuk tetap melakukan proses belajar saat ini. Bagi sebagian orang Indonesia aplikasi *Zoom* mungkin masih dianggap baru. Penggunaan aplikasi *Zoom* dapat digunakan di *smartphone*. Hanya saja, saat diaplikasikan pada sesuatu

yang baru dan bersifat pengajaran serta pembelajaran, tentu belum semua dapat mencernanya dengan baik, (Suhery, Putra dan Jasmalinda, 2020:129).

Zoom adalah aplikasi yang sangat biasa digunakan untuk *Video Conference*, Cara melakukan *Conference* secara bersama-sama, bisa mulai dengan *invite* atau dengan menginformasikan atau membagikan link *Zoom* kepada siapapun, kita dapat mempertemukan banyak orang di dalam satu ruang aplikasi, serta mempermudah dan mempersingkat waktu pertemuan. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu berkomunikasi dengan jarak jauh, penjelasan dan pesan dapat tersampaikan secara langsung tanpa harus bertemu secara fisik, (Yasyfiani, 2020:9).

Zoom bisa dikategorikan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat diartikan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajaran ke mahasiswa dengan menggunakan media Internet, penggunaan *video conference Zoom* saat ini sudah sangat umum dipergunakan, karena salah satunya dipicu oleh penyebaran virus Covid-19 sejak awal tahun 2020. Akibat penyebaran virus Covid-19, masyarakat diminta dirumah untuk memutuskan rantai penyebaran Covid-19, (Monica, 2020:1630-1640). Penggunaan aplikasi *Zoom* di pembelajaran sangat bermanfaat, aplikasi *Zoom* ini dapat digunakan oleh program studi dalam kegiatan pengumpulan data mahasiswa, dosen, dan lain-lainnya, (Anhusadar, 2020:49).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diketahui bahwa aplikasi *Zoom* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri dari rumah oleh para dosen dan mahasiswa. Dosen bisa memanfaatkan berbagai fitur yang ada di aplikasi *zoom* untuk berinteraksi dengan mahasiswa, sehingga aplikasi *Zoom* ini sangat dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa.

Menurut Darmawan (2020:25) *Zoom* memiliki berbagai fitur yang cukup lengkap berikut ini adalah fitur yang dimiliki oleh aplikasi *Zoom* yaitu:

1. Video dan Audio HD

Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang dihasilkan. Pasalnya, aplikasi *Zoom* telah disokong dengan kualitas *high definition* atau sering di sebut HD. Selain itu, aplikasi *Zoom* ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video dilayar.

2. Alat kolaborasi bawaan

Beberapa pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan ikut menulis catatan untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi dari aplikasi *Zoom*.

3. Keamanan

Terkait keamanannya, para pengguna tidak perlu meragukan lagi. Pasalnya, aplikasi ini telah didukung dengan *end-to-end encryption* untuk seluruh rapat yang telah diagendakan melalui aplikasi *Zoom*.

4. Rekaman dan transkrip

Sementara itu, para pengguna juga dapat merekam rapat yang dilakukan dengan *Zoom* dan menyimpan diperangkat masing-masing yang digunakan atau pada akun *cloud*. Rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila anda memerlukan lagi.

5. Fitur penjadwalan

Aplikasi ini juga memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat. Selain itu, pengguna juga dapat memulai rapat melalui akun *outlook*, *gmail*, atau *ical* anda.

6. Obrolan tim

Mengobrol dengan grup dapat dilakukan dan mudah. Sementara, riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari, berbagi *file* terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun.

Berdasarkan penjelasan di atas maka aplikasi *Zoom* digunakan sebagai media untuk kegiatan pembelajaran secara *online*, hal itu dikarenakan kegiatan pembelajaran lebih efektif di tengah pandemi Covid-19. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Zoom* juga akan terjadi sebuah komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, dalam menyampaikan pesan pembelajaran melalui aplikasi *Zoom* dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas internet dengan

tujuan agar pesan dapat diterima dengan baik dan berpengaruh terhadap pemahaman serta perubahan tingkah laku. Dengan demikian keberhasilan kegiatan pembelajaran secara *online* sangat tergantung pada proses komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran tersebut.

2.4 Pemahaman dalam Perspektif Komunikasi

2.4.1 Pengertian Pemahaman dalam Perspektif Komunikasi

Iriantara (2014:15) menjelaskan bahwa pemahaman didefinisikan sebagai proses berpikir dan belajar, karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami. Dalam Taksonomi Bloom, pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun, bukan berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Iriantara dan Usep (2013:18) menambahkan bahwa pemahaman dalam pembelajaran adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hapal secara verbalitas, tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.

Pengertian pemahaman menurut Riantara dan Syaripudin (2013:26) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.

Winkel (2004:62) juga menjelaskan bahwa pemahaman peserta didik adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari di

sebuah lembaga pendidikan. Menurut Bloom dalam Winkel (2004:69) pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman peserta didik dapat di urai dari kata "Faham" yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan.

Berdasarkan hal tersebut maka Winkel (2004:82) menjelaskan untuk memahami penjelasan tentang pemahaman, maka pemahaman dapat dibagi dalam 3 kategori yaitu:

1. Tingkat rendah

Pemahaman terjemah mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya semisal, Bahasa asing dan bahasa Indonesia.

2. Tingkat menengah

Pemahaman yang memiliki penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan diketahui beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau peristiwa.

