

# Perilaku Mahasiswa Dalam Pembelajaran Melalui Media Zoom Meeting

Edo Setiawan<sup>1</sup>, Lutfia Nabila Wijiati<sup>2</sup>, Sholawati Ana<sup>3</sup>  
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya  
[edo.23090@mhs.unesa.ac.id](mailto:edo.23090@mhs.unesa.ac.id)

## Abstract

*Zoom learning has become a commonly used solution to the challenges of distance learning. This abstract aims to analyze students' behavior in learning through Zoom. This study involved student participants from various disciplines who attended online lectures using the Zoom platform. In this study, the methods used interviews. Interviews is used to experience in learning through Zoom, challenges faced, and their perception on the effectiveness of online learning. Interviews were used to gain deeper insights into individual experiences and students' views. The results of data analysis show that students experienced initial adjustments needed in using Zoom as a learning platform. Technical challenges, such as unstable internet connection issues and difficulties in operating Zoom's features, became significant obstacles in their learning experience. In addition, students also faced challenges in maintaining concentration during long Zoom sessions and managing their time well. Social interaction and communication are also affected in learning through Zoom. Students expressed a need for more direct face-to-face interactions with lecturers and fellow students. Although the Zoom platform provides features such as text chat and emoji reactions, nonverbal communication and spontaneous interactions are limited in this virtual environment. Nonetheless, students recognize the flexibility and accessibility offered by Zoom learning. They appreciated the ability to access lectures from anywhere with a stable internet connection. In addition, they also consider the recorded lectures as a useful learning resource. In conclusion. Zoom learning has significant challenges and benefits for students. Further efforts are needed to overcome technical challenges, enhance social interaction, and assist students in effectively managing their time and concentration in an online learning environment. Development of technological skills and adequate support from educational institutions are also important to ensure a successful learning experience through Zoom.*

**Keywords:** Online Learning; Zoom; Students; Challenges; Concentration; Social Interaction; Distractions; Accessibility

## Abstrak

Pembelajaran melalui Zoom telah menjadi solusi yang umum digunakan dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh. Abstrak ini bertujuan untuk menganalisis perilaku mahasiswa dalam pembelajaran melalui Zoom. Studi ini melibatkan partisipan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu yang mengikuti kuliah secara online menggunakan platform Zoom. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran melalui Zoom, tantangan yang dihadapi, dan persepsi mereka terhadap efektivitas pembelajaran online. Wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang pengalaman individu dan pandangan mahasiswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami penyesuaian awal yang dibutuhkan dalam menggunakan Zoom sebagai platform pembelajaran. Tantangan teknis, seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil dan kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur Zoom, menjadi kendala yang signifikan dalam pengalaman pembelajaran mereka. Selain itu, mahasiswa juga menghadapi tantangan dalam mempertahankan konsentrasi selama sesi Zoom yang panjang dan mengelola waktu mereka dengan baik. Interaksi sosial dan komunikasi juga terpengaruh dalam pembelajaran melalui Zoom.

Mahasiswa mengungkapkan kebutuhan akan interaksi tatap muka yang lebih langsung dengan dosen dan sesama mahasiswa. Meskipun platform *Zoom* menyediakan fitur-fitur seperti obrolan teks dan reaksi emoji, komunikasi nonverbal dan interaksi spontan terbatas dalam lingkungan virtual ini. Meskipun demikian, mahasiswa mengakui fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh pembelajaran melalui *Zoom*. Mereka menghargai kemampuan untuk mengakses kuliah dari mana saja dengan koneksi internet yang stabil. Selain itu, mereka juga menganggap adanya rekaman kuliah sebagai sumber belajar yang berguna. Kesimpulannya, pembelajaran melalui *Zoom* memiliki tantangan dan keuntungan yang signifikan bagi mahasiswa. Diperlukan upaya yang lebih lanjut dalam mengatasi tantangan teknis, meningkatkan interaksi sosial, dan membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan konsentrasi mereka secara efektif dalam lingkungan pembelajaran online. Pengembangan keterampilan teknologi dan dukungan yang memadai dari institusi pendidikan juga penting untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang sukses melalui *Zoom*.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Online; *Zoom*; Pelajar; Tantangan; Konsentrasi; Interaksi Sosial; Distraksi; Aksesibilitas.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada hampir semua aspek dalam kehidupan. Pengertian dari Teknologi Informasi dan komunikasi ini mencakup dua aspek, aspek tersebut yaitu teknologi informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi adalah segala sesuatu yang melibatkan sebuah proses. Selain itu, Teknologi Informasi juga berguna sebagai alat bantuan, manipulasi serta pengelolaan suatu informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi sendiri merupakan hal – hal yang mencakup alat bantu, yang digunakan sebagai alat bantu manusia untuk melakukan komunikasi satu dengan yang lainnya. Serta dapat digunakan untuk mentransfer suatu data dari satu perangkat ke perangkat yang lainnya. Adapun pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut para ahli. Menurut Brown, DeHayes, Hoffer, dan Perkins (2005). Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah kombinasi dari perangkat computer yang tersusun dari perangkat keras dan perangkat lunak untuk memproses dan juga menyimpan teknologi komunikasi informasi untuk melakukan distribusi informasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai segala sesuatu yang dapat memudahkan manusia menyalurkan berbagai informasi dengan cepat dan efektif. Sebagai contoh beberapa Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sering digunakan oleh masyarakat antara lain LCD, Proyektor, TV, Radio, Internet, Perangkat Lunak, dsb.[1] Teknologi Informasi dan Komunikasi terdiri dari sekumpulan *hardware* dan *software*. *Hardware* atau biasa disebut perangkat keras merujuk pada bagian fisik dari suatu computer yang bisa dipegang dan dilihat oleh mata. Sedangkan *software* merupakan suatu data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan tujuan dan fungsi tertentu. Berbeda dengan *hardware* yang fisiknya bisa dilihat, *software* tidak mempunyai bentuk fisik, tetapi kita dapat mengoperasikannya saat menggunakan komputer atau HP. Seperti contohnya *google chrome*, *Mozila Firefox*, dan masih banyak lagi. Dalam hal ini *Zoom meeting* juga termasuk kedalam *software* dalam suatu komputer atau HP.

