



Pengaruh Media Sosial dan Video Konferensi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Muhammad Khoirul Anam¹, Desty Endrawati Subroto²,

Nazswa Prenita Anggraini³, Rifdah Rofiqoh⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Bangsa, Serang Banten

E-mail: khonam1705@gmail.com¹; desty2.subroto@gmail.com²;

prenitaanggraininazswa@gmail.com³; rifdah401@gmail.com⁴

Abstract

This study aims to examine the influence of social media and video conferencing applications on the learning outcomes of students at Bina Bangsa University. In line with the rapid adoption of digital technology in the education sector, this research focuses on evaluating the effectiveness of social media and video conferencing apps in supporting flexible, interactive, and collaborative learning. Using a quantitative approach with descriptive and explanatory methods, data was collected from 50 respondents selected through stratified random sampling. The results indicate that WhatsApp is the most widely used social media platform by students (46.15%), while the most dominant video conferencing application is Zoom (61.54%). Students recognize the important role of social media in facilitating efficient communication, while video conferencing apps provide significant benefits in real-time interactivity. The combination of these two platforms has proven to significantly enhance students' learning motivation, with 84.62% of respondents acknowledging a positive impact on their learning process. This study emphasizes that the utilization of digital technology, such as social media and video conferencing apps, plays a crucial role in supporting more flexible and adaptive education. Therefore, the findings of this study recommend that educational institutions optimize the use of digital technology in learning to meet the demands of an evolving education system in this digital era.

Keywords: Social Media; Video Conferencing; Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media sosial dan aplikasi video konferensi terhadap hasil belajar mahasiswa Universitas Bina Bangsa. Seiring dengan pesatnya adopsi teknologi digital dalam dunia pendidikan, penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi efektivitas media sosial dan aplikasi video konferensi dalam mendukung pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan kolaboratif. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan eksplanatori, data dikumpulkan dari 50 responden yang dipilih melalui teknik stratified random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa WhatsApp merupakan platform media sosial yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa (46,15%), sementara aplikasi video konferensi yang paling dominan adalah Zoom (61,54%). Mahasiswa menyadari peran penting media sosial dalam memfasilitasi komunikasi yang efisien, sementara aplikasi video konferensi memberikan manfaat besar dalam interaktivitas secara real-time. Kombinasi kedua platform ini terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi

belajar mahasiswa, dengan 84,62% responden mengakui adanya pengaruh positif terhadap proses belajar mereka. Penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital, seperti media sosial dan aplikasi video konferensi, memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pendidikan yang lebih fleksibel dan adaptif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk lebih mengoptimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, guna memenuhi tuntutan pendidikan yang semakin berkembang di era digital ini.

Kata-kata Kunci: Media Sosial; Video Konferensi; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama yang sangat vital dalam mewujudkan pembangunan masa depan yang berkelanjutan, memberikan dampak positif yang luas bagi kemajuan suatu bangsa. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, transformasi digital dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak dan tak terhindarkan. Agar sistem pendidikan tetap relevan, efisien, dan berkualitas tinggi, penerapan teknologi digital menjadi hal yang sangat penting. Transformasi ini mencakup berbagai aspek dalam pembelajaran, mulai dari pengelolaan kelas yang lebih terorganisir dan responsif, penyediaan materi yang mudah diakses oleh semua pihak, hingga peningkatan interaksi yang lebih dinamis antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian, transformasi digital diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyeluruh, dan mendorong pengembangan kompetensi secara maksimal bagi setiap individu, serta menciptakan lingkungan pendidikan yang adaptif dengan tantangan zaman.¹

Transformasi pendidikan tidak hanya terbatas pada penerapan teknologi canggih, tetapi juga melibatkan perubahan struktural yang mendalam dalam sistem pendidikan secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan pembelajaran yang inklusif, terfokus pada pencapaian hasil yang jelas, dan mampu mengatasi tantangan zaman yang semakin kompleks. Konsep ini menekankan pentingnya penerapan model pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, serta fleksibel, agar para peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang siap menghadapi tantangan global dan memiliki keterampilan yang relevan dengan perkembangan pesat dalam teknologi serta perubahan dinamis dalam masyarakat. Pada dasarnya, transformasi pendidikan ini bertujuan untuk mencetak pemimpin masa depan yang memiliki kemampuan tinggi, berpikir kritis, serta

