

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI ZOOM SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UMI MAKASSAR**

Oleh NurSa'adah Awlia Abdul Hamid
Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi
Fakultas Sastra Universitas Muslim Indonesia

Amaluddin
Abd.Majid
Staff Pengajar Prodi Ilmu Komunikasi
Fakultas Sastra Universitas Muslim Indonesia

ABSTRACT

Due to the spread of COVID-19 in Indonesia, all students in Indonesia are required to study online at home. Faculty of Letters, Communication Studies Study Program UMI Makassar is one of the campuses that implements online learning using the Zoom application. Zoom Cloud meeting is one of the online learning media that is often used at the Faculty of Letters, Communication Studies Study Program, UMI Makassar. The effectiveness of online learning really needs to be considered so that students understand when learning takes place. The purpose of this study is to find out and understand how effective online learning is using the Zoom application as an interactive learning medium at UMI Makassar Communication Science. This research uses descriptive qualitative research. The primary and secondary data sources where primary data is a source of data obtained directly using the method of observation and interviews, polls from individuals or groups, while secondary is a source of data obtained through media intermediaries or indirectly in the form of books. the method used is the method of observation, interviews and documentation.

The results showed that the effectiveness of using the Zoom application as an interactive learning medium for Communication Science students at UMI Makassar, the presence of the covid-19 virus could be said to be ineffective in terms of interactive learning, but in terms of using the Zoom video conference application, of course, it really supports the distance learning process due to restrictions on activities that are carried out. issued by the government during a pandemic. The obstacles during the learning process using the Zoom application are minimal internet quota and an unstable network.

Keywords: Effectiveness, Learning Media, Application

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Di tengah merabaknya kasus penyebaran virus Covid-19 yang terjadi di Indonesia ternyata membawa dampak tersendiri bagi dunia Pendidikan.

Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau Langkah yang dapat dilakukan selama pandemic virus corona ini berlangsung. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi system daring atau *online*. Adanya surat Edaran Kemendikbud No 2 tahun 2020 dan No. 3 tahun 2020 tentang pencegahan dan penanganan corona virus *disease* (Covid-19) mewajibkan lembaga pendidikan untuk memberlakukan pembelajaran secara *online*.

Melalui pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen kapan saja. Demikian juga sebaliknya. Sifat komunikasinya bisa tertutup antara satu mahasiswa dengan dosen atau bahkan secara bersama-sama melalui papan pengumuman. Komunikasinya juga masih bisa dipilih, mau secara serentak atau tidak.

Menurut Keengwe & Georgina (2012:52) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran berbasis (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat untuk pendukung proses pembelajaran saat ini. Salah satu pembelajaran jarak jauh yang dapat

diimplementasikan pada mahasiswa adalah dengan video conference. Pembelajaran dengan video conference dapat menggantikan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dikelas menjadi kegiatan tatap muka secara virtual melalui bantuan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan internet. Pembelajaran yang idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama, dengan adanya video conference akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan, karena pendidik akan terlibat langsung dengan peserta didik. Berbagai instansi yang terpaksa melakukan kegiatan mereka dari rumah seringkali menggunakan video conference untuk tetap terhubung dengan rekan atau anggota lain. Ada berbagai media yang digunakan untuk melaksanakan meeting atau video conference, salah satunya adalah Zoom Meeting.

Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sangat penting sekali memilih yang dapat mengantarkan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan. Salah satu bentuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran *Synchronous*.

Pembelajaran *Synchronous* merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan langsung antara peserta didik dan pendidik secara *online*. Salah satu cara pelaksanaan pembelajaran *Synchronous* adalah menggunakan cara *teleconference* yang di atur sedemikian rupa agar terlaksana. Salah satu platform yang menjadi andalan dalam pelaksanaan *teleconference* adalah Zoom (Mandy dan Archibald, 2019:4).

Aplikasi *Zoom* adalah salah satu platform yang paling banyak digunakan belakangan ini, salah satu mungkin karena layanannya gratis dan memiliki fitur, salah satu fitur unggulannya adalah dapat berbagai layer dan juga berbagai persentasi, yang dapat membantu proses pembelajaran. (Zoom Video Communications Inc., 2016). Aplikasi *zoom* merupakan layanan berupa *soft ware* yang biasa digunakan untuk belajar maupun rapat atau konferensi. *Zoom*, sebagai salah satu media komunikasi untuk menunjang kerja di era pandemic Covid-19, merupakan salah satu *tools* kerja secara WFH (*Work From Home*) bekerja dari rumah. Aplikasi *Zoom* membantu para staf perusahaan, siswa, guru, dan kalangan akademis untuk mempermudah aktivitas atau melakukan kegiatan belajar mengajar (Haqien Danin, 2020:51).

Efektivitas pembelajaran menggunakan *Zoom* dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. Pemilihan media pembelajaran teknologi berbasis internet harus benar-benar dipertimbangkan karena jika tidak tepat guna dapat memberikan dampak buruk pada manfaat belajar. Di mana seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital dalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah 2018).

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muslim Indonesia sejak Maret 2020 telah mengambil kebijakan penyelenggaraan perkuliahan secara daring melalui aplikasi *Zoom*, para Mahasiswa dan Dosen mengakses platform perkuliahan daring tersebut dari tempat tinggalnya masing-masing. Perkuliahan dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet tersebut tidak akan menjadi persoalan, namun secara institusi maupun individu dosen dan mahasiswanya tidak terbiasa dengan perkuliahan daring akan mengalami permasalahan dan perlu penyesuaian.