Perkembangan teknologi terutama dalam bidang informasi dan komunikasi telah menghadirkan banyak platform yang berfungsi untuk memudahkan kegiatan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak pada sistem pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan semakin mudah dilaksanakan karena adanya teknologi. Jika dahulu pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan dilaksanakan secara tatap muka, maka sekarang banyak opsi atau pilihan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Banyak aplikasi pembelajaran hadir bertujuan sebagai media atau sarana pembelajaran. Pada dasarnya aplikasi pembelajaran memiliki peran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi. Platform-platform tersebut hadir sebagai terobosan dalam media pembelajaran. Beberapa contoh platform atau aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran di antaranya adalah *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Moodle*, *Edmodo*, *Khan Academy*, *Linkedin Learning*, *Youtube*, dan masih banyak lagi. Aplikasi atau *platform* yang sering digunakan sebagai media pembelajaran di tingkat perguruan tinggi adalah *Zoom Meeting*.

Kehadiran platform *Zoom Meeting* merupakan produk hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kehadiran aplikasi ini telah merevolusi cara atau sistem pembelajaran di Indonesia. *Zoom Meeting* adalah aplikasi konferensi video yang memungkinkan pertemuan secara daring dalam waktu yang sesungguhnya atau *real time*. *Zoom meeting* adalah Sebuah layanan konferensi video berbasis cloud computing. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan *zoom* sudah lazim ditemui dalam proses belajar terutama di tingkat perguruan tinggi.

*Zoom* sendiri didirikan oleh insinyur dan mantan eksekutif perusahaan Cisco Webex, Eric Yuan, pada tahun 2011, di San Jose, California, dan meluncurkan perangkat lunak pada tahun 2013. Pendapatan *zoom* yang terus meningkat bersamaan dengan peningkatan jumlah pengguna menyebabkan perusahaan ini mencapai status perusahaan unikom pada tahun 2017 dengan valuasi mencapai \$1 milyar. Pada tahun 2019, *Zoom Meeting* menjadi perusahaan terbuka dan terdaftar di NASDAQ. Sejak awal 2020, penggunaan layanan *Zoom Meeting* terus meningkat sejak pandemi korona. Virus baru merebak di dunia, menjadikan banyak pengguna menggunakan aplikasi ini sebagai layanan bertatap muka secara daring.

Kehadiran aplikasi *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran perlu dianalisa agar kehadirannya dapat dimanfaatkan dengan semakin maksimal. Pertanyaan utama yang muncul adalah bagaimana perilaku mahasiswa dalam penggunaan *Zoom Meeting* sebagai alat pembelajaran. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti bagaimana mereka berinteraksi dengan platform *Zoom Meeting*, sejauh mana mereka terlibat dalam sesi pembelajaran, dan hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Selain itu, tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Zoom Meeting* juga perlu dievaluasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perilaku mahasiswa mengenai pembelajaran melalui media *Zoom meeting* sehingga dapat diketahui manfaat dan hambatan yang mahasiswa alami ketika menggunakan *Zoom Meeting* sebagai media pembelajaran.[2]