3. Tingkat tinggi

Pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi yang diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis dapat membuat ramalan konsekuensi atau dapat memperluas resepsi dalam arti waktu atau masalahnya.

Dari berbagai pendapat di atas, indikator pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memerkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, memberi contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan. Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam dari pengetahuan. Oleh karena itu jika di kaitkan dengan komunikasi maka pemahaman peserta didik merupakan bagian dari efek (*effect*)

kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang dalam hal ini adalah mahasiswa.

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia, dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, ditempat pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi, komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia khususnya bagi seorang mahasiswa dengan adanya komunikasi yang baik dengan dosen maka akan mempermudah mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

Raymond S. Ross dalam Mulyana (2007:46) mengemukakan bahwa komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti membuat sama. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah suatu penyampaian pesan yang bertujuan untuk membuat sama persepsi atau arti antara komunikator dan komunikan. Sedangkan secara terminologi ada banyak ahli yang mencoba mendefinisikan diantaranya Hovland, Janis dan Kelley dalam Muhammad (2014:4) bahwa komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain. Menurut Laswell dalam Mulyana (2007:61) bahwa komunikasi itu merupakan jawaban terhadap *who says what in which medium to whom with what effect* (siapa mengatakan apa dalam media apa kepada siapa dengan apa efeknya).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat diketahui bahwa komunikasi adalah suatu proses dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan media tertentu yang berguna untuk membuat pemahaman yang sama diantara mereka, informasi yang disampaikan dapat memberikan efek tertentu kepada komunikan. Hal itu dikarenakan menurut Harold Lasswell dalam Effendy (2011:10) komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan, yakni:

1. Komunikator (*communicator*)

Komunikator/Sumber merupakan awal dari proses komunikasi. Komunikator adalah pihak yang memberikan gagasan, ide atau pikiran asal, yang kemudian akan disampaikan kepada penerima pesan. Sumber bisa jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu negara. Komunikator atau sumber merupakan pemrakarsa yang ingin menyajikan pikiran pendapat tentang suatu peristiwa atau objek.

2. Pesan (*message*)

Pesan merupakan inti atau perumusan tujuan dan maksud dari komunikator kepada komunikan, pesan ini merupakan unsur komunikasi yang sangat menentukan dalam keberhasilan komunikasi. Supaya pesan dapat diterima dengan baik, pesan harus memenuhi syarat untuk mudah dimengerti.

3. Media (*channel*)

Media yakni alat yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran bisa jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau non verbal.

4. Komunikan (*Communicate*)

Komunikan yakni pihak yang menerima pesan dari komunikator/sumber. Komunikator dapat berupa perorangan atau individu, kelompok, massa, serta lembaga. Ketika makna atau pengertian pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan adalah sama, maka komunikasi yang berlangsung dapat dikatakan sebagai komunikasi yang efektif. Pada dasarnya kesamaan pengertian atau makna merupakan tujuan dari komunikasi itu sendiri.

5. Efek (*Effect*)

Efek akan menunjukkan apakah komunikasi yang telah terjadi merupakan komunikasi yang efektif atau tidak. Efek suatu komunikasi terjadi setelah komunikan menerima pesan yang disampaikan komunikator. Harapan dari proses komunikasi, informasi atau pesan yang disampaikan oleh komunikator adalah bisa dimengerti oleh komunikan secara baik dan akhirnya membawa dampak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan unsur-unsur komunikasi tersebut maka pemahaman materi yang diterima oleh seorang mahasiswa memiliki keterkaitan dengan unsur komunikasi karena merupakan efek (*effect*) dari aktivitas penggunaan media aplikasi *Zoom* yang dilakukan oleh dosen. Menurut Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:27), tingkat pemahaman materi merupakan bagian dari tingkat pemahaman secara kognitif seorang mahasiswa, dimana terdapat enam aspek kemampuan kognitif yang dimiliki oleh mahasiswa, diantaranya:

1. Pengetahuan (*knowlegde*)

Pengetahuan mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*). Kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

2. Pemahaman (*comprehension*)

Seseorang memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari. Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.

3. Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru. Kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip.

4. Analisis (*analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain. Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik.

5. Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan. Kemampuan untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

2.4.2 Tingkat Pemahaman Isi Pesan

Isi pesan merupakan efek (*effect*) dari adanya pemahaman materi mahasiswa yang di peroleh dari pesan yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa melalui aplikasi *Zoom* dalam kegiatan pembelajaran secara *online*. Pesan yang disampaikan dosen kepada mahasiswa berupa materi perkuliahan, menyampaikan perintah untuk mengerjakan tugas ataupun memberikan pertanyaan lainnya. Pesan tersebut disampaikan oleh dosen untuk melihat tingkat pemahaman materi mahasiswa setelah dosen memberikan materi kuliah.

Lasswell dalam Widjaja (2010:18) menjelaskan bahwa pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, pikiran atau maksud dari si pengirim pesan. Pesan mempunyai tiga komponen yakni makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna dan bentuk atau organisasi pesan. Simbol terpenting adalah kata-kata (bahasa) yang dapat merepresentasikan objek atau benda, gagasan dan perasaan. Melalui kata-kata (bahasa) seseorang bisa berbagi pikiran dan perasaan dengan orang lain. Pesan juga dapat dirumuskan ke dalam simbol-simbol non verbal seperti melalui tindakan atau isyarat anggota tubuh seperti acungan jempol, anggukan

kepala, senyuman, tatapan mata dan sebagainya. Pesan juga bisa dilahirkan dalam simbol non verbal lainnya seperti melalui lukisan, hasil karya, patung, musik ataupun tarian dan lain-lain. Oleh karena itu pesan yang disampaikan dengan baik dan mudah di pahami akan memberikan efek (*effect*) bagi seseorang khususnya dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online* dimana apabila pesan yang disampaikan mudah di pahami oleh peserta didik (mahasiswa) maka efeknya adalah tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan pendidik (dosen) akan mengalami peningkatan. Namun sebaliknya jika pesan tidak tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa maka akan berefek pada tingkat pemahaman materi mahasiswa juga akan rendah.