Adaptasi perlu dilakukan dengan cepat guna menjalankan perkuliahan daring. Proses penyesuaian ini tidak sedikit berujung pada metode perkuliahan yang tidak efektif. Beragam tugas yang tertumpuk diberikan oleh dosen, mahasiswa diminta mengumpulkan, tanpa meminta umpan balik kepada mahasiswa. Ketiadaan pemberian umpan balik kepada mahasiswa menandai perkuliahan hanya berlangsung satu arah, bukan kuliah yang dialogis. Pada akhirnya, muncul kekecewaan mahasiswa menjadi ketidakpuasan atas pelayanan yang diberikan oleh kampusnya.

Berdasarkan fakta tersebut, maka terdapat pula permasalahan yaitu, pengalaman dari Mahasiswa dan Dosen terkait dengan penggunaan *zoom* pada universitas, dari fenomena-fenomena yang telah dijabarkan menjadikan peneliti terkait untuk mengkaji tentang “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Zoom* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada

Mahasiswa Ilmu Komunikasi Makassar”.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas dalam penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar.
2. Bagaimana hambatan-hambatan dalam penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar?

Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar.
2. Untuk mengetahui hambatan-hambatan penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis, informasi yang diperoleh diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam menambah pengetahuan teoritis pada ilmu Pendidikan, khususnya Mahasiswa universitas muslim Indonesia.
2. Manfaat praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan kepada Mahasiswa untuk siap mengikuti

perkuliahan daring selama masa pandemi *covid 19*, serta menjadi dasar bagi pimpinan perguruan tinggi dalam menetapkan kebijakan pelaksana perkuliahan daring.

3. Manfaat teoritis, bahwa hasil penelitian ini berguna sebagai aplikasi ilmu bagi peneliti untuk mengetahui pengalaman dari penggunaan aplikasi zoom sebagaimana bisa digunakan untuk media pembelajaran interaktif serta membandingkan dengan fakta dan kondisi yang terjadi dilapangan

Tinjauan Pustaka

Pengertian Efektivitas

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang diartikan dengan: a) ada efeknya (ada akibatnya, pengaruh, ada kesannya), b) manjur atau mujarab, c) dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan).

Pengertian efektivitas menurut beberapa ahli yaitu:

Menurut Ravianto (2014:11) pengertian efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif.

Menurut Hidayat (dalam Dewi, 2011: 9) efektivitas adalah “suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai”. Dimana makin besar

presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Sedangkan definisi efektivitas pengajaran sendiri.

Miarso (Dalam Rohmawati, 2015:16) mengatakan bahwa “efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi”.

Menurut Beni (2016: 69) efektivitas adalah antara output dan tujuan atau dapat dikatakan merupakan ukuran seberapa jauh tingkat output, kebijakan dan prosedur dari organisasi. Efektivitas juga berhubungan dengan derajat keberhasilan suatu operasi pada sector public sehingga suatu kegiatan dikatakan efektif jika kegiatan tersebut mempunyai pengaruh besar terhadap kemampuan menyediakan pelayanan masyarakat yang merupakan sasaran yang telah ditentukan. Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan ketepatan suatu program untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Heri & Helmi (2019:35) bahwa media mempunyai nilai praktis untuk membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak

menjadi konkret, misalnya dalam menjelaskan tahap-tahap sejarah melalui film grafik, mengatasi batas-batas ruang kelas dalam menampilkan objek yang terlalu besar seperti candi, dan dapat juga mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid yang satu dengan yang lain, media juga dapat menampilkan objek yang terlalu kecil dan langka untuk diamati secara langsung. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. (Yudhi Munadi, 2012:8).

Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levi dan Lentz (Arsyad, 2011:16) fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah media berfungsi mengarah dan menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran. Fungsi afektif berfungsi untuk menggugah emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif berfungsi memperlancar memahami dan mengingatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris adalah membantu peserta didik yang lemah dalam membaca teks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Jenis Media Pembelajaran

Brezt mengelompokkan media pembelajaran atas media audio visual

gerak, audio visual diam, audio semi gerak, visual gerak visual diam, semi gerak, media audio, dan media cetak (Sukirman, 2012:45). Seels dan Glasgow (dalam Azhar:2011) membedakan atas media tradisional dan media mutakhir. Media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian, multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realita. Adapun media mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi seperti *teleconference*, dan media berbasis mikroprosesor seperti permainan computer dan hypermedia.

Media pembelajaran dalam jaringan

Pembelajaran daring merupakan program pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara massif dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih, 2015:1).

- 1). Tujuan pembelajaran dalam jaringan (Daring) Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas.
- 2). Manfaat pembelajaran dalam jaringan (Daring) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran,

Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan, Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

3). Karakteristik Dalam Jaringan (Daring) Daring, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web. Masif, pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jaringan web. Terbuka, sistem pembelajaran daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industry, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum.

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menari, dan lainnya (Pujawan 2012).

Menurut Zaman, dkk (2012:3) mengemukakan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif adalah:

Curriculum, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum Pendidikan yang sudah ditetapkan. Aspek desain kurikulum dan pembelajaran terdiri dari 6 penilaian yaitu: Kesesuaian sasaran, Kelengkapan unsur pembelajaran. Kejelasan tujuan, Konsistensi tujuan-materi-evaluasi, pemberian contoh dan Aspek-aspek pedagogic. *Content*, penilaian content pada media interaktif didasarkan beberapa aspek. Kebenaran substansi materi, kecukupan cakupan, kedalaman, aktualitas, kelengkapan sumber. *Communication*, aspek kejelasan pesan, menumbuhkan motivasi. *Computer capacity*, kemampuan computer multimedia. *Creativity*, tidak melanggar etika. *Compability*, dapat diterima secara umum, dan mudah digunakan. *Cosmetic*, tampilan desain yang menarik dan, *Interactivity*, memunculkan produk yang interaktif.

