

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ZOOM TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING DI KELAS V****Oleh****Nida Nabila<sup>1</sup>, Khaola Rachma Adzima<sup>2</sup>****<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul Jakarta  
Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510****E-mail: <sup>1</sup>[Nidanabila6@gmail.com](mailto:Nidanabila6@gmail.com), <sup>2</sup>[Khaola.rachma@esaunggul.ac.id](mailto:Khaola.rachma@esaunggul.ac.id)****Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kuantitatif menggunakan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB, berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Informasi yang diperoleh dari responden yang menggunakan kuesioner ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan uji parsial (uji t) adalah  $t_{hitung} = 3,392 > t_{tabel} 2,048$  dengan signifikan  $0,002 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *zoom* dan hasil belajar matematika.

**Kata Kunci: Media Zoom, Hasil Belajar Matematika, Pembelajaran Daring****PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan komponen penting bagi suatu negara, maka pemerintah wajib mengupayakan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: "Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara. Pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran yang terencana agar nantinya siswa menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan dasar sebagai awal juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya".

*Zoom* merupakan media pembelajaran berbasis video *conference*. Aplikasi ini cocok

digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring saat ini karena guru dan siswa dapat berinteraksi secara langsung tanpa harus bertemu secara tatap muka sehingga siswa dapat memahami penjelasan dari guru terkait materi pelajaran. Aplikasi *zoom* telah banyak digunakan oleh masyarakat. Maka dari itu penggunaan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Aplikasi *zoom* mempunyai banyak manfaatnya terutama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring seperti saat ini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa penggunaan *zoom* sebagai media pembelajaran dipilih oleh sekolah sebagai media yang menjembatani siswa pada saat pembelajaran dilakukan di rumah, akan tetapi penggunaan media *zoom* sebagai media pembelajaran masih memiliki kendala, seperti wawancara yang telah dilakukan oleh Kepala Sekolah, beberapa kendala yang terjadi adalah sebagai berikut: siswa yang memiliki telepon

genggam sendiri masih terbilang sedikit, telepon genggam yang digunakan masih kurang mendukung sehingga sulit untuk mengunduh aplikasi *zoom*, pengiriman tugas yang terlambat karena hp yang digunakan untuk belajar dibawa oleh orang tua bekerja, banyak dari orang tua yang membantu anak-anaknya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan ada juga orang tua yang menuliskan jawabannya, orang tua yang kurang memahami materi pelajaran terutama pada kelas tinggi, orang tua yang kurang memahami teknologi, siswa menjadi kurang disiplin, semangat belajar siswa menjadi semakin menurun sehingga hasil yang didapatkan juga kurang baik, terdapat beberapa siswa yang malas mengikuti pembelajaran melalui *zoom*, belajar hanya sekedar mengerjakan tugas, siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu bahkan terdapat siswa yang tidak peduli dengan jawabannya, siswa kurang memahami materi pelajaran, penggunaan media *zoom* juga menghabiskan banyak kuota.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan di SDN Duri Kepa 05, dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan ialah metode survey. Dalam upaya untuk mencari tahu pengaruh penggunaan media *Zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian dengan menggunakan angket untuk dapat memperoleh informasi dari responden. Penelitian kuantitatif dengan metode survey ini dilakukan untuk mengukur hipotesis yang ada. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, ialah variabel penggunaan media *zoom*(x) dan variabel Hasil belajar matematika siswa(y). Pengaruh antara kedua variabel tersebut ditunjukkan dengan model konstelasi, yaitu :



(Gambar 3.1 Konstelasi penelitian)

Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VB SDN Duri Kepa 05 sejumlah 30 siswa. Penelitian sampel yang diambil sejumlah

30 siswa. Pengambilan sampel tersebut disebut dengan teknik total sampling. Untuk mendapatkan data dalam penelitian, peneliti menggunakan angket. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu memakai Google Form dan disebar kepada responden terhadap item-item pernyataan instrument penelitian. Berdasarkan pada variabel, maka instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: 1. Instrumen angket untuk mengukur variabel (X) mengenai penggunaan media *zoom* 2. Penggunaan data dokumentasi sekolah berupa nilai raport siswa kelas V B SDN Duri Kepa 05 untuk pengumpulan data variabel Hasil Belajar matematika (Y).