¹ Yuly Sari Kartika dan Wiwin Yulianingsih, "Kajian Yuridis Tindak Pidana Pemalsuan Identitas Data Diri dalam Situs Bantuan Kartu Prakerja," *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana* 5, no. 2 (2023): 1–11, <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalrectum/article/view/3023>.

mampu beradaptasi dengan cepat di era digital yang terus berkembang, menjadikannya warga negara yang kompeten dan siap menghadapi berbagai perubahan global.²

Era digital adalah masa di mana teknologi memungkinkan setiap orang untuk saling terhubung dengan mudah, meskipun berada di lokasi yang sangat berjauhan. Dengan kemajuan teknologi, setiap orang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan praktis. Perkembangan luar biasa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang turut didorong oleh globalisasi, membuka peluang bagi setiap orang untuk berinteraksi dengan lebih fleksibel, serta mentransmisikan informasi dalam waktu yang sangat singkat. Berkat kemajuan ini, penyebaran informasi menjadi lebih efisien dan dapat diakses tanpa batasan waktu atau jarak, memberikan dampak besar pada cara kita berkomunikasi dan berbagi pengetahuan.³ Di era globalisasi yang penuh dengan kemajuan teknologi informasi ini, tidak dapat dipungkiri bahwa inovasi teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar dan mengubah wajah dunia pendidikan secara keseluruhan.⁴ Perkembangan tuntutan global saat ini mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi, guna meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal penyesuaian penggunaan teknologi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai institusi pendidikan.⁵

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat memungkinkan kita untuk dengan mudah mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Salah satu inovasi teknologi yang diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran online. *E-learning (Electronic Learning)* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai bagian dari proses belajar. Dengan adanya teknologi ini, proses belajar menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan waktu luang yang dimiliki mahasiswa, memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengatur waktu belajar sesuai kebutuhan.⁶

² Alwi Ilqam Ma'arif dan Mukh. Nursikin, "Pendidikan Nilai di Era Digital: Tantangan dan Peluang," *AFEKSI: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 326–335, <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/article/view/254>.

³ Husnul Khatimah, "Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat," *Tasamuh* 16, no. 1 (2018): 119–138, <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tasamuh/article/view/548>.

⁴ Teguh Prasetyo Utomo, "Literasi Informasi di Era Digital dalam Perspektif Ajaran Islam," *Buletin Perpustakaan* 3, no. 1 (2020): 61–82, <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>.

⁵ Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31–43, <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/0>.

⁶ Hansen Imanuel Sumakul, Selina Valensia Tendean, dan Apeles Lexi Lonto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran," *Tumoutou Social Science Journal* 1, no. 1 (2024): 21–30.

Meskipun demikian, kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan juga membawa beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan. Sebagai contoh, pembelajaran online dapat mengurangi interaksi tatap muka langsung antara peserta didik dan guru, yang menyebabkan berkurangnya kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, atau mendapatkan umpan balik secara langsung. Selain itu, ketergantungan berlebihan pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bisa mengurangi motivasi belajar peserta didik, karena mereka cenderung mengandalkan teknologi untuk mencari jawaban atau menyelesaikan tugas, tanpa melibatkan proses berpikir kritis atau usaha lebih lanjut dalam memahami materi yang diajarkan.⁷

Pada masa pandemi COVID-19 adalah masa yang telah menjadi pendorong utama percepatan adopsi teknologi. Pandemi covid-19 memberikan dampak besar bagi dunia pendidikan, yaitu terhentinya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka (luring/konvensional) di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Situasi ini memaksa pihak sekolah untuk segera beradaptasi dengan mengimplementasikan sistem pembelajaran jarak jauh (daring) guna memastikan kelangsungan pendidikan di tengah krisis yang terjadi.⁸ Banyak sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring dengan media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan facebook sering digunakan untuk menyampaikan informasi, sementara aplikasi video konferensi seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams menjadi *platform* utama untuk pembelajaran jarak jauh.⁹ Pada sistem ini, interaksi antara pengajar dan peserta didik tidak perlu dilakukan secara tatap muka fisik seperti dalam metode pembelajaran konvensional. Sebagai gantinya, keduanya dapat berkomunikasi melalui ruang digital (internet) dengan memanfaatkan beragam media teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran.¹⁰

⁷ I Komang Adil Subagio dan Asnah Marlina N. Limbong, "Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Aktivitas Pendidikan," *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 43–52, <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jlt/article/view/5844>.