Aplikasi Zoom

Aplikasi Zoom adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, zoom juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. Prezi Desktop menjadi unggul karena program ini menggunakan Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan pengguna prezi desktop untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. Zoom merupakan aplikasi yang menyediakan layanan konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, pertemuan online, obrolan, hingga kolaborasi seluler.

Aplikasi ini banyak digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh.

Salah satu aplikasi yang menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone adalah *zoom cloud meeting*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan *online* dan kolaborasi seluler penggunaan *meeting* dalam aplikasi ini bisa menampung 1000 peserta bersama dalam satu pertemuan secara virtual. Aplikasi ini dapat di download secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan *telephone*, webinar, persentasi, dan masih banyak lainnya. (Wibawanto 2020).

Efektivitas pembelajaran menggunakan *zoom* dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses, pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. *Zoom* dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran *online* yang dapat diartikan sebagai suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet. Adapun fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi *Zoom* adalah sebagai berikut: Pertemuan rapat one-on-one. Konferensi rapat grup video. *sharing screen & chat*. *Recording video call*. Keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dari pembelajaran *Zoom* adalah sebagai berikut: Kapasitas ruang besar, Kualitas video

dan suara terbaik, Tersedia berbagai fitur menarik, Mendukung presentasi, Fitur on/off video, Tersedia di berbagai macam perangkat. Kelemahan yaitu sebagai berikut: Tidak tersedia Bahasa Indonesia, Boros kouta, Kurang aman.

Teori Pendukung

Teori Behavioristik Menurut Desmita (2009:44) teori belajar behavioristik merupakan teori belajar memahami tingkah laku manusia yang menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik, sehingga perubahan tingkah laku pada diri seseorang dapat dilakukan melalui upaya pengkondisian. Teori belajar behavioristik dalam pembelajaran merupakan upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan. Pembelajaran behavioristik sering disebut juga dengan pembelajaran stimulus respons. Menurut B.F. Skinner Teori ini menekankan bahwa tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari interaksi antara stimulus dengan respon. Teori ini berkembang dan cenderung mengikuti aliran psikologi belajar, lantas menjadi dasar pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran saat ini.

Menurut Watson (dalam Putrayasa, 2013:46), belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, stimulus dan respons yang dimaksud harus dapat diamati dan dapat diukur. Oleh sebab itu seseorang mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri selama proses belajar.

Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respons yang terjadi melalui interaksi dengan

lingkungannya, kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku tidak sederhana. Menurutnya respons yang diterima seseorang tidak sesederhana demikian, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus tersebut yang mempengaruhi respon yang dihasilkan.

Teori Cybernetik Sibernetika adalah tradisi dengan wilayah kajian yang memfokuskan diri pada arus putar dua arah dan aktivitas pengendalian dengan menitikberatkan kepada ketidakterbatasan kekuatan dan, sibernetika menjadi tandingan dari pendekatan linier yang menyatakan bahwa segala sesuatu disebabkan oleh sesuatu yang lainnya sehingga sebagai gantinya sibernetika mengarahkan pada pertanyaan tentang pengaruh antar satu dengan lainnya yang bersifat tidak berujung, bagaimana pengendalian dipertahankan oleh sistem, bagaimana mendapatkan keseimbangan, serta arus putar dua arah mampu menciptakan perubahan dan keseimbangan (Littlejohn, 2009:62).

Ridwan Abdullah Sani (2013: 35) Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Teori ini dengan teori belajar kognitif adalah bahwa proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. Cara belajar secara sibernetik terjadi jika peserta didik mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Hal yang terpenting dalam teori ini adalah “Sistem Informasi”

yang akan menentukan terjadinya proses belajar. Menurut teori ini, tidak ada satupun cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh seorang peserta didik dengan satu macam proses belajar, namun informasi yang sama mungkin akan dipelajari peserta didik yang lain melalui proses belajar berbeda. Abdul Hamid (2009: 47) menyatakan, menurut teori belajar sibermetik yang terpenting adalah "Sistem Informasi" dari apa yang akan dipelajari pembelajar, sedangkan bagaimana proses belajar akan berlangsung dan sangat ditentukan oleh sistem informasi tersebut. Oleh karena itu, teori ini berasumsi bahwa tidak ada satu jenis cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam pendekatan Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya (Kirk & Miller dalam Moleong, 2002:3). Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu atau sekelompok orang.

Pendekatan kualitatif ini dilakukan karena beberapa pertimbangan. Metode kualitatif lebih mudah apabila

berhadapan dengan kenyataan ganda. Metode ini menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menentukan subjek dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar, yang diseleksi dengan kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti, yaitu: Dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar dan mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar yang masih aktif dalam proses perkuliahan dan masing-masing 3 mahasiswa dari setiap Angkatan 2018-2020 yang dapat memberikan informasi yang relevan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini: Data Primer, Data yang langsung didapatkan keterangan Informan. Adapun informan penelitian ini ditentukan oleh peneliti sendiri. Data Sekunder, adalah Data yang mendukung dan memperkuat data primer. Data ini merupakan sumber data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dari buku, jurnal, karya ilmiah, arsip, dan dokumen resmi yang relevan dengan penelitian, efektivitas penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar.

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung menggunakan pengamatan dan pengindraan tanpa ada alat bantuan untuk keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian dengan perencanaan yang sistematis. Pengumpulan data dengan metode observasi ini bertujuan untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati dan aktifitas-aktifitas yang berlangsung.

Wawancara Wawancara dalam penelitian terjadi di mana peneliti sedang berbincang-bincang dengan narasumber dengan tujuan menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan dan menggunakan teknik tertentu. Percakapan dua orang, pewawancara sebagai yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban. Dalam penelitian ini, subyek wawancara adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muslim Indonesia.