Instrumen angket untuk mengukur variabel X mengenai penggunaan media *zoom* disusun dengan menggunakan skala Likert, yaitu: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Cukup Setuju (CS) = 2, Tidak Setuju (TS) = 1

**Tabel 1. Skala Likert Responden**

Simbol	Keterangan	Nilai
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
CS	Cukup Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

Setelah mendapatkan data dari responden peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui kevalidan dan reliabel instrument yang digunakan. Selanjutnya angket uji coba yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas disebar kembali kepada responden yang menjadi sampel penelitian. Setelah peneliti mendapat data kembali dari responden, peneliti melakukan pengujian sebagai berikut: uji regresi linear sederhana, uji normalitas, uji korelasi, uji determinasi, dan uji parsial (uji t).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Uji validitas ini diperoleh dengan menggunakan angket penggunaan media *zoom* yang berjumlah 38 butir pernyataan, setelah itu

peneliti melakukan pengujian validasi terdapat 26 pernyataan yang memenuhi kriteria validitas.

**Uji Reliabilitas**

Hasil perhitungan uji reliabilitas angket uji coba dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	26

**Tabel 2. Reliability statistics penggunaan media zoom**

Setelah uji validitas dan reliabilitas dilakukan kemudian peneliti melakukan pengujian lainnya ialah Uji Regresi Linear Sederhana, Uji Normalitas, Uji Korelasi (r), Uji Determinasi (r<sup>2</sup>) dan Uji Parsial (Uji t). untuk melakukan uji-uji tersebut peneliti memakai aplikasi SPSS for windows release 22. Hipotesis statistik dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 = \rho \leq 0$$

$$H_1 = \rho > 0$$

Keterangan:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media zoom terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V.

H<sub>1</sub> : Terdapat pengaruh penggunaan media zoom terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V.

**Deskripsi Data**

**Penggunaan Media Zoom**

Jumlah pernyataan angket Penggunaan media zoom dari 38 butir pernyataan dengan empat alternative jawaban. Skor yang diberikan ialah 1, 2, 3, dan 4. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS for windows realease 22. Hasil perhitungan statistic variabel media zoom dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		69.63
Std. Error of Mean		2.592
Median		74.00
Mode		75
Std. Deviation		14.197
Variance		201.551
Range		50
Minimum		41
Maximum		91
Sum		2089
Percentiles	25	61.75
	50	74.00
	75	80.00

Tabel 2. Perhitungan Statistik Variabel Penggunaan media zoom

**Deskripsi Data**

**Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar ini diambil dari nilai raport siswa kelas VB pada mata pelajaran matematika. Nilai yang didapat dari hasil belajar siswa dilakukan perhitungan statistic dengan menggunakan SPSS for windows realease 22. Perhitungan tersebut dapat dilihat dari tabel 3 dibawah ini:

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		84.17
Median		90.00
Mode		100
Std. Deviation		15.870
Variance		251.868
Range		50
Minimum		50
Maximum		100
Sum		2525
Percentiles	25	77.50
	50	90.00
	75	100.00

Tabel 3. Perhitungan Statistik Variabel Hasil Belajar Matematika

**Uji Regresi Linear Sederhana**

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan bantuan program SPSS for windows realease 22. Pengaruh Penggunaan Media Zoom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN Duri Kepa 05 dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42.162	12.631		3.338	.002
	media zoom	.603	.178	.540	3.392	.002

a. Dependent Variable: hasil belajar matematika

Tabel 4. Uji Regresi Linear Sederhana

Dapat diketahui bahwa nilai konstanta ( $\alpha$ ) 42,162 dan nilai (b) atau koefisien regresi sebesar 0,603, sehingga persamaan regresi dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = \alpha + bx$$

$$Y = 42,162 + 0,603x$$

Persamaan regresi ini menyatakan bahwa pada konstanta 42,162 terjadi perubahan Y sebesar 0,603 yang artinya bahwa jika terjadi perubahan terhadap media *zoom* sebesar satu satuan, maka akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,603.