⁸ Ahmad Yudhira, "Efektivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19: (Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi di Universitas Tjut Nyak Dhien)," *Jurnal Ilmiah Akuntansi Keuangan dan Bisnis* 2, no. 1 (2021): 1–10, <https://journal.utnd.ac.id/index.php/value/article/view/177>.

⁹ Firman, Arlinda Puspita Sari, dan Firdaus, "Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet," *IJES: Indonesian Journal of Educational Science* 3, no. 2 (2021): 130–137, <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/969>.

¹⁰ Husnul Khotimah, Eka Yuli Astuti, dan Desi Apriani, "Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan)," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 3, no. 2 (2020): 357–368, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3050>.

Selain itu, pembelajaran daring yang memanfaatkan media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Facebook, serta aplikasi konferensi video seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams, dapat secara signifikan meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik, sambil mendorong mereka untuk lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.¹¹

Media sosial, misalnya, memiliki kemampuan untuk membangun komunitas belajar yang dinamis, di mana siswa dapat berkolaborasi, berbagi ide, dan mendiskusikan materi secara lebih terbuka.¹² Namun, muncul masalah lain ketika peserta didik tidak memanfaatkan teknologi dengan bijak, yang berdampak langsung pada proses pendidikan. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, sering kali menghabiskan waktu dengan mengakses konten yang tidak terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, apa yang mereka lihat di media sosial, seperti sinetron, drama Korea, dan tayangan hiburan lainnya, sering kali diikuti dan diterapkan dalam kehidupan nyata. Semua ini mengakibatkan penurunan minat peserta didik terhadap pelajaran, yang akhirnya berimbas pada penurunan prestasi belajar mereka secara keseluruhan.¹³

Sementara itu, aplikasi video konferensi menawarkan pengalaman belajar yang menyerupai pembelajaran tatap muka dengan fitur komunikasi *real-time* seperti video, audio, dan berbagi layar. Namun, ada masalah lain juga yang ditimbulkan yakni peserta didik mengalami kelelahan. Kelelahan akibat menggunakan media *teleconference* dapat dibagi menjadi beberapa jenis kelelahan umum (*general fatigue*), kelelahan penglihatan (*visual fatigue*), kelelahan sosial (*social fatigue*), dan kelelahan motivasi (*motivational fatigue*). Kelelahan umum adalah kelelahan yang dirasakan pada seluruh tubuh dan ditandai dengan gejala seperti kantuk, sulit berkonsentrasi, dan sulit memproses informasi dengan baik. Kelelahan penglihatan terjadi ketika mata terus-menerus fokus pada layar selama waktu yang lama, sehingga dapat menyebabkan mata lelah, sakit kepala, dan mata kering. Kelelahan sosial adalah kelelahan yang muncul akibat interaksi sosial yang berlebihan melalui media *teleconference*, sehingga dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Kelelahan motivasi adalah kelelahan yang

¹¹ Halen Dwistia et al., "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99.

¹² Rafiq Hidayanti dan Martunis Yahya, "Peran Media Baru dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram)," *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* 2, no. 2 (2017): 47–66, <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/2697>.

¹³ Rizki Zuliani, Luthfiyah, dan Rara Mustikawati, "Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar pada Peserta Didik," *Masaliq: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 5 (2023): 790–800, <https://ejournal.yasin-alsys.org/masaliq/article/view/1376>.

disebabkan oleh kurangnya motivasi dan minat dalam mengikuti sesi teleconference, sehingga dapat mengurangi kualitas pembelajaran.¹⁴

Universitas Bina Bangsa sebagai salah satu institusi pendidikan tinggi di Indonesia juga menghadapi tantangan yang sama. Dengan meningkatnya adopsi teknologi digital, mahasiswa Universitas Bina Bangsa memiliki akses ke berbagai media pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk mengelola proses belajar secara mandiri, namun tetap memerlukan arahan dan pengawasan dari dosen. Hal ini menciptakan peluang untuk mengoptimalkan teknologi dalam mendukung pembelajaran yang lebih baik, tetapi juga menghadirkan tantangan dalam memastikan efektivitas dan efisiensi penggunaannya.