Dokumentasi Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam penelitian dokumentasi menggunakan foto, surat edaran oleh kampus dan catatan hasil dari pengalaman penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa universitas muslim indonesia.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Efektivitas penggunaan Aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Aplikasi Zoom merupakan sebuah aplikasi yang memiliki fitur khusus untuk bertemu tatap muka secara jarak jauh dengan banyak orang secara virtual dan berbasis video dengan jumlah peserta yang cukup banyak. Dapat dikutip dari hasil wawancara Delza Algiwity angkatan 2018 menyatakan bahwa pengertian aplikasi zoom sebagai berikut:

Zoom adalah sebuah aplikasi yang memiliki fitur khusus untuk bertemu dengan banyak orang secara virtual dan berbasis video. Biasanya digunakan untuk melakukan pertemuan, diskusi, pembelajaran secara online

Dapat dikutip dari hasil wawancara Angga Dwi Fortuna angkatan 2019 yang menyatakan bahwa pengertian aplikasi zoom sebagai berikut:

Zoom merupakan aplikasi tatap muka yang dimana melakukan komunikasi dengan menggunakan video disertai audio, Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai

perangkat contohnya telfon seluler, laptop dan sejenisnya

Dikutip dari hasil wawancara Muhammad Alwi angkatang 2020 menyatakan bahwa aplikasi Zoom sebaagai berikut:
Zoom adalah suatu aplikasi yang dapat di gunakan untuk membuat pertemuan, rapat, belajar, dll

Dapat dikutip dari hasil wawancara Ibu Izki Fikriani Amir dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar menyatakan bahwa pengertian aplikasi Zoom sebagai berikut:
zoom itu sebuah aplikasi komunikasi yang menggunakan video, fungsinya untuk tatap muka secara jarak jauh bisa dengan jumlah peserta yang banyak. Intinya di masa pandemic aplikasi zoom adalah salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh/daring

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa aplikasi Zoom adalah suatu aplikasi yang dimana sistem didalamnya berupa sebuah video *conference* seperti halnya google meet, yang memungkinkan orang-orang bisa berhadapan dalam suatu diskusi sehingga dapat secara online tanpa ketemu langsung dengan menggunakan handphone atau laptop.
Setelah memahami yang di maksud dengan aplikasi *zoom*. Dalam bagian ini peneliti akan

menguraikan pengalaman yang dirasakan dari efektivitas penggunaan aplikasi Zoom dalam proses pembelajaran interaktif pada mahasiswa dan dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar. Dapat dikutip dari hasil wawancara dengan Nur Hikma Indriani Mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:
Menurut saya belum efektif karena sistem jaringan belum merata di seluruh Indonesia. Maka dari itu kestabilan jaringan berbeda-beda untuk mengikuti setiap proses pembelajaran

Sementara pernyataan dari Bella Aulia R Mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:
Bagi saya menggunakan aplikasi zoom dalam proses pembelajaran kurang efektif karena kurangnya pemahaman materi yang didapat ketika tidak disampaikan secara langsung dan menggunakan zoom sangat dibatasi dengan waktu

Sama halnya dengan pernyataan Delza Algiwity Mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:
Dari segi fleksibilitas, tentu saja sangat efektif karena tidak terbatas ruang & waktu. Namun, jika dari segi pemahaman materi pembelajaran, tidak efektif

Namun, berbeda dengan hasil wawancara Syawal Muhammad Zein mahasiswa angkatan 2019 menyatakan bahwa:

Keefektifan proses pembelajaran di aplikasi zoom tidak sepenuhnya efektif, tetapi tetap memiliki keefektifan seperti mudahnya di akses bagi mahasiswa yg sedang berada di kampung untuk mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi seperti ini

Dapat dikutip dari hasil wawancara Angga Dwi Fortuna HR mahasiswa angkatan 2019 menyatakan bahwa:
Kalau menurut saya kurang efektif dikarenakan tidak cocok untuk semua jurusan,apa lagi ketika jurusan tersebut memerlukan fasilitas laboratorium untuk praktikum berkesulitan menerapkan sistem belajar daring ini di rumah. Topik yang rumit, teknik operasi, dan praktik yang membutuhkan lingkungan fisik memang lebih baik dilakukan secara langsung (offline)''

Dapat dikutip bahwa hasil wawancara dari Febiyani angkatan 2020 menyatakan bahwa:
menurut saya aplikasinya tidak menjadi masalah untuk persoalan keefektifannya cuma yang jadi masalah itu jika kendala kendala yang saya sebutkan tadi diatas itu terjadi maka disitulah proses pembelajaran menjadi tidak efektif

Berbeda dengan pendapat dari Muhammad Alwi Mahasiswa

angkatan 2020 menyatakan bahwa:
Untuk skala standarisasi teknologi tentu sangat efektif karena memudahkan dalam suatu pertemuan untuk membahas tentang suatu hal

Di kutip dari pernyataan dosen Ilmu Komunikasi UMI ibu Izki Fikriani Amir menyatakan bahwa:
Yah, cukup efektif sekali membantu saya sebagai dosen dalam proses belajar mengajar, selain itu zoom juga salah satu aplikasi tatap muka yg murah penggunaan kuotanya. Dan selain itu kenapa zoom efektif krn bisa membuat mahasiswa disiplin waktu, jika waktu kuliah 08.00 pagi, maka rata2 mahasiswa sdh join zoom pada saat itu juga

Dapat disimpulkan dari hasil observasi dan wawancara, bahwa efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran interaktif tidak efektif, namun dari segi penggunaan aplikasi zoom sangat efektif dikarenakan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