**Uji Normalitas Data**

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan model regresi sehingga uji normalitas dilakukan pada residual dan tidak pada data per-variabel. Uji normalitas data menggunakan rumus Liliefors. Kriteria yang digunakan dalam menginterpretasikan data yaitu jika nilai signifikan >0,05 berarti data tersebut berdistribusi normal. Data yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan bantuan yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS *release 22*.

**Uji Korelasi (Uji r)**

Uji korelasi pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS *for windows release 22*. Hasil uji korelasi dapat berdasarkan tabel berikut :

Correlations			
		Media Zoom	Hasil Belajar Matematika
Media Zoom	Pearson Correlation	1	.540**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	30	30
Hasil Belajar Matematika	Pearson Correlation	.540**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	30	30

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

Tabel 5. Uji r

Berdasarkan tabel diatas, nilai koefisien korelasi antara media *zoom* dengan hasil belajar siswa sebesar 0,540 dengan nilai signifikan 0,002 <0,05, yang artinya ada pengaruh korelasi antara media *zoom* dan hasil belajar matematika siswa.

**Uji Determinasi (Uji r<sup>2</sup>)**

Uji determinasi pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS *for windows release 22*. Hasil uji determinasi dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.540 <sup>a</sup>	.291	.266	13.598

a. Predictors: (Constant), Media Zoom

b. Dependent Variable: Hasil Belajar Matematika

Tabel 5. Uji Determinasi

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai *RSquare* sebesar 0,291. Hal ini berarti 29,1% variasi terikat yaitu hasil belajar siswa. Dengan sebesar 29,1% dapat dijelaskan bahwa hasil belajar matematika siswa dapat dibentuk melalui media *zoom* dan sisanya sebesar 70,9% dibentuk melalui factor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Uji Parsial (Uji t)**

Hasil uji parsial (Uji t) dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel pengaruh media *zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS *for windows release 22*. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42.162	12.631		3.338	.002
	media zoom	.603	.178	.540	3.392	.002

a. Dependent Variable: hasil belajar matematika

Tabel 6. Uji t

Dasar pengambilan keputusan untuk menolak H0 dan menerima H1, yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan signifikan <0,05. Untuk

menentukan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$df = \alpha : 2 : n - 1$  – jumlah variabel bebas

$df = 0,05 : 2 : 30 - 1 - 1$

$df = 0,025 : 28$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai  $t_{tabel}$  2,048. Dari tabel *coefficients* di atas menunjukkan hasil uji t untuk strategi pembelajaran online diperoleh  $t_{hitung} = 3,392 > t_{tabel}$  2,048 dengan signifikan  $0,002 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media *zoom* kelas VB di SDN Duri Kepa 05 dan signifikan antara hasil belajar matematika siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian diatas dapat diuraikan temuan berdasarkan dari hasil analisis data pada penelitian tentang pengaruh penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V B.

Penelitian ini untuk memperoleh gambaran dari pengaruh penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring di kelas V B. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data ialah menggunakan angket dengan menggunakan 5 indikator diantaranya yaitu: 1. Memudahkan interaksi antara guru dan siswa, 2. Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, 3. Media *zoom* dapat menunjang kegiatan pembelajaran, 4. Dapat menciptakan pembelajaran daring yang lebih efektif, 5. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran *zoom*. Hasil dari analisis data pada penelitian ini bahwa penggunaan media *zoom* yang digunakan guru pada pembelajaran daring berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian,

angket ini diuji coba terlebih dahulu oleh ahli yaitu bapak Oktian Fajar Nugroho dan hasil persentasenya adalah 82,5 seperti yang terdapat pada tabel 3.6 selanjutnya angket uji coba validitas. Hasil uji coba di kelas V B pada uji validitas angket media *zoom* dalam pembelajaran online diperoleh 26 butir pernyataan yang valid dari total 38 butir pernyataan 12 pernyataan yang tidak valid tidak digunakan dan angket di sebar kembali dikelas V B sehingga hasil uji validitas angket diperoleh 26 pernyataan valid dari 38 pernyataan angket.