## **2. Metode Penelitian**

Pendidikan jarak jauh melalui *Zoom* telah menjadi paradigma baru dalam pembelajaran. Evaluasi dan pengukuran efektivitas pembelajaran melalui *Zoom* menjadi penting dalam memahami sejauh mana mereka terlibat dalam sesi pembelajaran dan dapat memberikan hasil yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan paradigma pendidikan jarak jauh dengan metode wawancara. Penelitian ini mengadopsi pendekatan paradigma pendidikan jarak jauh yang mengakui keunikan dan tantangan pembelajaran melalui *Zoom*. Metode kualitatif digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dari mahasiswa tentang persepsi, pengalaman, dan dampak pembelajaran melalui *Zoom*. Pertanyaan wawancara dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting seperti kualitas pengajaran, interaksi dengan dosen dan sesama mahasiswa, keterlibatan mahasiswa, dan dampak pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Sampel responden didalam penelitian ini ialah

mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran melalui Zoom. Dalam metode kualitatif untuk menganalisis efektivitas pembelajaran melalui zoom, kami menggunakan metode analisis wawancara dengan melakukan wawancara melalui rekaman audio. Hasil analisis menunjukkan beberapa temuan penting terkait dengan perilaku mahasiswa mengenai pembelajaran melalui *Zoom*. pertama adalah tantangan teknis, di mana banyaknya mahasiswa menghadapi kendala dalam mengakses platform, masalah koneksi internet, dan kesulitan teknis lainnya yang sering terjadi. kedua adalah interaksi dan partisipasi, yang mengungkapkan pengalaman mahasiswa dalam berinteraksi dengan dosen dan teman sekelas, serta tingkat partisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok menggunakan *Zoom* membantu dalam hal partisipasi diskusi jarak jauh. ketiga adalah adaptasi dan motivasi, yang mencakup upaya mahasiswa dalam beradaptasi dengan pembelajaran online dan mempertahankan motivasi belajar mereka. Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran melalui *Zoom* dan tantangan yang mereka hadapi.

Penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif dengan melibatkan pengumpulan data melalui survei dan wawancara kepada mahasiswa yang menggunakan *Zoom* sebagai platform pembelajaran.[3] Survei ini dirancang untuk mengumpulkan data tentang persepsi mahasiswa terhadap pengalaman pembelajaran melalui *Zoom*, termasuk aspek-aspek seperti kualitas audio dan video, keterlibatan mahasiswa, interaksi dengan dosen dan mahasiswa, dan kemudahan penggunaan platform. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman belajar mahasiswa dan tantangan yang dihadapi dalam penggunaan *Zoom*. Seperti masalah koneksi internet yang tidak stabil, kelelahan akibat waktu yang lama di depan layar, dan kurangnya interaksi tatap muka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif jenis studi kasus. Fokus penelitian ini adalah efektivitas kegiatan pembelajaran online mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Wawancara menjadi jalan peneliti untuk memperoleh data. Peneliti menfokuskan penelitian pada tanggal 29 September 2023. Berbagai data yang didapat penulis lalu dinarasikan secara sistematis, disesuaikan oleh kebutuhan penelitian sehingga memudahkan penulis untuk mendapatkan kesimpulan nantinya. Analisis data ini dilakukan dengan mengacu pada konsep (milles & Huberman, 2014) yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusions*. Miles & Huberman (1992:19), mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu (1) reduksi data (*data reduction*); (2) paparan data (*data display*); dan (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*), dan menggunakan teori Sugiyono (2018) hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Analisis data kualitatif dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data berlangsung, artinya kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan juga selama dan sesudah pengumpulan data. Untuk mendapatkan data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan penulis melakukan interview dengan beberapa informan, informan berjumlah tujuh orang yakni Andini selaku mahasiswa, Dita selaku mahasiswa, Nasywa selaku mahasiswa, Dzaky selaku mahasiswa, Kevin selaku mahasiswa, Denada selaku mahasiswa, Riska selaku mahasiswa.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

*Zoom* adalah Sebuah layanan konferensi video berbasis *cloud computing*. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Pada umumnya, para pengguna menggunakan aplikasi ini untuk melakukan meeting hingga konferensi video dan audio. Menurut KBBI, platform memiliki arti rencana kerja atau program. Menurut Cambridge Dictionary, platform merupakan cara untuk memberi tahu publik mengenai pendapat atau pemikiran. Dalam dunia teknologi informasi, platform mengacu pada suatu sistem atau fondasi yang menyediakan lingkungan dan infrastruktur bagi pengembangan dan pelaksanaan

aplikasi, layanan, atau produk tertentu. Platform menyediakan berbagai komponen dan layanan yang dapat dimanfaatkan oleh para pengembang untuk membangun aplikasi atau layanan mereka tanpa harus membangun semuanya dari awal.