Berdasarkan pendapat di atas maka pesan yang baik, jelas dan tepat dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan pemahaman materi mahasiswa, menurut Budhiyanto dan Paskah (2014:9) tingkat pemahaman materi merupakan seberapa mengerti seorang mahasiswa terhadap apa yang sudah dipelajari. Tanda seorang mahasiswa memahami sebuah materi tidak hanya ditunjukkan dari nilai-nilai yang di dapatkannya dalam mata kuliah, tetapi juga apabila mahasiswa tersebut mengerti dan dapat menguasai konsep-konsep yang terkait. Mahasiswa dapat dikatakan menguasai atau memahami materi apabila materi yang disampaikan oleh dosen kepada mahasiswa yang sudah di perolehnya selama ini dapat diterapkan.

Berdasarkan hal tersebut maka tingkat pemahaman mahasiswa akan mengalami peningkatan jika terjalin sebuah komunikasi yang baik karena dalam konsep komunikasi menjelaskan bahwa interaksi yang dilakukan oleh seseorang akan saling mempengaruhi (*mutual influence*). Pandangan ini menyetarakan komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi yang arahnya bergantian. Seseorang menyampaikan pesan, baik verbal maupun non verbal, seseorang penerima bereaksi dengan memberikan jawaban verbal atau mengganggu kepala, kemudian orang pertama bereaksi lagi setelah menerima respons atau umpan balik dari orang kedua dan begitu seterusnya. Antara si pengirim dan si penerima pesan saling memainkan peran yang setara adakalanya mereka bertukar posisi, (Mulyana, 2009:67).

Hal tersebut menunjukkan bahwa efek dari aktivitas komunikasi dalam pembelajaran adalah adanya peningkatan pemahaman materi, menurut Harold Lasswell dalam Mulyana (2009:77) menjelskan bahwa salah satu bentuk efek dari kegiatan pembelajaran adalah bertambahnya pengetahuan dan informasi serta wawasan seseorang (mahasiswa). Contoh seorang mahasiswa yang sudah mendengarkan penjelasan seorang dosen melalui sebuah aplikasi *Zoom* akan bertambah pengetahuannya tentang materi yang disampaikan.

2.5 Peran Media di Masa Pandemi Covid-19

Peran media sangat penting pada saat pandemi Covid-19, hal ini dikarenakan media berpotensi sangat membantu upaya menekan angka penular karena dapat membantu mengubah pola pikir masyarakat serta perilaku masyarakat. Selain itu pula, peran media dapat membantu masyarakat untuk berpartisipasi dalam penanganan virus Covid-19. Setiap informasi yang akan disampaikan kepada khalayak yang luas (Latif, 2020:8).

Menurut Abbas (2013:92), media memiliki berbagai peran antara lain:

1. Sebagai institusi pencerahan, yaitu perannya sebagai media edukasi dimana media menjadi media yang setiap saat mendidik agar menjadi cerdas, terbuka pikirannya, dan menjadi seseorang yang maju
2. Media juga berperan sebagai media informasi, yaitu media yang setiap saat menyampaikan informasi kepada publik. Dengan informasi yang terbuka dan jujur serta benar disampaikan media kepada publik maka publik akan menjadi kaya dengan informasi. Selain itu, informasi yang banyak dimiliki oleh khalayak luas sehingga dapat berpartisipasi dengan berbagai kemampuannya
3. Media berperan sebagai media hiburan.

2.6 Universitas Lampung

2.6.1 Sejarah Universitas Lampung

Pendirian Universitas Lampung diawali dari usaha ide pemikiran perguruan tinggi di daerah Keresidenan Lampung timbul dari dua panitia yang lahir tahun 1959, yaitu Panitia Pendirian dan Perluasan Sekolah Lanjutan (P3SL)

di Tanjungkarang, yang diketuai oleh Zainal Abidin Pagar Alam dan sekretarisnya Tjan Djiit Soe, serta Panitia Persiapan Pembentukan Yayasan Perguruan Tinggi Lampung (P3YPTL) yang dibentuk di Jakarta pada tanggal 20 Agustus 1959 dengan Ketua Nadirsjah Zaini, M.A dan Sekretaris Hilman Hadikusuma. Pada tanggal 19 Januari 1960 P3SL mengadakan musyawarah dengan tokoh-tokoh masyarakat Lampung untuk mempersiapkan berdirinya suatu perguruan tinggi. Pada waktu itu P3SL diubah namanya menjadi Panitia Pendirian Perluasan Sekolah Lanjutan Dan Fakultas (P3SLF) dengan Ketua Zainal Abidin Pagar Alam dan Sekretaris Tjan Djiit Soe.