Berdasarkan hasil *survey* angket dengan menggunakan 5 indikator yang sudah diisi oleh siswa kelas V B melalui google form. Menurut siswa penggunaan media *zoom* yang digunakan dengan angka 60,7% atau dengan interpretasi tinggi. Pada uji reliabilitas diperoleh nilai  $r_{11}$  pada angket penggunaan media *zoom* sebesar 0,926 dan dinyatakan reliable dengan keterangan interpretasi tinggi.

Menurut (Marsiding, 2021) *zoom* merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan fitur *video conference* yang dimana fitur ini dapat membantu kegiatan pembelajaran sehingga pendidik dan siswa tetap dapat melaksanakan tatap muka meskipun berada ditempat yang berbeda. Oleh karena itu aplikasi *zoom* cocok digunakan sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid 19 ini agar siswa lebih memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Selanjutnya diketahui hasil *survey* sebanyak 49,1% siswa menjawab setuju bahwa penggunaan media *zoom* yang digunakan guru dapat membantu interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Dan sebanyak 63,3% siswa menjawab setuju bahwa media *zoom* yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga dapat menunjukkan pemahamannya apabila diminta guru menjelaskan dengan contoh dan Siswa dapat

mengerjakan soal latihan dengan baik setelah mendapatkan penjelasan materi dari guru.

Langkah selanjutnya ialah melakukan uji regresi linear yang terdiri dari uji regresi linear sederhana dan uji normalitas. Diketahui bahwa nilai pada linear sederhana X dan Y ialah konstanta ( $\alpha$ ) 42,162 dan nilai (b) atau koefisien regresi sebesar 0,603, sehingga persamaan regresi dapat ditulis  $Y = 42,162 + 0,603X$ . Setelah uji normalitas dengan menggunakan model regresi serta menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf signifikan 0,005. Perhitungan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,163 > 0,005$  data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji kolerasi ( $r$ ) diperoleh koefisien 0,540 dengan nilai signifikan 0,002  $< 0,005$ , sehingga berdasarkan data tersebut variabel penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar matematika berpengaruh positif dan signifikan. Semakin baik penggunaan media *zoom* yang dikuasai oleh guru akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Berlandaskan beberapa uraian yang dijabarkan pada penelitian ini bahwa  $H_1$  diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mimi Jamilah di MI Wathoniah 43 Jakarta Utara bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *zoom* lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar tanpa menggunakan media pembelajaran *zoom* dengan hasil hipotesis terhadap data postest menunjukkan pengolahan data menggunakan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan program SPSS yang memperoleh nilai-niali (sig.2-tailed) dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil pengujian hipotesis (uji-t) tersebut menunjukkan hasil akhir bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil uji determinasi  $r^2$  pada kolom  $R^2$  membuktikan variabel penggunaan media *zoom* dalam terhadap variabel hasil belajar matematika siswa memperoleh sebesar 0,291. Hal ini berarti 29,1% variasi

terikat yaitu hasil belajar matematika siswa. Dengan sebesar 29,1% dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa dapat dibentuk melalui media *zoom* dan sisanya sebesar 70,9% dibentuk melalui faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Atas kajian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *zoom* terhadap hasil belajar matematika siswa berpengaruh positif dan dapat diambil jika penggunaan *zoom* dengan indikator Memudahkan interaksi antara guru dan siswa, Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, Media *zoom* dapat menunjang kegiatan pembelajaran, Dapat menciptakan pembelajaran daring yang lebih efektif, Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika menggunakan media. Hasil dari analisis data pada penelitian ini bahwa penggunaan media *zoom* yang digunakan guru pada pembelajaran daring berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa yang merupakan tingkat kemampuan siswa yang dapat dilihat dari proses pembelajaran siswa yang diambil dari nilai ulangan tengah semester matematika siswa, maka dari hasil uji parsial (uji t) dapat disimpulkan variabel penggunaan media *zoom* diuji secara parsial terhadap hasil belajar menghasilkan  $t_{hitung} = 3,392 > t_{tabel} 2,048$  dengan signifikan  $0,002 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh positif terhadap media *zoom* kelas V B di SDN Duri Kepa 05 dan signifikan antara hasil belajar matematika siswa.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Kelas V, dapat ditarik kesimpulan, yaitu: bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *zoom* terhadap

hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran daring.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adzima, K. R., Sudaryati, S., & Wijaksana, A. H. (2019). Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Yang Belajar Menggunakan Pendekatan Savi ( Somatis Auditori Visual Intelektual ) Dan Siswa Yang Belajar Dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Eduscience*, 4, 52–57.
- [2] Alberth Supriyanto Manurung, S.Si, M.Pd, Abdul Halim, S.Pd, M. P. (2017). Kontribusi Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta. *Вестник Росздравнадзора*, 4(0313038203), 9–15.
- [3] Aminah, S. (2012). Media Tangram dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia Pgsd Kebumen*, 1(1).
- [4] Arisanti, K. D., Santoso, A., & Wahyuni, S. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Pegadaian (Persero) Cabang Nganjuk. *JIMEK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi*, 2(1), 101. <https://doi.org/10.30737/jimek.v2i1.427>
- [5] Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggnakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83–97. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- [6] Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>
- [7] Citra Resita, A. K. Y. R. (2018). *Citra Resita: Dosen Podi PJKR Universitas Singaperbangsa Karawang Aria Kusuma Yuda Ryanto: Dosen Podi PJKR Universitas Singaperbangsa Karawang 167*. IX(2), 167–173.
- [8] Dewi, A., & Susanto, R. (2018). ANALISIS PENGARUH PEMBELAJARAN QUANTUM TERHADAP PROSES DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VA DI SDN JOGLO 04 PETANG (studi pre-eksperimen). *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 230–243. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i2.179>
- [9] EFENDI, Y., & WIDODO, A. (2019). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu Fc Jatiyoso. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2).
- [10] Firmansyah. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa STAI Al-Amin Dompu. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, IX, 11–18. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alfurqan/index>
- [11] FIRMANSYAH, D. (2015). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- [12] Hardiyanti, T., Soro, S., & Faradillah, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Model Discovery Learning Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division ( Stad ) Berbasis Lkpd Di Smp Muhammadiyah 4

- Cipondoh. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 01*, 443–454.
- [13] Hidayat, T., Rahmatan, H., & Khairil, K. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet pada Konsep Sistem Peredaran Darah Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada SMA Negeri 1 Woyla. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.22373/biotik.v4i1.1065>
- [14] Iskandar, H., Abduh, I., & Tadulako, U. (2019). *PENDAHULUAN Seiring bertambahnya usia dan semakin bertambah padat aktifitas yang dijalani seseorang maka , semakin menurun pula tingkat kesadaran seseorang itu akan pentingnya Olahraga dikarenakan menggunakan semuanya mesin , contoh sudah yang sederhana : 7.*
- [15] Laksana, F. F., & Suyoto, S. (2019). Pengukuran Kualitas Ux Website Menggunakan Sus. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 4(2), 138. <https://doi.org/10.24114/cess.v4i2.12928>
- [16] Manurung, S. Alberth. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Dan Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 31 Jakarta. *Guru Kita*, 4(3), 1–10. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/19454>
- [17] Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1274–1290. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.544>
- [18] Manurung, A. S. M., & Halim, A. (2020). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Kenari 07 Pagi Jakarta. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 51–57. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/3102>
- [19] Marpaung, I., & Winarto. (2018). Pengaruh Pengembangan Karir Terhadap Penilaian Prestasi Kerja (Studi Kasus pada PT. PLN (Persero) Wilayah Sumatra Utara). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [20] Marsiding, Z. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Zoom Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.36090/jipe.v2i1.931>
- [21] Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- [22] Mubarak, M. R., Wahdah, N., Iلمiani, A. M., & Hamidah, H. (2020). Zoom Cloud Meeting: Media Alternatif dalam Pembelajaran Maharah Kalam di Tengah Wabah Virus Corona (Covid-19). *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 211. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i2.1445>
- [23] Muzakkiy achmad. (2019). *Pengaruh Religiusitas dan Promosi Terhadap Pengambilan Keputusan Pembiayaan KPR Griya IB Hasanah BNI Syariah KC Bukit Darma Boluevard Surabaya.*
- [24] Nasution, A. K. P. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET.*
- [25] PRASETIYO, G., Barry, H., & ... (2020). Pengaruh Financial Literacy Terhadap Pengambilan Keputusan Keuangan Mahasiswa Di Politeknik Negeri Jakarta. ... *Teknologi Dan Riset ...*, 233–240. <https://semnastera.polteksmi.ac.id/index.php/semnastera/article/view/58>
- [26] Prasetyo, E. (2017). Sistem Informasi Dokumentasi dan Kearsipan Berbasis Client-Server Pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, 7(2), 1–10.