*Platform platform* yang ada di era modern ini sangat banyak sekali, berbagai macam platform hadir untuk mempermudah masyarakat pada era ini. Penggunaan platform sudah google classroom memainkan peran penting pembelajaran online pada era pademi hingga sekarang, seperti, *moodle, edmodo, khan academy, linkedln learning, youtube*, dan masih banyak lagi. *Platform* pembelajaran merupakan salah satu terobosan sistem belajar yang memberikan kebebasan bagi mahasiswa yang mengoperasikannya. Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran memiliki peran untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi tertentu. Oleh karena itu, untuk proses pembelajaran yang dilakukan secara online atau daring, kiranya membutuhkan sarana atau media. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu menunjang media pembelajaran di Lembaga Pendidikan (Universitas). Pada tingkat Universitas terdapat beberapa media yang digunakan dalam menunjang pembelajaran contohnya seperti, *Whatsapp, Zoom Meeting*, dll. Aplikasi *Zoom Meeting* tidak hanya digunakan sebagai sarana media pembelajaran, tetapi juga digunakan untuk kegiatan perkantoran bahkan yang lainnya. Platform ini gratis sehingga dapat digunakan dan diakses oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan bisa diakses sepuasnya jika kita melakukan pembayaran atau *Zoom meeting* akun premium. Dalam aplikasi *Zoom meeting* ini kita berkomunikasi secara langsung satu sama lain melalui video meskipun kita berjarak jauh satu sama lain. Oleh karena itu *Zoom meeting* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam era digital ini teknologi semakin maju, metode pembelajaran melalui *zoom* telah menjadi alternatif yang cukup efektif dalam dunia pendidikan. Ditengah pademi yang melanda ini, platform online ini telah membuktikan dirinya mampu memfasilitasi pembelajaran secara jarak jauh dengan tingkat interaktifitas yang tinggi.[4] Platform *zoom* menawarkan berbagai fitur fitur yang memungkinkan para pendidik dan mahasiswa berinteraksi serta menyalurkan pengetahuan dari diskusi kelompok yang seru, pembelajaran melalui platform *zoom* dapat menciptakan kesempatan untuk mengakses materi secara fleksibel, dapat mengembangkan ketrampilan teknologi yang gak kalah penting di era modern ini untuk masa depan mereka. Dengan semua kelebihan ini, tak dapat disangkal bahwa platform *zoom* dapat membuka pintu pembelajaran yang efektif pada situasi yang sulit ini. Namun, tak dapat dipungkiri *zoom* juga memiliki sisi tidak efektif seperti membutuhkan banyak sekali jaringan internet yang tentu tidak sedikit biayanya dan lain sebagainya.

Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di lingkup Universitas Negeri Surabaya umumnya dilakukan secara online dengan media *Zoom*, kurangnya ruang kelas menjadi salah satu alasan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya melakukan kegiatan belajar mengajar secara online hal ini memicu banyak pendapat apakah kegiatan pembelajaran secara online melalui *zoom meeting* ini efisien atau tidak adakah hasil yang didapat mahasiswa dengan adanya pembelajaran *online* ini. Dalam proses kegiatan belajar mengajar mahasiswa via *Zoom*, peran dosen sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Mereka harus memiliki kemampuan dalam mengelola teknologi, menyampaikan materi dengan jelas, dan merespon pertanyaan atau masukan mahasiswa dengan baik. Dengan adanya platform *Zoom*, pembelajaran jarak jauh dapat tetap berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi mahasiswa.

Namun dalam proses kegiatan belajar mengajar mahasiswa melalui platform *Zoom*, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan untuk memastikan kelancaran dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan *zoom meeting* pada mahasiswa, maka penelitian ini dilakukan terhadap tujuh informan yang merupakan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.