Setelah melewati perjalanan yang panjang dengan diterbitkannya surat Keputusan Menteri Perguruan Tinggi dan Ilmu Pengetahuan (PTIP) Nomor 195 Tahun 1965 yang menyatakan bahwa sejak tanggal 23 September 1965 berdiri Universitas Lampung (Unila). saat itu Universitas Lampung hanya memiliki dua Fakultas yaitu Fakultas Ekonomi dan Hukum. Kusno Danupoyo yang pada saat itu sebagai Gubernur/KDH Provinsi Lampung diangkat sebagai pejabat Ketua Presidium Universitas Lampung.

Pada tahun 1999 Unila mulai menyelenggarakan Program Pascasarjana yang dimulai oleh program studi Magister Tehnologi Agroindustri dan Magister Hukum, diikuti oleh Magister Manajemen dan Agronomi pada tahun 2000 dan Magister Tehnologi Pendidikan pada tahun 2001. Pada tahun 2002 Berdasarkan SK Dikti Nomor 3195/D/I/2003 Unila mendapat izin menyelenggarakan Program Pendidikan Dokter yang pada tahun ajaran 2002/2003 mulai menerima mahasiswa baru. Pada tahun 2011 Fakultas Kedokteran Unila resmi disahkan sesuai dengan SK Menpan Nomor 8/439/M.PAN-RB/2/2011 tanggal 16 Februari 2011. Dengan demikian saat ini Unila memiliki 8 fakultas yaitu: Fakultas Ekonomi (diintegrasikan menjadi Fakultas Ekonomi dan Bisnis pada tahun 2011), Fakultas Hukum, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Pertanian, Fakultas Teknik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, serta Fakultas Kedokteran.

2.6.2 Visi dan Misi Universitas Lampung

Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Panjang (RPJP) Unila 2005-2025 telah ditetapkan visi Unila yaitu: "*Pada Tahun 2025 Unila Menjadi Perguruan Tinggi Sepuluh Terbaik di Indonesia*".

Sejalan dengan misi pembangunan pendidikan nasional serta kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Unila telah pula menetapkan misi dalam RPJP Unila 2005-2025, yaitu:

1. Menyelenggarakan tridarma PT yang berkualitas dan relevan
2. Menjalankan tata pamong organisasi Unila yang baik (*good university governance*)
3. Menjamin aksesibilitas dan ekuitas pendidikan tinggi
4. Menjalin kerja sama dengan berbagai pihak di dalam dan luar negeri.

Untuk mewujudkan keinginan sesuai Visi dan Misi Unila, ditetapkanlah Tujuan Universitas Lampung sebagai berikut:

1. Menghasilkan lulusan yang bermutu dan berdaya saing tinggi yang cepat diserap pasar tenaga kerja dan mampu menciptakan lapangan kerja bagi dirinya dan orang lain
2. Menghasilkan ipteks unggulan/baru yang terpublikasikan pada jurnal-jurnal terakreditasi di dalam dan luar negeri serta diperolehnya hak untuk ipteks baru tersebut
3. Meningkatkan daya saing dan kesejahteraan masyarakat dengan melakukan pengabdian kepada masyarakat yang bermutu dan inovatif serta berbasis ipteks unggulan/baru
4. Meningkatkan manajemen organisasi dalam bidang akademik, keuangan, dan sumber daya manusia menuju tata kelola yang baik;
5. Meningkatkan aksesibilitas bagi seluruh lapisan masyarakat untuk memperoleh pelayanan pendidikan tinggi di unila
6. Meningkatkan kerja sama dengan pemerintah pusat, provinsi, kabupaten/kota, dunia usaha, lembaga swadaya masyarakat (lsm), dan pemangku kepentingan lainnya; baik dalam maupun luar negeri.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini maka jenis penelitian yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah penelitian metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Masyhuri (2008:34) menjelaskan bahwa penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitian yang memberi gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Sudjana dan Ibrahim (2009:64) menjelaskan bahwa metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna.

Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan, dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator variabel penelitian kemudian dipaparkan secara tertulis oleh peneliti. Selain itu penggunaan metode tersebut bertujuan untuk melihat apakah ada atau tidaknya pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* sebagai pembelajaran berbasis *online* terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang akan mempengaruhi timbulnya variabel dependen atau terikat, variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Zoom* yang disimbolkan dengan (X)
2. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel yang timbul dari variabel independen atau bebas, variabel dependen atau terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman materi mahasiswa yang disimbolkan dengan bentuk (Y)

3.3 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *zoom* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi belajar mandiri dari rumah oleh para dosen dan mahasiswa. Dosen bisa memanfaatkan berbagai fitur yang ada di aplikasi *zoom* untuk berinteraksi dengan mahasiswa, sehingga aplikasi *Zoom* ini sangat dapat membantu terjadinya komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Penggunaan aplikasi *zoom* di ukur dengan beberapa aspek antara lain *selectivity* (kemampuan memilih), *intentionally* (kesengajaan) dan *utilitarianism* (pemanfaatan), (Efendi, dkk, 2017:4)
2. Pemahaman materi mahasiswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari di sebuah lembaga pendidikan atau sebuah perguruan tinggi sehingga mahasiswa mampu memahami arti atau konsep serta situasi sesuai dengan fakta yang diketahuinya, pemahaman materi mahasiswa dapat di ukur melalui beberapa aspek antara lain pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, (Bloom, 2009)