Penelitian ini berfokus pada perbandingan penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi dalam konteks pembelajaran di Universitas Bina Bangsa. Dengan mengeksplorasi kelebihan, kelemahan, dan efektivitas kedua jenis media ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai pengaruh teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif, baik untuk mahasiswa maupun institusi pendidikan secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena, pengalaman, atau perilaku manusia dalam konteks sosial dan budaya tertentu, yang lebih mengutamakan pemahaman mendalam daripada pengukuran atau angka. Dalam penelitian kualitatif, data yang dikumpulkan biasanya berupa narasi atau deskripsi yang diperoleh melalui wawancara, observasi, diskusi kelompok, atau analisis dokumen.¹⁵ Pendekatan ini dipilih untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel melalui pengumpulan data data numerik yang diolah secara statistik.

Penelitian ini bersifat deskriptif dan eksplanatori. Deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena atau objek secara rinci tanpa menjelaskan sebab-akibat. Eksplanatori lebih fokus pada memberikan penjelasan tentang hubungan sebab-akibat atau faktor yang memengaruhi suatu kejadian. Keduanya berbeda

¹⁴ Noerul Hanin dan Ahmad Cahyono Adi, "Analisis Dampak Fenomena 'Zoom Fatigue' di Masa COVID-19 pada Anak Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring: Studi Literatur," *Foundasia* 14, no. 2 (2023): 1–10, <https://journal.uny.ac.id/index.php/foundasia/article/view/59094>.

¹⁵ S Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D," *Alfabeta, Bandung*, 2018.

dalam tujuan, di mana deskriptif hanya menggambarkan, sementara eksplanatori menjelaskan mengapa atau bagaimana suatu hal terjadi.¹⁶ Ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan efek dari penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi terhadap hasil belajar mahasiswa Universitas Bina Bangsa.

Data dikumpulkan melalui survei menggunakan kuesioner terstruktur. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi terkait topik tertentu. Kuesioner sering digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur, baik dalam bentuk jawaban terbuka maupun tertutup. Responden biasanya diminta untuk menjawab pertanyaan secara sukarela, dan data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan atau hasil penelitian.¹⁷

Penelitian ini melibatkan mahasiswa Universitas Bina Bangsa yang aktif menggunakan media sosial dan aplikasi video konferensi dalam pembelajaran daring, dengan sampel 50 responden yang dipilih melalui stratified random sampling. Kuesioner yang digunakan mengukur frekuensi penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi, persepsi mahasiswa terhadap efektivitas pembelajaran, serta hasil belajar mereka. Data dikumpulkan melalui kuesioner online di Google Forms secara sukarela dan anonim. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik untuk menghitung distribusi frekuensi, statistik deskriptif, dan uji regresi linear untuk melihat hubungan antar variabel. Penelitian ini juga memastikan validitas dan reliabilitas instrumen serta mematuhi prinsip etika penelitian, seperti informed consent dan anonimitas responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengumpulka data dari 50 responden mahasiswa Universitas Bina Bangsa, yang sebagian besar berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Temuan utama penelitian meliputi penggunaan media sosial, aplikasi video konferensi, efektivitas pembelajaran, dan integrasi kedua media tersebut dalam mendukung hasil belajar mahasiswa.

¹⁶ Tjutju Soendari, *Metode Penelitian Deskriptif* (Bandung: UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka, 2012), https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=pyRPecMAAAAJ&citation_for_view=pyRPecMAAAAJ:u5HHmVD_uO8C.

¹⁷ Asfi Manzilati, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode dan Aplikasi* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017).

Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran

Sebagian besar responden (46,15%) menggunakan WhatsApp sebagai platform utama untuk pembelajaran. Platform ini mendukung berbagai aktivitas, seperti berbagi materi, diskusi kelompok, dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen. Aktivitas pembelajaran yang paling dominan melibatkan akses ke materi pembelajaran (69,23%) dan diskusi kelompok (15,38%). Intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran juga terbilang tinggi, dengan 61,54% responden melaporkan menggunakannya setiap hari.

Manfaat utama dari penggunaan media sosial dalam pembelajaran meliputi kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan efisiensi komunikasi. Namun, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan, seperti terbatasnya fitur interaktif dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran khusus. Meskipun intensitas penggunaan yang tinggi menunjukkan kenyamanan mahasiswa terhadap platform ini, hal tersebut juga dapat menjadi pedang bermata dua. Mahasiswa cenderung terjebak dalam penggunaan pasif, seperti hanya membaca materi atau menerima informasi tanpa berpartisipasi aktif dalam diskusi atau kolaborasi.

Di sisi lain, jika media sosial digunakan untuk hal-hal yang tidak baik, dampak negatifnya dapat dirasakan, terutama oleh anak-anak. Dampak tersebut meliputi kurangnya disiplin, sifat malas, lalai dan lupa waktu, hingga tugas-tugas yang terbengkalai. Selain itu, media sosial juga dapat mempermudah perilaku menyontek karya orang lain, yang dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan media sosial diarahkan pada aktivitas yang bermanfaat dan produktif.¹⁸

Efektivitas Aplikasi Video Konferensi

Zoom adalah aplikasi video konferensi yang paling banyak digunakan (61,54%), diikuti oleh Google Meet dan Microsoft Teams. Sebagian besar responden (46,15%) menggunakan aplikasi ini beberapa kali dalam seminggu. Fitur seperti berbagi layar, obrolan langsung, dan perekaman dinilai mendukung aktivitas pembelajaran. Persepsi terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa 46,15% responden merasakan peningkatan hasil belajar, sementara 46,15% lainnya netral terhadap pengaruh aplikasi ini.

Namun, tantangan teknis tetap menjadi kendala utama, terutama di wilayah dengan infrastruktur internet yang belum memadai. Gangguan sinyal internet, keterbatasan

¹⁸ Nisa Khairuni, "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh)," *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2016): 91–106, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/693>.

perangkat, dan kurangnya pelatihan dalam penggunaan aplikasi sering kali mengurangi efektivitas pembelajaran daring. Tantangan teknis adalah salah satu penghalang utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.¹⁹

Selain itu, persepsi mahasiswa terhadap hasil belajar melalui aplikasi video konferensi menunjukkan variasi. Sebanyak 46,15% responden merasa aplikasi ini meningkatkan hasil belajar mereka, sementara sisanya bersikap netral. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini memiliki potensi besar, efektivitasnya sangat bergantung pada cara penggunaannya dan dukungan teknis yang tersedia.

Efektivitas Fitur dan Motivasi Belajar

Fitur seperti berbagi layar, obrolan, dan diskusi langsung dinilai membantu oleh mayoritas responden (69,23%) dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, persepsi terhadap hasil belajar menunjukkan bahwa 46,15% responden merasa hasil belajar mereka meningkat, sedangkan persentase yang sama (46,15%) bersikap netral terhadap peningkatan hasil belajar yang dirasakan. Dalam hal motivasi, 53,85% responden merasa termotivasi dengan penggunaan media ini, dan 7,69% responden bahkan merasa sangat termotivasi.

Fitur-fitur yang digunakan meliputi *sharescreen*, yang memungkinkan guru membagikan materi secara langsung di layar, serta *whiteboard*, yang digunakan untuk memperjelas materi, menjawab pertanyaan, atau menguraikan gagasan yang belum dipahami oleh mahasiswa terkait topik pembelajaran. Kombinasi fitur ini memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi sekaligus mendukung interaksi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik.²⁰

Kolaborasi Media Sosial dan Aplikasi Video Konferensi

Sebanyak 84,62% responden menganggap kombinasi media sosial dan aplikasi video konferensi sebagai media yang paling efektif untuk pembelajaran. Kombinasi ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih holistik: media sosial digunakan untuk komunikasi informal dan berbagi informasi, sedangkan aplikasi video konferensi mendukung komunikasi real-time yang lebih interaktif.