2. Pembelajaran interaktif jarak jauh penggunaan Aplikasi Zoom pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Para pendidik dibuat panik karena harus berpikir keras tentang strategi, metode, atau teknik yang dapat digunakan untuk melakukan

pembelajaran jarak jauh. Untuk tingkat Universitas, dosen dan mahasiswa mungkin sudah terbiasa menggunakan e-learning atau blended learning untuk proses perkuliahan atau pemberian tugas, Seorang tenaga pendidik harus mencari cara lain untuk membuat mahasiswa lebih menikmati pembelajaran jarak jauh. Sangat tidak dipungkiri bahwa teknologi memang sangat membantu dalam kondisi pandemi ini namun kita harus bijak dan cermat dalam memilih jenis aplikasi atau web tools apa yang tepat dan efektif bagi mahasiswa didik kita. Whatsapp, e-mail, dan google classroom mungkin hanya beberapa contoh teknologi yang dapat digunakan untuk pemberian tugas. Adapun proses pembelajaran interaktif dosen kepada mahasiswa dengan sistem pembelajaran dari aplikasi zoom sebagai berikut:

Dapat dikutip dari hasil wawancara dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar Ibu Izki Fikriani Amir menyatakan bahwa:
pola yg saya gunakan dalam proses belajar mengajar dengan zoom,. Selain memberikan materi melalui power point yang di share screen melalui zoom, saya juga menggunakan model interaksi dengan partisipan kelas yakni mahasiswa, Krn pembelajaran di masa pandemic dengan menggunakan media seperti zoom adalah bagaimana kita sebagai pengajar membangun interaksi dengan mahasiswa.

Berdasarkan informasi dari dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Izki Fikriani bahwa dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi zoom melalui *video conference* dengan menggunakan *share screen* untuk memberikan materi pengajaran.

Dapat dikutip dari hasil wawancara Delza Algiwity Mahasiswa angkatan 2018 proses pembelajaran interaktif melalui aplikasi zoom menyatakan bahwa:

Dari segi fleksibilitas, tentu saja sangat efektif karena tidak terbatas ruang & waktu. Namun, jika dari segi pemahaman materi pembelajaran, tidak efektif

Dikutip dari hasil wawancara Bella Aulia Rahman Mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:

Bagi saya menggunakan aplikasi zoom dalam proses pembelajaran kurang efektif karena kurangnya pemahaman materi yang didapat ketika tidak disampaikan secara langsung dan menggunakan zoom sangat dibatasi dengan waktu.

Berbeda dengan hasil wawancara Aulia R Mahasiswa angkatan 2019 menyatakan bahwa:

Tidak, karna sayapun kadang kurang fokus jika berlangsungnya proses pembelajaran via zoom, dan yang saya rasakan saya lebih aktif jika kuliah offline

Dapat dikutip dari hasil wawancara Syawal Muhammad Zein Mahasiswa angkatan 2019 meenytakan bahwa:

keefektifan proses pembelajaran di aplikasi zoom tidak sepenuhnya

efektif, tetapi tetap memiliki keefektifan seperti mudahnya di akses bagi mahasiswa yg sedang berada di kampung untuk mengikuti proses pembelajaran di masa pandemi seperti ini

Berbeda dengan hasil wawancara Suci Ramadhani Mahasiswa angkatan 2020 menyatakan bahwa:

Tidak, sangat tidak efektif karena banyak gangguan saat kita melakukan pembelajaran saat zoom, yah itulah tadi salah satunya jaringan yang tidak stabil yang membuat kita tidak bisa menyerab atau mendengarkan apa yang di sampaikan oleh dosen, istilahnya tidak sampai di otak yang di sampaikan

Adapun pendapat dari hasil wawancara Febiyani angkatan 2020 menyatakan bahwa: *menurut saya aplikasinya tidak menjadi masalah untuk persoalan keefektifannya cuma yang jadi masalah itu jika kendala kendala yang saya sebutkan tadi diatas itu terjadi maka disitulah proses pembelajaran menjadi tidak efektif*

Peneliti dapat menyimpulkan dari hasil wawancara bahwasanya aplikasi zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar dikatakan kurang efektif karena mahasiswa tersebut kurang memahami materi yang disampaikan karena banyaknya hambatan-hambatan

yang dirasakan selama proses pembelajaran melalui aplikasi zoom.

3. Hambatan-hambatan penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat hambatan-hambatan penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar. Adapun penghambat dari aplikasi zoom, penghambat ini sering kali mengganggu mahasiswa dalam proses belajar mengajar, dan ini yang menjadi ketidak efektifan dari penggunaan aplikasi zoom.

1. Jaringan

Jaringan sering kali menjadi alasan dari setiap mahasiswa, yang melakukan aktifitas belajar mengajar melalui aplikasi zoom. Dikutip dari hasil wawancara Ibu Izki Fakriani Amir dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar menyatakan bahwa:

Klo faktor penghambat banyak yaa.. salah satunya koneksi internet, kemudian kondisi ekonomi tiap mahasiswa berbeda beda, kemudian lokasi rumah mahasiswa berbeda sehingga berkaitan dengan signal yang lemah atau yg baik.

Dapat dikutip dari hasil wawancara Nur Hikma Indriani Mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:

Kendala yang paling sering dialami setiap pertemuan adalah ketidakstabilan jaringan

Dikutip dari hasil wawancara Angga Dwi Fortuna Mahasiswa angkatan 2019 menyatakan bahwa:

Iye kadang terganggu karena Sangat tergantung pada koneksi internet, bila jaringan lambat atau sinyal jelek maka proses pembelajaran akan terganggu baik mahasiswa ataupun dosen itu sendiri terlebih jika dalam situasi ujian akhir atau final

Dikutip dari hasil wawancara Muhammad Alwi Mahasiswa angkatan 2020 menyatakan bahwa:

Kendala saat menggunakan aplikasi zoom ini adalah sebagian besar terkendala di jaringan, dan di handphone android yang apabila kapasitas penyimpanan tidak memadai maka penggunaan aplikasi zoom tersebut akan terganggu sehingga banyak noise yang terjadi. Dari hasil wawancara dan observasi informasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa jaringan internet sangat menunjang dari faktor penghambat proses pembelajaran karena terkadang ada mahasiswa yang dikampung sehingga itu menjadi penghambat dari proses pembelajaran dan dari

sini kita melihat meskipun mereka tinggal dikota, masih banyak mahasiswa yang sangat bergantung kepada jaringan.