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan bagian dari penjelasan dari masing-masing variabel sesuai dengan indikator pada masing-masing variabel. Definisi pengukuran variabel dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Instrumen	Skala
Penggunaan Aplikasi Zoom (X)	<i>Selectivity</i> (kemampuan memilih)	a. Kemudahan dalam memilih fitur media b. Fitur pada Media mudah untuk di gunakan	1) Saya merasa mampu menggunakan fitur ruang diskusi yang terdapat dalam aplikasi Zoom 2) Saya merasa mampu menggunakan fitur breakout room yang terdapat dalam aplikasi Zoom 3) Saya merasa mampu menggunakan fitur background yang terdapat dalam aplikasi Zoom 4) Saya merasa mampu menggunakan fitur <i>Vanishing pen</i> yang terdapat dalam aplikasi Zoom 5) Saya merasa mampu menggunakan fitur <i>Share screen</i> yang terdapat dalam aplikasi Zoom 6) Saya merasa mampu menggunakan fitur <i>recording</i> yang terdapat dalam aplikasi Zoom 7) Saya merasa bahwa aplikasi zoom memfasilitasi saya untuk lebih kreatif dalam pembelajaran selama pandemi covid 19	<i>Likerts</i>
	<i>Intentionally</i> (kesengajaan)	a. Aplikasi Zoom sebagai media utama dalam berkomunikasi b. Aplikasi Zoom selalu digunakan	1) Saya menjadikan aplikasi Zoom sebagai media utama untuk berkomunikasi dengan dosen dan mahasiswa saat kegiatan kuliah berlangsung	<i>Likerts</i>

		sebagai media pembelajaran	<p>2) Saya selalu menggunakan aplikasi <i>Zoom</i> dalam semua kegiatan pembelajaran</p> <p>3) Saya merasa bahwa aplikasi <i>zoom</i> merupakan salah satu <i>e-learning</i> yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran online</p>	
	<i>Utilitarianism</i> (pemanfaatan)	<p>a. Aplikasi <i>Zoom</i> selalu digunakan dengan tepat</p> <p>b. Fitur-fitur pada aplikasi <i>Zoom</i> digunakan sesuai dengan fungsinya</p> <p>c. Mengetahui kelemahan dan keunggulan media <i>Zoom</i></p>	<p>1) Saya menggunakan aplikasi <i>zoom</i> karena fungsi yang disediakan aplikasi <i>zoom</i> sesuai dengan kebutuhan aktivitas pembelajaran online</p> <p>2) Saya selalu menggunakan fitur pada aplikasi <i>Zoom</i> sesuai dengan fungsi dan kegunaan</p> <p>3) Saya mengetahui kelemahan dan keunggulan aplikasi <i>Zoom</i> untuk kegiatan pembelajaran</p>	<i>Likerts</i>
Pemahaman Materi Mahasiswa (Y)	Pengetahuan (<i>knowlegde</i>)	<p>a. Selalu mengingat materi kuliah</p> <p>b. Selalu bisa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang disampaikan</p>	<p>1) Saya merasa materi yang disajikan melalui media <i>zoom</i> tersampaikan dengan baik</p> <p>2) Saya selalu bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen terkait dengan materi kuliah yang sudah diajarkan</p> <p>3) Saya selalu mengingat materi kuliah yang sudah diberikan oleh dosen</p>	<i>Likerts</i>
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	<p>a. Memiliki kemampuan menjelaskan materi</p> <p>b. Memiliki kemampuan memperluas arti atau makna dari sebuah materi yang diterima</p>	<p>1) Saya mampu menjelaskan seluruh isi dari materi yang disampaikan oleh dosen melalui media <i>zoom</i></p> <p>2) Saya merasa memiliki kemampuan menjabarkan lebih luas pengertian atau arti dari materi yang</p>	<i>Likerts</i>

			disampaikan oleh dosen 3) Saya merasa jelas dan paham mengenai materi yang disampaikan oleh dosen melalui media zoom	
	Penerapan (<i>application</i>)	a. Kemampuan menerapkan informasi pada kehidupan sehari-hari b. Mampu menerapkan konsep dan prinsip pada situasi yang masih baru	1) Saya selalu berusaha untuk menerapkan materi yang saya dapat pada saat kuliah di dalam kehidupan sehari-hari 2) Saya selalu mampu menerapkan berbagai konsep dan prinsip dari sebuah materi yang saya dapat saat kuliah di lingkungan yang baru 3) Saya merasa mampu untuk melakukan praktik yang diarahkan oleh dosen melalui media zoom	<i>Likerts</i>
	Analisis (<i>analysis</i>)	a. Kemampuan melakukan analisis setiap bagian-bagian materi yang di ajarkan b. Memiliki kemampuan membedakan pendapat dan fakta	1) Saya memiliki kemampuan dalam melakukan analisis setiap bagian-bagian dari materi yang saya terima pada saat kuliah 2) Saya memiliki kemampuan untuk membedakan antara pendapat dari para ahli dengan fakta-fakta di lapangan	<i>Likerts</i>
	Sintesis (<i>synthesis</i>)	a. Kemampuan untuk melakukan kombinasi pada setiap materi yang di dapat b. Kemampuan membuat sebuah teori yang berasal dari materi-materi yang di ajarkan	1) Saya selalu melakukan kombinasi dari materi satu dengan materi lainnya untuk memperluas ilmu pengetahuan 2) Saya selalu merancang dan berusaha untuk menemukan sebuah teori sendiri yang saya kumpulkan dari materi-materi kuliah yang saya dapat	<i>Likerts</i>
	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	a. Selalu melakukan penilaian secara mandiri atas	1) Saya selalu melakukan penilaian atau evaluasi secara mandiri setiap	<i>Likerts</i>