### **3.1. Efektifitas pembelajaran melalui zoom**

Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* untuk sarana belajar secara online bagi mahasiswa didasari oleh hal yang sederhana misalnya zoom meeting mudah diakses, *Zoom Meeting* bisa dipakai secara gratis asal ada koneksi internet dengan kelebihan media *Zoom* kiranya *Zoom* dapat dimanfaatkan mahasiswa sebagai media untuk belajar, bagaimanakah efektifitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online.[5]

Platform *Zoom Meeting* telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam konteks pendidikan, *Zoom Meeting* memungkinkan dosen untuk memberikan pengajaran secara interaktif kepada mahasiswa, meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Salah satu keunggulan utama dari *Zoom Meeting* adalah kemampuannya untuk menyediakan fitur-fitur kolaborasi seperti fitur video dan audio yang jelas, serta fitur berbagi layar dan papan tulis virtual. Fitur-fitur ini memungkinkan dosen untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien, sambil memastikan mahasiswa tetap terlibat dan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, *Zoom Meeting* juga memiliki fitur-fitur tambahan yang memperkaya pengalaman pembelajaran. Misalnya, fitur breakout room yang memungkinkan dosen untuk membagi mahasiswa menjadi kelompok kecil untuk diskusi atau kerja kelompok. Hal ini sangat efektif dalam memfasilitasi kolaborasi antara mahasiswa, sehingga mereka dapat belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Selain manfaat kolaborasi, *Zoom* juga memungkinkan dosen untuk merekam sesi pembelajaran. Fitur ini sangat berguna bagi mahasiswa yang tidak dapat menghadiri kelas secara langsung, atau bagi mereka yang ingin mengulangi materi pelajaran. Dengan merekam sesi pembelajaran, mahasiswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan jadwal mereka sendiri.

Tidak hanya itu, *Zoom* juga memungkinkan dosen untuk menggunakan berbagai macam alat bantu pembelajaran, seperti presentasi slide, video, dan gambar. dosen dapat dengan mudah membagikan materi pelajaran dengan menggunakan fitur berbagi layar, sehingga siswa dapat melihat dan mengikuti dengan jelas. Selain itu, dosen juga dapat menggunakan fitur papan tulis virtual untuk memberikan penjelasan tambahan atau menyoroti poin-poin penting dalam materi pelajaran. Secara keseluruhan, penggunaan platform *Zoom* dalam pembelajaran jarak jauh telah terbukti efektif dalam memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Fitur-fitur yang disediakan oleh *Zoom* memungkinkan dosen untuk memberikan pengajaran yang interaktif dan menarik, sambil memastikan mahasiswa tetap terlibat dan memahami materi yang diajarkan. Dengan adanya fitur-fitur kolaborasi, rekaman sesi pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran yang beragam, *Zoom* telah menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung efektivitas pembelajaran jarak jauh.

Sebagaimana sesuai dengan apa yang dipaparkan informan, media pembelajaran itu tidak efektif karena mahasiswa tidak bisa bertatap muka langsung dengan dosen atau teman dan juga terkadang jika pembelajaran melalui online sering kali mengalami kendala jaringan. pembelajaran via *zoom* itu tidak efektif karena sulit sekali memahami materi yang disampaikan dosen jika melalui *zoom* dikarenakan gangguan jaringan dan lain sebagainya. Sebagian mahasiswa juga merasakan keefektifan dari media *zoom* salah satu mahasiswa juga memaparkan pendapatnya tentang kurangnya efektifitas *zoom* untuk pembelajaran, pembelajaran melalui *zoom* lebih efektif jika pembelajaran dilakukan dengan tatap muka

karena penyampaian materi bisa tersampaikan kepada mahasiswa, jika pembelajaran dilakukan secara *zoom meeting* mempunyai banyak kendala seperti gangguan koneksi dan device yang belum memadai.

Menurut mereka kegiatan belajar mengajar melalui *zoom* tidak efektif. Pengalaman yang mereka alami sehingga dapat menghambat pembelajaran online adalah sulitnya koneksi yang menyebabkan mahasiswa sulit untuk mengerti apa yang telah dosen jelaskan, sulitnya koneksi ini menjadi alasan yang paling banyak ditemui, mengelumarkan banyak dana untuk keperluan membeli paket data yang pastinya tidak sedikit dan komunikasi dengan pembicara kurang intens hal ini disebabkan oleh beberapa problem termasuk koneksi internet dan memilih iya karena menurut mereka pembelajaran menggunakan *zoom* efektif karena menghemat waktu serta mereka merasa nyaman dengan pembelajaran melalui *zoom* ini.