2. Pembatasan Waktu

Terbatasnya waktu dari penggunaan aplikasi zoom seringkali menjadi faktor penghambat dari proses pembelajaran menggunakan aplikasi zoom.

Dapat dikutip dari hasil wawancara dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar sebagai berikut:

yang sering terjadi pada saat menggunakan zoom yakni, sering keluar masuk sendiri pada saat video conference berlangsung. Selain itu kadang audionya tidak keluar pada saat video berlangsung. Hal lain yg menjadi kendala adalah zoom bombing. Kemudian pembatasan penggunaan zoom hanya 40 menit jika kita tidak mengupgrade ke yg premium. Itusih menurut sya.

Dari hasil wawancara dosen Ilmu Komunikasi UMI Makassar dapat disimpulkan bahwa dalam kurangnya stabilnya video conference pada proses pembelajaran berlangsung dan pembatasan waktu pada aplikasi zoom regular yang hanya membatasi waktu 40 menit.

3. Kouta internet

Inti dari proses pembelajaran menggunakan aplikasi zoom yaitu kouta internet, masih banyak mahasiswa yang terbebani dalam hal kouta

internet karena kemampuan dari masing-masing individu sangat berbeda-beda.

Dapat dikutip dari hasil wawancara Syawal Muhammad Zein Mahasiswa angkatan 2019 bahwa:

kendala saat ini yg saya rasakan adalah keterbatasan kuota internet sehingga harus mengeluarkan uang lebih untuk mengikuti proses pembelajaran melalui aplikasi zoom

Dikutip dari hasil wawancara Bella Aulia Rahman mahasiswa angkatan 2018 menyatakan bahwa:

Selama menggunakan aplikasi zoom untuk proses pembelajaran, kendala yang saya rasakan yang pertama tidak bisa mengikuti pembelajaran sampai selesai dikarenakan kouta yang sudah tidak cukup, yang kedua karena jaringan yang tidak bagus

Dari hasil wawancara peneliti dapat disimpulkan bahwa selain jaringan internet yang kurang stabil salah satu faktor penghambat yaitu kouta internet yang dapat menunjang proses pembelajaran. Karena tanpa kouta internet proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik.

4. Penyimpanan *Gadget* (Ram)
Penyimpanan sering kali menjadi salah satu faktor penghambat dari proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak semua handphone memiliki Ram yang sama, apalagi memasuki masa pandemi dengan sistem

pembelajaran daring. Jadi mahasiswa harus memiliki aplikasi tersebut untuk melancarkan proses pembelajaran.

Pembahasan

1. Efektivitas penggunaan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi Zoom di Universitas Muslim Indonesia saat adanya virus covid-19 bisa dikatakan tidak efektif. Dikarenakan ada beberapa kendala teknis yang menjadi hambatan saat berjalanya pembelajaran online tersebut. Penggunaan Zoom menjadi salah satu alternatif sebagai pembelajaran jarak jauh bagi dosen dan mahasiswa di lingkungan Universitas Muslim Indonesia. Adapun tata cara untuk menggunakan aplikasi Zoom ini lebih simpel dan tergolong cukup mudah karena dapat digunakan melalui ponsel maupun pada komputer atau PC.

Narasumber berpendapat Zoom menyediakan fitur yang berbeda dari aplikasi lainnya. Salah satu fitur yang sering dipakai adalah penjadwalan meeting dan share dokumen untuk slide presentasi. Selain itu ada fitur chatting yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran berlangsung. Zoom menjadi solusi yang tengah pandemi Covid 19 ini. Berikut hasil penelitian yang di rangkum menjadi tiga komponen yaitu. Pemahaman, Pemahaman merupakan kemampuan

siswa untuk dapat memahami atau menguasai suatu bahan materi ajar dalam suatu pembelajaran. Pemahaman bukan hanya sekedar tahu, tetapi juga menginginkan mahasiswa yang belajar dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan apa yang telah di pahami. Data penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 10 orang responden menunjukkan bahwa sebanyak 2 jawaban mahasiswa mengaku pembelajaran daring via zoom cukup efektif memahami saat pembelajaran online, sebanyak 7 jawaban yang mengatakan pembelajaran daring via zoom tidak efektif dikarenakan banyak hal salah satunya kouta internet dan kurang stabilnya jaringan.

Hasil penelitian mengenai pemahaman menunjukkan Sebagian besar mahasiswa Penerimaan berkaitan dengan efektivitas mahasiswa terhadap media dalam pelaksanaan kursus secara online. Penerimaan ini menyangkut tingkat kejelasan penyampaian simbol pesan melalui tulisan, gambar- gambar, suara, dan keserasiannya (tulisan, gambar dan suara) sebagai media komunikasi.

Hasil penelitian menunjukkan sebanyak 3 mahasiswa menyatakan tidak jelas saat melakukan pembelajaran online. Sementara itu sebanyak 3 mahasiswa mengakui, cukup jelas dan 3 mahasiswa menyatakan jelas. Data lainya adalah seorang mahasiswa mengatakan bahwa saat pembelajaran sering tidak jelas dikarenakan faktor pembicara yang kadang ada kadang menghilangkan tergantung kekuatan sinyal dan suara saat pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa dapat menerima pembelajaran tetapi tidak jelas. Selanjutnya efektifitas pembelajaran online yang diberlakukan di Universitas Muslim Indonesia menjadikan mahasiswa lebih fleksibel saat melaksanakan perkuliahan. Belajar dari rumah membuat mereka tidak merasakan tekanan sebaya yang biasa mereka rasakan ketika belajar bersama teman di dalam perkuliahan yang dilaksanakan secara tatap muka.