		<p>pencapaian belajar</p> <p>b. Selalu membuat sebuah keputusan dan kebijakan secara andiri setelah menerima materi kuliah</p>	<p>selesai ujian tengah semester dan ujian semester</p> <p>2) Saya selalu berusaha membuat sebuah keputusan dan kebijakan setelah saya mengikuti kegiatan kuliah misalnya apakah materi yang di ajarkan memberikan manfaat atau tidak</p>	
--	--	--	---	--

Berdasarkan tabel di atas maka setiap masing-masing item atau indikator akan diukur menggunakan skala *likerts* dengan skor masing-masing item antara 1 sampai dengan 5, berikut ini adalah skoring dari masing-masing kategori yang akan digunakan:

1. Sangat Setuju (SS) dengan skor 5
2. Setuju (S) dengan skor 4
3. Netral (N) dengan skor 3
4. Tidak Setuju (TS) dengan skor 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1

3.5 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian terbagi dalam dua bentuk yaitu primer dan sekunder.

1. Sumber data primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari data langsung dari responden yang sudah dijadikan sampel. Oleh sebab itu data primer dalam penelitian ini berupa kuesioner yang sudah di isi oleh responden yang dalam hal ini adalah mahasiswa di 8 Fakultas Universitas Lampung.

2. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari berbagai dokumentasi yang ada dan relevan dengan penelitian ini, oleh sebab itu data sekunder memiliki sifat data tidak langsung. Data sekunder dalam penelitian ini

meliputi studi pustaka, data pengisian angket dari para responden dan data dokumentasi foto pengisian angket responden.

3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2013:117), menjelaskan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang akan digunakan sebagai responden penelitian namun masih bersifat luas sehingga perlu adanya pengelompokan atau menentukan kriteria-kriteria tertentu untuk ditarik dalam sebuah sampel sehingga hasil yang diperoleh bisa diberikan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Lampung tahun 2017-2021 sebanyak 28.343 mahasiswa, (PDDikti, 2021).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila jumlah populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2013:127).

Menurut Sugiyono, (2013:128) sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang baik pada umumnya memiliki beberapa karakteristik, karakteristik pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

- a. Sampel yang baik memungkinkan peneliti untuk mengambil keputusan yang berhubungan dengan besaran sampel untuk memperoleh jawaban yang dikehendaki
- b. Sampel yang baik mengidentifikasi setiap probabilitas dari setiap unit analisis untuk menjadi sampel
- c. Sampel yang baik memungkinkan peneliti menghitung akurasi dan pengaruh dalam pemilihan sampel dari pada harus melakukan sensus
- d. Sampel yang baik memungkinkan peneliti menghitung derajat kepercayaan yang diterapkan dalam estimasi populasi yang disusun dari sampel statistika.

Untuk menghitung penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan, maka peneliti menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan yang sederhana, (Sujarweni dan Endrayanto, 2012:202). Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dimana:

n = Sampel

N = Populasi

Error = Prosentasi kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diteliti

Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{28.343}{1 + 28.343(0.1)^2} = 99.65 \text{ menjadi } 100 \text{ mahasiswa}$$

Hasil perhitungan di atas maka sampel penelitian ini untuk populasi 28.343 mahasiswa dan tingkat kepercayaan 90% adalah 100 mahasiswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Perhitungan Pengambilan Sampel

Fakultas	Jumlah Mahasiswa	Perhitungan sampel	Jumlah Sampel
FISIP	3.872	$3.872/28.343 \times 100 = 13.66$	14
FE	3.765	$3.765/28.343 \times 100 = 13.28$	13
FH	5.118	$5.118/28.343 \times 100 = 18.05$	18
FT	2.572	$2.572/28.343 \times 100 = 9.07$	9
FP	2.339	$2.339/28.343 \times 100 = 8.25$	8
FKIP	4.734	$4.734/28.343 \times 100 = 16.70$	17
FMIPA	3.468	$3.468/28.343 \times 100 = 12.23$	12
FK	2.475	$2.475/28.343 \times 100 = 8.73$	9
Jumlah	28.343		100

Sumber: PDDikti Tahun 2021 (Diperoleh Peneliti)

Berdasarkan rincian sampel di atas maka subjek yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- b. Mahasiswa aktif Universitas Lampung yang terdaftar mulai tahun 2017/2018 dan 2019/2020
- c. Mahasiswa Universitas Lampung yang sudah masuk semester 4 (empat) dan semester 6 (enam)
- d. Aktif menggunakan aplikasi *zoom* lebih dari 1 tahun atau 2 semester dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Ghozali (2016:55), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara menyebar pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian diberikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan responden.

2. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang diperoleh dari berbagai sumber dokumentasi mulai dari buku, dokumen, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan dan lain sebagainya.

3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas data ditentukan oleh proses pengukuran yang akurat, suatu pengukuran dikatakan valid jika instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur dengan kata lain instrumen tersebut dapat mengukur *construct* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai *correlated itemtotal correlation* pada setiap butir pertanyaan dengan nilai r tabel, jika nilai *correlated item total correlation* $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya

positif maka butir pertanyaan pada setiap variabel penelitian dinyatakan valid, (Ghozali, 2016:43).