¹⁹ Meilla Dwi Nurmala, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, dan Tubagus Farihal Fatah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19," *NCABET: National Conference on Applied Business, Education & Technology* 1, no. 1 (2021): 388–394, https://www.researchgate.net/publication/356201572_EFEKTIVITAS_PENGGUNAAN_APLIKASI_GOOGLE_MEET_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_PADA_MAHASISWA_SAAT_PANDEMI_COVID-19.

²⁰ Sri Indah Cahyani et al., "Efektivitas Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Inverted: Journal of Information Technology Education* 3, no. 1 (2023): 20–25, <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/17688>.

Integrasi kedua media ini meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dengan 53,85% responden melaporkan peningkatan motivasi. Saran dari responden mencakup pengembangan fitur interaktif pada aplikasi video konferensi dan peningkatan kualitas jaringan internet untuk mendukung pembelajaran daring.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media sosial dan aplikasi video konferensi tidak hanya mendukung proses pembelajaran secara teknis, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Sebagai contoh, WhatsApp dan Zoom digunakan oleh sebagian besar responden untuk berbagi informasi dan mengakses materi pembelajaran. Kombinasi kedua platform ini dianggap efektif dalam mendorong kolaborasi dan diskusi yang mendalam, yang secara langsung memengaruhi hasil belajar. Saran yang diberikan oleh responden mencakup inovasi dalam penggunaan aplikasi konferensi, seperti pengembangan fitur interaktif, peningkatan kualitas video, serta perbaikan kestabilan sinyal internet melalui kerja sama dengan penyedia layanan untuk memastikan akses yang lebih merata dan andal di seluruh wilayah.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran mahasiswa di Universitas Bina Bangsa. Platform seperti WhatsApp memfasilitasi komunikasi yang cepat dan efisien, memungkinkan mahasiswa untuk bertukar informasi dan berdiskusi dengan mudah. Di sisi lain, aplikasi video konferensi seperti Zoom memberikan ruang untuk interaksi secara real-time yang mendekati pengalaman pembelajaran tatap muka. Kombinasi kedua platform ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa tetapi juga memperkuat kolaborasi di antara individu maupun kelompok. Hal ini memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan bekerja sama, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan produktif.

Lebih jauh lagi, penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi memungkinkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, di mana mahasiswa dapat mengakses materi dan berpartisipasi dalam diskusi kapan saja dan di mana saja. Dengan platform-platform ini, mahasiswa tidak hanya menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga dapat lebih mudah mengatur waktu dan menyesuaikan diri dengan gaya belajar mereka masing-masing. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti masalah teknis terkait koneksi internet dan kebutuhan akan pelatihan untuk penggunaan aplikasi. Untuk itu, pengoptimalan pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat

menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan pendidikan di era digital. Dengan langkah-langkah yang tepat, institusi pendidikan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan tuntutan zaman.

KONTRIBUSI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan eksplanatori untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media sosial dan aplikasi video konferensi terhadap hasil belajar mahasiswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi dua media pembelajaran digital secara holistik, yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Pendekatan ini menawarkan perspektif baru mengenai efektivitas kombinasi media digital dalam meningkatkan kolaborasi, motivasi, dan hasil belajar mahasiswa di era digital.

REKOMENDASI PENELITIAN LANJUTAN

Karena keterbatasan dalam penelitian ini, seperti jumlah sampel yang terbatas dan fokus pada satu institusi pendidikan, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai universitas atau jenjang pendidikan lainnya. Selain itu, penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh faktor-faktor teknis, seperti stabilitas jaringan dan fitur interaktif media digital, terhadap efektivitas pembelajaran juga perlu dieksplorasi lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Bangsa atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh responden mahasiswa yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam survei ini.