### **3.2. Hubungan mahasiswa, teman sekelas dan dosen melalui zoom**

Hubungan antara mahasiswa dan dosen selama perkuliahan online memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan perkuliahan tatap muka. Dalam kondisi ini, interaksi antara mahasiswa dan dosen menjadi lebih terbatas dan cenderung dilakukan melalui media komunikasi digital. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas interaksi dan hubungan antara keduanya. Salah satu perbedaan utama adalah minimnya interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen. Ketika perkuliahan dilakukan secara online, mahasiswa hanya dapat melihat dan mendengarkan dosen melalui layar komputer atau perangkat lainnya. Dosen juga tidak dapat melihat langsung respon dan ekspresi wajah mahasiswa, sehingga sulit untuk memahami tingkat pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi yang diajarkan. Selain itu, komunikasi antara mahasiswa dan dosen juga menjadi lebih terbatas. Keterbatasan waktu dalam sesi perkuliahan online membuat mahasiswa sulit untuk mengajukan pertanyaan secara langsung kepada dosen. Mahasiswa juga cenderung merasa lebih enggan untuk mengajukan pertanyaan melalui media komunikasi digital, karena ada rasa tidak nyaman atau kurangnya kepercayaan dalam penggunaan teknologi tersebut. Selain itu, mahasiswa juga menghadapi kendala dalam memperoleh bantuan atau konsultasi dari dosen di luar jam perkuliahan. Dalam perkuliahan tatap muka, mahasiswa dapat dengan mudah mendatangi kantor dosen atau bertemu langsung untuk mendiskusikan masalah akademik. Namun, dalam perkuliahan online, mahasiswa harus mengandalkan media komunikasi digital seperti email atau pesan singkat, yang cenderung memakan waktu untuk mendapatkan respons.

Dalam hal ini, penting bagi mahasiswa dan dosen untuk memiliki komunikasi yang efektif dan aktif selama perkuliahan online. Mahasiswa perlu meluangkan waktu untuk mengikuti perkuliahan dengan penuh perhatian, mengajukan pertanyaan jika ada kebingungan, serta memanfaatkan media komunikasi yang tersedia untuk berinteraksi dengan dosen. Dosen juga perlu memberikan akses mudah bagi mahasiswa untuk menghubunginya, serta memberikan respons yang cepat dan membantu dalam menjawab pertanyaan atau memberikan bantuan yang dibutuhkan. Meskipun hubungan antara mahasiswa dan dosen saat perkuliahan online cenderung lebih terbatas, namun dengan komunikasi yang efektif dan upaya saling memahami, hubungan tersebut tetap dapat terjalin dengan baik. Mahasiswa tetap dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan, sementara dosen tetap dapat memberikan bimbingan dan dukungan yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

Komunikasi digital seperti *Zoom* telah menjadi alternatif utama bagi mahasiswa dan dosen untuk terhubung dalam proses pembelajaran jarak jauh. Pada saat pembelajaran online mahasiswa dan dosen dituntut untuk mempelajari e-learning atau belajar online mereka harus dituntut untuk bisa menggunakan berbagai platform seperti *google meet*, *zoom*, *skype* dan lain sebagainya. Pada umumnya masing masing dosen sudah mempunyai cara tersendiri untuk berkomunikasi dengan mahasiswanya dalam proses pembelajaran secara online ini. Komunikasi antar dosen dan mahasiswa adalah bagian penting dalam pengalaman akademik mahasiswa. Pola interaksi dosen dan mahasiswa sangat menentukan keberhasilan studi mahasiswa Melalui *Zoom*, kedekatan antara mahasiswa, teman yang lain dan dosen dapat terjalin dengan baik, meskipun tidak bertatap muka secara langsung di dalam ruang kelas. Dalam mimbar virtual ini, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen secara aktif, mengajukan pertanyaan, serta mendapatkan penjelasan yang mendalam tentang materi yang disampaikan dosen. Informan menjelaskan pengalaman mereka, menurut informan platform *zoom* ini cukup membantu mereka untuk terhubung dengan dosen maupun teman-teman lain.