Kuesioner dalam penelitian ini akan dibagikan kepada 100 mahasiswa yang ada di 8 (delapan) fakultas Universitas Lampung yang sudah di tunjuk sebagai sampel. Sebelum melakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Universitas Lampung maka terlebih dahulu peneliti akan melakukan uji coba instrumen kuesioner terlebih dahulu kepada 30% atau 30 mahasiswa Universitas Bandar Lampung, pemilihan 30 responden yang merupakan mahasiswa Universitas Bandar Lampung karena mereka dianggap memiliki karakteristik yang sama dengan mahasiswa Universitas Lampung. Kesamaan tersebut terletak pada dalam kegiatan pembelajaran atau kuliah sama-sama dilakukan secara *online* dan sama-sama menggunakan media *Zoom* sebagai media pembelajaran.

Adapun persamaan dari uji validitas menurut Arikunto (2006:21) dengan menggunakan koefisien korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - \sum_{i=1}^n X_i \cdot \sum_{i=1}^n Y_i}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2][n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2]}}$$

Menurut Arikunto (2006:21) nilai r_{xy} adalah nilai koefisien korelasi dari setiap butir atau item soal sebelum dikoreksi. Kemudian dicari *corrected item-total correlation coefficient* dengan rumus, sebagai berikut:

$$r_{x(y-1)} = \frac{r_{xy} S_y - S_x}{\sqrt{S_y^2 + S_x^2 - 2r_{xy}(S_y)(S_x)}}$$

Keterangan:

- x_i = Nilai jawaban responden pada butir /item soal ke-i
- y_i = Nilai total responden ke-i
- r_{xy} = Nilai koefisien korelasi pada butir/item soal ke-i sebelum dikoreksi
- S_y = Standar deviasi total
- S_x = Standar deviasi butir/item soal ke-i
- $R_{x(y-1)}$ = *Corrected item-total correlation coefficient*

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji kehandalan yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh alat ukur tersebut dapat dipercaya, kehandalan berkaitan dengan seberapa jauh suatu alat ukur konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang dengan sampel yang berbeda-beda uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *cronbach alpha* (α). Suatu konstruk/variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai (α) > 0.60 .

Menurut Arikunto (2006:37), dalam memutuskan tingkat reliabilitas item jawaban responden digunakan metode satu kali tes dengan teknik *Alpha Cronbach*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefesien reliabilitas tes

k = Banyaknya item/butir soal

1 = Bilangan konstan

s_i^2 = *Varians* total

$\sum s_i^2$ = Jumlah seluruh *varians* skor

3.9 Teknik Analisis Data

Dalam upaya menjawab permasalahan dalam penelitian ini maka digunakan regresi linier sederhana. Menurut Ghazali (2016:75), menjelaskan bahwa regresi linier sederhana merupakan bagian dari sebuah analisis data yang sudah dikumpulkan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan dan jawaban dari rumusan masalah. Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel *independent* atau bebas yaitu penggunaan aplikasi *zoom* (X) terhadap variabel *dependent* yaitu pemahaman materi mahasiswa (Y). Berikut ini adalah persamaan dari regresi linier sederhana yang dikembangkan dari Ghazali (2016:71), berikut ini:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Pemahaman materi mahasiswa

X = Penggunaan aplikasi *zoom*

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi.

2. Uji Normalitas

Model regresi yang baik memiliki nilai residual yang berdistribusi normal, selain itu uji normalitas merupakan bagian dari persyaratan statistik yang harus dipenuhi dalam analisis regresi. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *one sample Kolmogorov-Smirnov*. Sedangkan dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini bila nilai Asymp. Sig (2-tailed) > dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* yang perhitungannya tidak dilakukan secara manual, namun menggunakan aplikasi IBM *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) versi 24.0 windows. Pada rumus *Kolmogorov-Smirnov*, data yang dikatakan normal apabila signifikan lebih besar dari 0,05 pada ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($P < 0,05$) maka data dikatakan tidak normal.

Setelah dilakukan uji validitas dan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji hipotesis, uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua uji antara lain:

1. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien Determinasi (R^2) adalah untuk mengukur kemampuan variabel independen yang menjelaskan pengaruh terhadap variabel dependen, di mana untuk mempertimbangkan kenyataan bahwa besaran derajat kebebasan menurun sehubungan dengan bertambahnya variabel bebas atau variabel penjelasan di dalam regresi juga dihitung R^2 yang disesuaikan dengan (*adjusted R²*). Berdasarkan hal tersebut maka rumus *adjusted R²* sesuai yang dikembangkan oleh Gozhali (2016:124), sebagai berikut:

$$R^2 = 1 - 1(1 - R^2) \left[\frac{n - 1}{n - k} \right]$$

Dimana:

n : Jumlah observasi atau sampel data

k : Jumlah para meter atau koefisien yang diestimasi.

2. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial atau uji t digunakan untuk melihat seberapa besar variabel *independent* atau bebas yaitu penggunaan aplikasi *zoom* mempengaruhi variabel *dependent* atau terikat yaitu pemahaman materi mahasiswa. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik t atau t test yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013:81), rumus yang digunakan untuk statistik t atau t test adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

t_{hitung} : Nilai t_{hitung}

r : Koefisien korelasi hasil r_{hitung}

n : Jumlah responden

Dengan ketentuan:

Kriteria:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Atau:

Jika $p < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $p > 0.05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* (X) secara positif terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19 (Y)
2. Dari hasil nilai koefisien determinasi sebesar 0.040 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan aplikasi *Zoom* terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa hanya mampu mempengaruhi sebesar 4.0% artinya ada faktor lain di luar variabel yang diteliti yang mempengaruhi tingkat pemahaman materi mahasiswa Universitas Lampung sebesar 96%. Jika melihat rentang nilai tersebut maka hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Zoom* memiliki pengaruh kecil atau lemah terhadap tingkat pemahaman materi mahasiswa. Kecilnya penggunaan aplikasi *Zoom* dikarenakan ada faktor lain seperti penggunaan internet, sistem informasi akademi, penggunaan aplikasi lain seperti *google classroom*, *google meet* dan media pembelajaran lainnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Sumbangan penggunaan aplikasi *zoom* dengan tingkat pemahaman materi mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *zoom* positif terhadap tingkat pemahaman materi pada masa pandemi Covid-19 sebesar 4.0%, kecilnya pengaruh pada penelitian ini disebabkan oleh beberapa hal mulai dari

variabel dalam penelitian ini hanya satu variabel bebas yaitu penggunaan aplikasi *zoom* sehingga fenomena di lapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran secara *online* belum dapat di dijelaskan secara luas dan mendalam. Oleh kerana itu peneliti menyarankan untuk peneliti lain atau selanjutnya yang hendak meneliti dengan topik yang sama dengan menambahkan variabel bebas mengingat masih terdapat 96% faktor-faktor lain yang memengaruhi tingkat pemahaman materi mahasiswa dan dapat juga dengan membandingkan proses komunikasi pada saat kuliah secara tatap muka.

2. Bagi mahasiswa hendaknya lebih aktif lagi dalam penggunaan aplikasi *zoom* sehingga komunikasi dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan akan terus meningkatkan minat mahasiswa karena penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran *online* sangat efektif untuk mendukung tingkat pemahaman mahasiswa di masa pandemi covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Ella. 2021. *Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Online Melalui Zoom Cloud Meetings di Era Pandemi Covid-19 (Studi Komparatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Unsri Angkatan 2018 dan 2020)*, *urnal Ilmu Komunikasi*, Vol IX(No 2)
- Anhusadar, L. O. 2020. *Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi COVID-19*. *Journal of Islamic Early Childhood Education*.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. 2017. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan DiSurat Kabar ursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Budhiyanto dan Paskah, Ika. 2014. *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap tingkat Pemahaman Akuntansi*, *Jurnal Ekonomi Bisnis*, Vol X No. 2
- Danin Haqien. 2020. *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Susunan Artikel Pendidika*, Vol. 5 No.1
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. 2020. *Pengembangan E-Learning Teori Dan Desain*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, Uchjana, Onong. 2011. *Komunikasi dan Modernisasi*, Bandung: Alumni
- Efendi, Agus., Puwani Indri Astuti dan Nuryani Tri Rahayu. 2017. *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo*, *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 18, No. 2
- Fattah, Fa'iq, Hidayatullah dan Pamungkas Adibayu, Novianto, Indra. 2021. *Proses Komunikasi Melalui Zoom Pada Pembelajaran Daring Di Universitas Pendidikan Indonesia*, *e-Proceeding of Management* : Vol.8, No.4
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

- Haqien, Danin dan Rahman, Afiifadiyah, Aqilah. 2020. *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, SAP (Susunan Artikel Pendidikan) Vol. 5 No. 1*
- Iriantara, Yosol. 2014. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ismawati, Dwi dan Prasetyo, Iis. 2021. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 5 Issue 1 (2021) Pages 665-675*
- Klapper, Joseph T. 2010. *The Effect of Mass Communication*, Glencoe, Iils Free Press.
- Klingemann, Hans Dietar dan Rommele, Andrea. 2002. *Public Information Campaign and Opinion Research*. Thousand Oaks: Sage Publication.
- Lestari, Endang dan Maliki. 2013. *Komunikasi yang Efektif*, Jakarta: Lembaga Administrasi Negara
- Liliwari, Alo. 2011. *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Masyhuri. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Monica, Junita dan Fitriawati, Dini. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19, Jurnal Communitio : Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume IX, No. 2*
- Muhammad, Arni. 2014. *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____, 2009. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyadi. 2015. *Manajemen Perguruan Tinggi*, Kencana: Jakarta
- Neserly, M K. 2020. *Implementasi Zoom, Google Classroom, Whastapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Studi Kasus Pada 2 Kelas, Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis, Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta)*. Jurnal Aksara Public, 4(2), 155-165

- Rahman, Ari, Muhammad. 2020. *Efektivitas Aplikasi Zoom Sebagai Sarana Komunikasi Pada Mahasiswa Fisip Ilmu Komunikasi Uniska*, Jurnal Ilmiah Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari. Vol. 34. No.
- Riantara, Yosol dan Syaripudin, Usep. 2013. *Komunikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Severin, Werner J dan Tankard, James W. 2011. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Prenada Media: Jakarta.
- Sendjaya, Djuarsa, Sasa. 2012. *Teori Komunikasi*, Jakarta: UT.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Suhery, S., Putra, T. J., dan Jasmalinda, J. 2020. *Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom pada Guru di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(3), 129–132.
- Sudjana, Nana, dan Ibrahim. 2009. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Sinar Baru.
- Sujarweni, V. W., & Endrayanto, P. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Widjaja. 2010. *Komunikasi: Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yasyfiani, Syifa, Dilla. 2020. Analisis Kecemasan Belajar Siswa/Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. Journal of Education
- Yuniarti, R. 2010. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Prodi Tata Niaga Jurusan Pendidikan Ekonomi*, FPEB-UPI.

webometrics

unila.ac.id