REFERENSI

- Asfi Manzilati. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.
- Budiman, Haris. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31–43. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/0>.
- Cahyani, Sri Indah, Agus Lahinta, Sitti Suhada, Tajuddin Abdillah, dan Eka Vickraien Dangku. "Efektivitas Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Daring pada

- Mata Pelajaran Simulasi Digital.” *Inverted: Journal of Information Technology Education* 3, no. 1 (2023): 20–25. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted/article/view/17688>.
- Dwistia, Halen, Meilisa Sajdah, Octa Awaliah, dan Nisa Elfina. “Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022): 81–99.
- Firman, Arlinda Puspita Sari, dan Firdaus. “Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video: Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet.” *IJES: Indonesian Journal of Educational Science* 3, no. 2 (2021): 130–137. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/ijes/article/view/969>.
- Hanin, Noerul, dan Ahmad Cahyono Adi. “Analisis Dampak Fenomena ‘Zoom Fatigue’ di Masa COVID-19 pada Anak Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring: Studi Literatur.” *Foundasia* 14, no. 2 (2023): 1–10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/foundasia/article/view/59094>.
- Hidayanti, Rafiqqa, dan Martunis Yahya. “Peran Media Baru dalam Membentuk Komunitas Virtual (Studi pada Mahasiswa yang Bergabung dalam Komunitas Acehvidgram di Instagram).” *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* 2, no. 2 (2017): 47–66. <https://jim.usk.ac.id/FISIP/article/view/2697>.
- Kartika, Yuly Sari, dan Wiwin Yulianingsih. “Kajian Yuridis Tindak Pidana Pemalsuan Identitas Data Diri dalam Situs Bantuan Kartu Prakerja.” *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana* 5, no. 2 (2023): 1–11. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalrectum/article/view/3023>.
- Khairuni, Nisa. “Dampak Positif dan Negatif Sosial Media terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus di SMP Negeri 2 Kelas VIII Banda Aceh).” *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (2016): 91–106. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/693>.
- Khatimah, Husnul. “Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat.” *Tasamuh* 16, no. 1 (2018): 119–138. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tasamuh/article/view/548>.
- Khotimah, Husnul, Eka Yuli Astuti, dan Desi Apriani. “Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan).” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 3, no. 2 (2020): 357–368. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3050>.
- Ma’arif, Alwi Ilqam, dan Mukh. Nursikin. “Pendidikan Nilai di Era Digital: Tantangan dan Peluang.” *AFEKSI: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 326–335. <https://afeksi.id/jurnal/index.php/afeksi/article/view/254>.
- Nurmala, Meilla Dwi, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, dan Tubagus Farihal Fatah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19.” *NCABET: National Conference on Applied Business, Education & Technology* 1, no. 1 (2021): 388–394. https://www.researchgate.net/publication/356201572_EFEKTIVITAS_PENGGUNAAN_APLIKASI_GOOGLE_MEET_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_ONLINE_PADA_MAHASISWA_SAAT_PANDEMI_COVID-19.
- Soendari, Tjutju. *Metode Penelitian Deskriptif*. Bandung: UPI. Stuss, Magdalena & Herdan, Agnieszka, 2012. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=pyRPECMAAAAJ&citation_for_view=pyRPECMAAAAJ:u5HHmVD_uO8C.
- Subagio, I Komang Adil, dan Asnah Marlina N. Limbong. “Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Aktivitas Pendidikan.” *Journal of Learning and Technology* 2, no. 1 (2023): 43–52.

- <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jlt/article/view/5844>.
- Sugiyono, S. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D.” *Alfabeta, Bandung*, 2018.
- Sumakul, Hansen Imanuel, Selina Valensia Tendea, dan Apeles Lexi Lonto. “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran.” *Tumoutou Social Science Journal* 1, no. 1 (2024): 21–30.
- Utomo, Teguh Prasetyo. “Literasi Informasi di Era Digital dalam Perspektif Ajaran Islam.” *Buletin Perpustakaan* 3, no. 1 (2020): 61–82. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>.
- Yudhira, Ahmad. “Efektivitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19: (Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi di Universitas Tjut Nyak Dhien).” *Jurnal Ilmiah Akuntansi Keuangan dan Bisnis* 2, no. 1 (2021): 1–10. <https://journal.utnd.ac.id/index.php/value/article/view/177>.
- Zuliani, Rizki, Luthfiah, dan Rara Mustikawati. “Dampak Media Sosial terhadap Prestasi Belajar pada Peserta Didik.” *Masaliq: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 5 (2023): 790–800. <https://ejournal.yasin-alsys.org/masaliq/article/view/1376>.