### **3.3. Kenyamanan mahasiswa menggunakan zoom sebagai platform pembelajaran**

Platform digital mengemas desain belajar dengan bervariasi dan menarik sehingga hal itu dapat memotivasi mahasiswa untuk membangun pemikiran kritis membangun paradigma yang kreatif dan kolaboratif. Namun, Kenyamanan saat menggunakan platform online menjadi salah satu faktor penting untuk mahasiswa karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memiliki akses terhadap beragam materi dan interaksi dengan sesama mahasiswa secara virtual, platform online memberikan kemudahan dan fleksibilitas yang luar biasa. Mahasiswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun mereka berada, tanpa harus terikat dengan jadwal dan batasan fisik ruang kelas konvensional. Selain itu, platform online juga menghadirkan berbagai fitur interaktif, seperti diskusi kelompok, forum, dan tanya jawab langsung dengan dosen, yang memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. keluhan yang dirasakan oleh sebagian mahasiswa terkait pengalaman pembelajaran online ini. Salah satu hal yang menyebabkan ketidaknyamanan adalah kurangnya interaksi antara mahasiswa dengan dosen dan sesama mahasiswa. Dalam pembelajaran online, interaksi langsung yang biasanya terjadi dalam kelas fisik menjadi terbatas. Mahasiswa merasa sulit untuk berdiskusi dan bertukar pendapat dengan dosen dan teman sekelas. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa kurang interaktif dan membuat mahasiswa merasa kurang termotivasi. Selain itu, pembelajaran online juga menyebabkan mahasiswa sulit dalam memahami materi pembelajaran. Terkadang, materi yang disampaikan oleh dosen melalui platform pembelajaran online tidak dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa. Ketidakjelasan dalam penyampaian materi dan kurangnya kesempatan untuk bertanya langsung kepada dosen membuat mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami dan menguasai materi. Selain itu, masalah teknis juga menjadi faktor yang menyebabkan mahasiswa merasa tidak nyaman. Gangguan jaringan internet atau masalah teknis lainnya dapat menghambat proses pembelajaran dan mengganggu konsentrasi mahasiswa. Hal ini tentu saja membuat mahasiswa merasa frustrasi dan tidak nyaman. Selain itu, pembelajaran online juga membebani mahasiswa dengan tuntutan waktu yang lebih tinggi. Mahasiswa harus mengatur waktu mereka sendiri untuk mengikuti kelas, mengerjakan tugas, dan mempersiapkan diri untuk ujian. Tidak adanya jadwal tetap seperti dalam pembelajaran tatap muka membuat mahasiswa merasa sulit dalam mengatur waktu dan menghadapi beban tugas yang bertambah. Semua faktor ini menyebabkan mahasiswa merasa tidak nyaman dengan pembelajaran *online*

dan berharap dapat kembali ke proses pembelajaran tatap muka. Seperti yang di paparkan informan dalam wawancara yang telah kami laksanakan Menurut informan tingkat kenyamanan menggunakan platform ini adalah kurang nyaman karena mahasiswa tidak dapat berinteraksi secara langsung melainkan harus melalui platform *zoom* ini, terkendala oleh jaringan internet. Informan lain juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan *zoom* sangat nyaman karena fitur-fitur yang ada di *zoom* sangat membantu pembelajaran, serta bersifat fleksibel dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian, kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan platform *online* menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas dan efektif di era digital ini. Menurut mahasiswa tingkat kenyamanan menggunakan platform ini adalah kurang nyaman karena mahasiswa tidak dapat berinteraksi secara langsung melainkan harus melalui platform *zoom* ini, terkendala oleh jaringan internet.

### **3.4. Fleksibilitas dalam mengakses dan menyelesaikan pembelajaran**

Mahasiswa memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam pembelajaran online. Dalam konteks ini, fleksibilitas merujuk pada kemampuan mahasiswa untuk mengatur waktu belajar mereka sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka. Dalam pembelajaran online, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui platform atau sistem yang disediakan. Mereka dapat memilih waktu yang paling sesuai untuk mempelajari materi, baik itu pagi, siang, malam, atau bahkan dini hari. Selain itu, mahasiswa juga memiliki fleksibilitas dalam memilih tempat belajar mereka. Mereka dapat belajar di dalam rumah, di dalam perpustakaan, di *cafe*, atau di tempat lain yang mereka anggap nyaman dan sesuai dengan preferensi mereka. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang cocok untuk mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dan produktivitas dalam proses pembelajaran. [6]

Selain itu, fleksibilitas juga mencakup kemampuan mahasiswa untuk mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri. Dalam pembelajaran online, mahasiswa dapat mempelajari materi pada kecepatan yang sesuai dengan pemahaman mereka. Jika mereka merasa sudah menguasai suatu konsep, mereka dapat melanjutkan ke materi selanjutnya tanpa harus menunggu kecepatan kelas. Di sisi lain, jika mereka mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi, mereka dapat mengulang materi tersebut sebanyak yang mereka butuhkan hingga benar-benar memahaminya. Kemudian, fleksibilitas juga terkait dengan kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dan peserta lainnya. Dalam pembelajaran online, mahasiswa dapat mengakses berbagai jenis materi pembelajaran seperti teks, video, audio, dan gambar. Mereka diberi kebebasan untuk dapat memilih jenis materi yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, melalui fitur interaktif yang disediakan dalam *platform* pembelajaran *online*, mahasiswa dapat berinteraksi dengan sesama peserta dan instruktur melalui forum diskusi, *video conference*, atau pesan langsung. Hal ini membuka peluang untuk berbagi pengetahuan, bertukar pendapat, dan belajar dari pengalaman orang lain. Kita juga dapat berbagi pengalaman bahkan dengan orang yang belum kita kenal sebelumnya. Seperti halnya di aplikasi *Youtube*, kita bisa berbagi kisah keluh kesah atau membagikan materi pembelajaran kepada orang lain. Saat video kita ditonton oleh banyak orang kita mendapatkan yang namanya *adsense* atau uang dari *youtube*. Sehingga ini dapat memberikan manfaat bagi kita maupun orang lain yang menontonnya.