Ketidakhadiran dosen secara fisik juga membuat mereka tidak merasa canggung dalam mengemukakan pendapat Data penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh secara online bagi mahasiswa memiliki tantangan tersendiri. Tantangan tersebut berkaitan dengan ketersediaan layanan internet. Mahasiswa mengaku harus mempunyai kuota data lebih. Apalagi sebagian besar mahasiswa mengaksesnya dengan layanan data seluler pribadi. Sementara, hanya sebagian kecil mahasiswa yang menggunakan WIFI. Ada beberapa kelebihan saat menggunakan aplikasi Zoom.

Pertama, Zoom dapat di download secara gratis dan memungkinkan melakukan sampai 100 partisipan. Kedua, dapat menjadwalkan pembelajaran lewat fitur Schedule (Jadwal). Ketiga, bisa merekam dan menyimpan video saat pembelajaran berlangsung. Keempat, Zoom Cloud Meeting dapat bekerja pada perangkat android, Ios, Windows, dan Mac Virtual Background yang bisa di ganti. Selain kelebihan sebagaimana disebutkan, Zoom pun memiliki

kekurangannya yaitu pembelajaran hanya dapat berlangsung selama 40 Menit. Jika sudah 40 menit, aplikasi secara otomatis keluar dan harus log in kembali dengan user id yang baru. Selain itu mahasiswa harus memiliki jaringan yang ekstra, supaya saat pembelajaran tidak ada hambatan apapun

2. Pembelajaran interaktif jarak jauh penggunaan Aplikasi Zoom pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI Makassar

Zoom adalah aplikasi yang tidak berbayar namun dengan pembatasan penggunaan fiturnya, seperti waktu meeting yang diberikan hanya 40 menit dan terbatas untuk 100 peserta. Namun setelah 40 menit, pengajar dan siswa dapat kembali melanjutkan meeting dengan mengklik tautan yang diberikan si pengajar (Host). Pengajar dan mahasiswa dapat berinteraksi, bahkan antar mahasiswa pun bisa berinteraksi untuk bertanya dan berdiskusi. Pengajar pun bisa menunjukkan tampilan

Video, dimana mahasiswa Ilmu Komunikasi berinteraksi melalui video conference baik melalui PC, Laptop maupun smartphone, dari sini antara Mahasiswa dan dosen pengajar dapat saling bertatap muka untuk menciptakan iklim belajar yang positif.

Diskusi, melalui video conference zoom mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI diberi kebebasan untuk berdiskusi berdasarkan mata kuliah yang diberikan oleh dosen, hal ini dibuat untuk melatih kemampuan mahasiswa komunikasi UMI selama pandemic dikarenakan pembelajaran

yang masih berlangsung secara daring.

Persentasi, antara dosen dan mahasiswa biasanya menampilkan dokumen untuk menciptakan pembelajaran yang aktif walaupun hanya berkomunikasi melalui aplikasi conference zoom, Mahasiswa dituntut mampu mempersentasikan tugas yang diberikan kepada sesama mahasiswa dan dosen. Hal ini tentunya tidak lain dan tidak bukan untuk memberikan sense yang baik kepada mahasiswa agar tetap aktif berbicara, menalar pendapat walaupun dibatasi oleh video conference zoom.

Pembelajaran interaktif ini tentunya dilaksanakan agar menghindari penyebaran virus covid-19 di area kampus Universitas Muslim Indonesia, pembelajaran daring sudah dilaksanakan selama kurang lebih dua tahun semenjak keluarnya perintah pembatasan pembelajaran secara offline oleh pemerintah Indonesia. Hal ini tentunya berdampak kepada cara belajar mahasiswa.

Dari 14 kali pertemuan sebanyak 11 kali kesempatan yang diterima mahasiswa Ilmu komunikasi UMI dalam menerima mata kuliah dalam satu dosen, tentunya mahasiswa mengharapkan dapat menerima perkuliahan sama dengan pada saat kuliah offline, ini tidak serta merta menjadi kesalahan dosen, biasanya terdapat mahasiswa/i yang memanfaatkan keadaan dengan kecanggihan teknologi yang ada untuk tidak mengikuti pembelajaran. Atau banyak mahasiswa sengaja menonaktifkan kamera pada saat dosen sedang memberikan kuliah ini

membuat pembelajaran video conference zoom tidak efektif.

Berdasarkan pengalaman belajar mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI pada saat pandemic dan sebelum adanya pandemic tentunya banyak mengalami perubahan dari segi budaya belajar. Ternyata rata-rata jawaban dari Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMI memberikan ketidakpuasannya belajar secara daring karena keterbatasan jaringan, keterbatasan waktu penggunaan aplikasi zoom yang hanya 40 menit, adanya kekhawatiran dosen dan mahasiswa terhadap isu zoombombing dan waktu yang tidak relate antara dosen memberikan kuliah tidak berdasarkan schedule mata kuliah dengan aktivitas mahasiswa, contohnya ketika mata kuliah yang dijadwalkan di hari senin jam 09.00 pagi kemudian dosen menjadwalkan pembelajaran di malam hari atau weekend, ini tentunya mengganggu aktifitas mahasiswa.

Dosen ilmu komunikasi UMI memberikan pendapat terhadap efektivitasnya penggunaan zoom sebagai media pembelajaran interaktif yang sangat membantu dan memudahkan dosen memberikan kewajiban mahasiswa dalam menerima pembelajaran sebagai mana mestinya. Dosen sebagai tenaga pengajar tentunya memberikan yang terbaik dengan keterbatasan pertemuan di masa pandemic.