- <http://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/download/101/97/>
- [27] Purnamasari, M., Isman, J., Damayanti, A., & Ismah. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika terhadap konsep bangun ruang materi luas dan volume balok dan kubus menggunakan metode drill sekolah smp islam al-ghazali kelas viii. *FIBONACI: Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 3(1), 45–52.
- [28] Purnawati, E., Warneri, W., & Al Hidayah, R. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Internet oleh Guru MA Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 1–7. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/30896>
- [29] Ratnawati Susanto, Afika, A., Prihantini, A. S., Rahmasari, D., Putri, R. S., & Annunsianes, Y. (2020). Kompetensi pedagogik guru pada era pandemi covid-19. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 3, 361–366.
- [30] Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (n.d.). *Analisis struktur kovarians Judul untuk indikator terkait kesehatan pada lansia di rumah dengan fokus pada kesehatan*.
- [31] Shofa, M. J., & Restiana, N. (2018). Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online untuk Guru Matematika di Banten Sebagai Upaya Menuju Era Industri 4.0 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 20–24.
- [32] Sinamo, H. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Metode Eksperimen Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [33] Solihin, A. (2020). *Gunahumas Pembelajaran Online dengan Aplikasi Zoom Meeting*. 3(2), 17–23.
- [34] Surya, muhammad F. (2021). Hubungan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Dengan Minat Bekerja Siswa Kelas XI TKR SMK Negeri 10 Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [35] Susanto, R. (2017). Senam Otak Dan Pengaruhnya Terhadap Kesiapan Belajar Dan Hasil Belajar Mata Kuliah Metode Penelitian Mahasiswa Pgsd, Fkip Universitas Esa Unggul, Jakarta. *Unisbank*, 3(1), 821–829. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/.../5030>
- [36] Susanto, R. (2018). Pengkondisian Kesiapan Belajar Untuk Pencapaian Hasil Belajar Dengan Gerakan Senam Otak. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 63. <http://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/2504/2148>
- [37] Susanto, R., Iwan, P., Purnono, D., Muhammad, S., & Muthahar, C. (2020). Pengaruh literasi pedagogik pendidik terhadap minat belajar siswa di sd rabbaniyyun islamic school. *Pendidikan*, 330–337.
- [38] Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- [39] Susanto, R., Rara, A., Dwi, A., Sari, R., Hidayah, N., Unggul, U. E., & Unggul, U. E. (2020). *Peranan Kompetensi Pedagogik Dengan Kinerja Guru Dalam. Vol No 3(2338–4131)*, 122–127. doi: <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.52%0D>
- [40] Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif

- Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111.  
<https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- [41] Syofyan, H. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 248–265.
- [42] Tian, S., Hu, N., Lou, J., Chen, K., Kang, X., Xiang, Z., Chen, H., Wang, D., Liu, N., Liu, D., Chen, G., Zhang, Y., Li, D., Li, J., Lian, H., Niu, S., Zhang, L., & Zhang, J. (2020). Characteristics of COVID-19 infection in Beijing. *Journal of Infection*, 80(4), 401–406.  
<https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.02.018>
- [43] Wijaya, B., Candiasa, M., Suryawan, P., Studi, P., Matematika, P., Pendidikan, U., & Singaraja, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP. *Edumatica*, 08(02), 9–22.