Dalam kesimpulannya, fleksibilitas mahasiswa dalam pembelajaran online memberikan kebebasan bagi mereka untuk mengatur waktu belajar, memilih tempat belajar, mengatur kecepatan belajar, dan berinteraksi dengan materi dan peserta lainnya sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Fleksibilitas ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan mahasiswa untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pendidikan mereka.

Hasil dari wawancara yang terakhir *fleksibilitas zoom* bagi mahasiswa untuk menyelesaikan tugas serta pembelajaran adalah mahasiswa merasa bahwa dengan adanya platform *zoom meeting* ini bersifat fleksibel artinya mahasiswa dapat mengakses *zoom meeting* dimana saja dan kapan pun mereka mau selama kondusif dan dapat membantu untuk focus saat pembelajaran dimulai, tidak harus menempuh perjalanan jauh untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Ada juga yang memaparkan bahwa *zoom meeting* merupakan platform yang tidak fleksibel hal ini berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet, smartphone yang tidak memadai, lag pada saat *zoom meeting* berlangsung yang berimbas mahasiswa kurang bisa mengerti apa yang sedang pembicara jelaskan. Dengan demikian pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara *online* agar dapat menyesuaikan perkuliahan dengan situasi online ini karena pembelajaran secara *online* membutuhkan banyak sekali ketersediaan instrumen yang mendukung keberlangsungan proses belajar mahasiswa misalnya ketersediaan komputer atau laptop yang memadai, handphone, serta jaringan internet yang stabil. Selain itu mahasiswa dan dosen harus mampu menyesuaikan dengan situasi dan kondisi ini maka dengan adanya tantangan tersebut mahasiswa mampu merubahnya menjadi peluang untuk berkembang.

#### **4. Kesimpulan**

Hasil analisis menunjukkan beberapa temuan penting terkait dengan efektivitas pembelajaran melalui *Zoom*. Pertama adalah tantangan teknis, di mana banyaknya mahasiswa menghadapi kendala dalam mengakses platform, masalah koneksi internet, dan kesulitan teknis lainnya yang sering terjadi. Kedua adalah interaksi dan partisipasi, yang mengungkapkan pengalaman mahasiswa dalam berinteraksi dengan dosen dan teman sekelas, serta tingkat partisipasi dalam diskusi dan aktivitas kelompok menggunakan *zoom* membantu dalam hal partisipasi diskusi jarak jauh. Ketiga adalah adaptasi dan motivasi, yang mencakup upaya mahasiswa dalam beradaptasi dengan pembelajaran *online* dan mempertahankan motivasi belajar mereka.

Penting bagi mahasiswa dan dosen untuk memiliki komunikasi yang efektif dan aktif selama perkuliahan *online*. Mahasiswa perlu meluangkan waktu untuk mengikuti perkuliahan dengan penuh perhatian, mengajukan pertanyaan jika ada kebingungan, serta memanfaatkan media komunikasi yang tersedia untuk berinteraksi dengan dosen. Dosen juga perlu memberikan akses mudah bagi mahasiswa untuk menghubunginya, serta memberikan respon yang cepat dan membantu dalam menjawab pertanyaan atau memberikan bantuan yang dibutuhkan.

## Daftar Pustaka

- [1] G. Far-Far, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dalam Pembelajaran,” *Istor. J. Pendidik. dan Sej.*, vol. 17, no. 1, pp. 1–5, 2021.
- [2] S. Herwanto and D. Hatmo, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring The Impact of The Covid-19 Pandemic on The Online Distance Learning Effectiveness.”
- [3] N. Septantiningtyas, M. Kholil, and R. Mutmainnah, “EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Efektifitas Pembelajaran Daring melalui Aplikasi Zoom terhadap Minat Belajar Siswa,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i4.3164.
- [4] J. Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE EVERYONE IS A TEACHER HERE (ETH) PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 8 TAKALAR,” vol. 2, no. 1, 2018.
- [5] R. Boy, J. I. Sihotang, and J. Moedjahedy, “Analisa Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Zoom Meeting Menggunakan Framework COBIT 5 Domain Deliver, Service, and Support (DSS),” *CogITo Smart J.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–46, 2022, doi: 10.31154/cogito.v8i1.389.35-46.
- [6] A. H. Ilyas, “Penggunaan Model Pembelajaran e-learning,” *Warta*, vol. 56, no. April, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4>