3. Hambatan-hambatan penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran interaktif pada mahasiswa

Ilmu Komunikasi UMI
Makassar

Aplikasi zoom ialah aplikasi yang basis online yang memudahkan di era sekarang yang dimana aplikasi sangat mendukung dalam proses pembelajaran tanpa bertemu atau tatap muka langsung. Selama penggunaan aplikasi Zoom pada masa belajar di rumah, telah ditemukan beberapa hambatan diantaranya adalah jaringan internet kurang stabil, harga kuota internet yang cukup mahal, pembatasan waktu penggunaan aplikasi zoom, kurangnya pengetahuan Tutor dan Warga Belajar mengenai penggunaan aplikasi Zoom, serta terbatasnya kapasitas memori penyimpanan smartphone, Tutor dan Warga Belajar masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional.

Aplikasi Zoom dianggap sesuatu hal yang baru sehingga diperlukan pemberian informasi yang lebih kepada Warga Belajar dan Tutor. Tampilan halaman muka aplikasi Zoom dirasa sangat sulit. Untuk mengatasi hal tersebut, solusinya adalah penstabilan koneksi jaringan internet dengan cara Tutor dan Warga Belajar diharapkan dapat mencari tempat dimana jaringan internet dapat stabil.

Tim pengembang aplikasi diharapkan dapat memperbaiki tampilan Zoom secara keseluruhan sehingga lebih friendly dan mudah diakses oleh Tutor dan Warga Belajar. Selain itu diperlukan juga uji coba dan pelatihan aplikasi Zoom dan Whatsapp Group kepada seluruh Tutor dan Warga Belajar. Dengan demikian, diharapkan pada saat tahap

implementasi penyelenggaraan pembelajaran daring selanjutnya dapat berjalan dengan lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan Kita semua tahu bahwa wabah yang terjadi diseluruh dunia ini membuat terjadinya banyak perubahan – perubahan yang ada tak terkecuali pada Pendidikan. Biasanya pembelajaran terjadi secara tatap muka didalam kelas, namun kini harus melakukan pembelajaran secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pemahaman materi yang akan dicapai, khususnya pada pembelajaran matematika membuat pemilihan media harus tepat agar tujuan materi yang diberi dapat dipahami siswa dengan baik.

Pembelajaran secara online mendapat tanggapan baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya. Dengan adanya pembelajaran online menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong mahasiswa untuk lebih aktif dalam perkuliahan. Hanya saja terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah ketersediaan paket data internet yang biayanya dikeluarkan secara lebih ekstra oleh mahasiswa saat pembelajaran online. Pembelajaran online melalui Zoom menjadikan pembelajaran kurang efektif dikarenakan beberapa faktor antara lain adalah Mahasiswa lebih cenderung bosan dan tidak pernah berinteraksi langsung bersama dengan teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi,H Dan Supriyono, W. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rieneka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Bagong Suyanto dan Sutinah, (2007)“*Metode penelitian Sosial*”, Jakarta:Kencana Prenada Media Group
- Brahma,I.A.(2020). *Penggunaan zoom sebagai pembelajaran berbasis online dalam mata kuliah sosiologi dan Antropologi pada mahasiswa PPKN di STKIP kusumanegara* Jakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Kurnia S.(2011).“*Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Tik Kelas XI di SMA Negeri IDepok*”. Yogyakarta: UINSunanKalijaga.
- Hamid, A. (2009).*Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Unimed Pres
- Haqien, Danin. 2020. *Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada masa Pandemi COVID-19*. Susunan Artikel Pendidikan.5(1): 51-56
- Junita Monica, Dini Fitriawati. (2020) *Jurnal communion: jurnal komunikasi, Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemmi covid-19*. Prodiilmu

- komunikasi dan desain, universitas ARS Bandung.
- Mandy, Archibald, Rachel and Mavourneen. (2019). Using Zoom Video conferencing for Qualitative Data Collection: Preceptions and Experinces of Reseachers and Participans, *International Journal of Qualitative Methodes*, 8(1), 1-8
- Mawarramadhani.(2012) “Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis webpada pelajaran teknologiinformasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X sma negeri 1 kalasan”(skripsi). Fakultas Teknik, jurusan Pendidikan Teknik informatika, universitasnegeri Yogyakarta.Yogyakarta.
- Muhamad harun,“Evaluasi kualitas perangkat lunakpada aplikasi zoom cloud meetings untukpembelajaran Elearning”, jurnal akrab juara, vol.5,no.3, 2020, h.105
- Putrayasa, Ida Bagus. 2013. Landasan Pembelajaran. Bali. Undikshapress.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018).*Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0* JurnalTatsqif,16(1), 42-54,
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran* .Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto.H dan akmal.H.(2019). “Media pembelajaran sejarah era teknologiinformasi”. Program studi pendidikan sejarahFKIP Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.
- Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia.
- Syarifhidayatullah, ummu khourroh, “Implementasi model kesuksesan system informasi DeLone and McLean terhadap system pembelajaran berbasis aplikasi zoom di saat pandemic covid-19”, jurnal teknologi dan manajemen informatika vol.6, no.1, 2020 h.4
- Tafonao talizaro. “Peranan media pembelajarandalam meningkatkan minat belajar siswa”. Jurnal komunikasi pendidikan. Vol. 2 , No.2, juli2018.
- Yudhi Munadi *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada(GP) Press,2012), h. 8
- Yeni wahyu dwi aryani. (2009) “Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa kelasVIII smp negeri 13 Semarang”(skripsi).Fakultas ilmu social, jurusan geografi, universitas negeri semarang.
- Zaman, dkk. 2012. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Profesional Pada Pembelajaran Fisika. Indonesia Jurnal Of Curriculumand Educational Technology Studies. Jurnal 1(1

