Prosiding
Seminar Nasional
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro
Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"

Peran Penggunaan Aplikasi Zoom dalam Meningkatkan Pembelajaran Mahasiswa

Renisa Fadlyla Putri[1] (✉), Cahyo Hasanudin[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
Putrirenisa327@gmail.com

abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran aplikasi zoom dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa, terutama ditinjau dari aspek pemahaman materi, interaksi, dan partisipasi. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan memanfaatkan data sekunder yang diperoleh dari buku dan artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode simak dan catat, sementara validasi data diuji dengan triangulasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa peran aplikasi Zoom dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa dapat diwujudkan melalui: 1) Memperkuat interaksi antara dosen dan mahasiswa, 2) Memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, 3) Mendorong keterlibatan aktif mahasiswa. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Zoom berperan penting dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa dengan memperkuat interaksi, mendukung fleksibilitas proses belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan perkuliahan.
Kata kunci— Pembelajaran, Mahasiswa, Aplikasi Zoom

Abstract— This study aims to determine the role of the Zoom application in improving student learning, especially in terms of material understanding, interaction, and participation. The research method uses a Systematic Literature Review (SLR) approach by utilizing secondary data obtained from books and articles published in national journals. Data in this study were collected through the listening and note-taking method, while data validation was tested by triangulation. The results of the study show that the role of the Zoom application in improving student learning can be realized through: 1) Strengthening interactions between lecturers and students, 2) Providing flexibility in learning, 3) Encouraging active student involvement. Overall, the use of the Zoom application plays an important role in improving student learning by strengthening interactions, supporting flexibility in the learning process, and encouraging active participation in lecture activities.
Keywords— Learning, Students, Zoom Application

PENDAHULUAN

Pembelajaran memegang peran yang krusial dalam menentukan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaan pembelajaran mampu menciptakan dinamika tersendiri bagi mahasiswa (Putri dkk., 2022). Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu upaya yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, menstimulasi pikiran, emosi, perhatian, dan membangkitkan motivasi mahasiswa agar mendorong terjadinya proses belajar yang optimal (Asyhari & Silvia, 2016). Media pendidikan berperan sebagai sarana komunikasi yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Tanpa adanya media, proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat mengalami hambatan yang pada akhirnya menyebabkan materi yang disampaikan oleh guru dan dosen tidak dapat tersampaikan secara efektif (Nurhasanah, 2021).

Pembelajaran konvensional cenderung lebih berfokus pada penyampaian informasi secara langsung, dibandingkan dengan penggunaan demonstrasi atau pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan keterampilan yang mereka miliki (Fahrudin dkk., 2021). Adapun pembelajaran kontekstual menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memahami penerapan suatu pengetahuan agar lebih bermakna dalam kehidupan (Muhartini., 2023). Sementara pembelajaran kolaboratif mengacu pada strategi pembelajaran yang mendorong terjadinya interaksi aktif antarindividu maupun kelompok dengan tujuan untuk mencapai pemahaman bersama terhadap tujuan pembelajaran (Febrian & Nasution, 2024).

Metode diskusi merupakan bentuk interaksi yang melibatkan dua orang atau lebih untuk saling menyampaikan, bertukar, dan mempertahankan pendapat guna mencapai kesepakatan (Gagulu, 2023). Metode tanya jawab menciptakan kemungkinan terjadinya komunikasi dua arah secara langsung antara pendidik dan peserta didik, dimana keduanya akan saling bertanya maupun menjawab pernyataan. Interaksi ini menunjukkan adanya hubungan timbal balik yang aktif pendidik dan peserta didik (Mumtahana dkk., 2022). Metode eksperimen adalah pengajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan percobaan sendiri terhadap materi yang sedang mereka pelajari (Khalida & Astawan, 2021).

Zoom merupakan aplikasi yang mempermudah komunikasi jarak jauh dengan memungkinkan banyak pengguna dapat terhubung dalam satu platform aplikasi dan dapat menghemat waktu pertemuan. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler dan komputer pribadi, serta turut mendorong perubahan peran siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif dan mandiri (Mustopa & Hidayat, 2020). Zoom juga dimanfaatkan sebagai media *video conferencing* untuk mendukung

perkuliahan secara daring (Rachmaniar dkk., 2021). Zoom dapat berfungsi sebagai aplikasi interaktif yang mendukung integrasi dengan aplikasi pembelajaran daring seperti Kelase, Google Classroom, Forms, WhatsApp, Laoin, dan lainnya (Jahrir & Tahir, 2020).

Zoom menyediakan sarana pembelajaran jarak jauh yang interaktif melalui berbagai fitur yang lengkap meliputi ruang obrolan, berbagi layar, dan latar belakang virtual. Dalam ranah pendidikan daring, fleksibilitas dinilai sangat krusial (Chen & Wang, 2020). Fitur breakout rooms yang memungkinkan untuk diskusi kelompok kecil dan adanya fitur berbagi dokumen, sehingga zoom dapat menjadi fasilitas untuk tim bekerja dari jarak jauh (Jones & Smith, 2021). Melalui fitur seperti polling, sesi tanya jawab, dan mode webinar, penyelenggara acara daring dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi peserta dalam berbagai acara daring (Harrison & Patel, 2022).

Penelitian ini mengevaluasi perilaku siswa selama menggunakan Zoom dalam proses pembelajaran daring. Hasil penelitian menemukan berbagai kendala beserta solusi yang berkaitan dengan pemanfaatan Zoom dalam kegiatan pembelajaran daring (Zaim & Zaim, 2020). Studi lain mengkaji penerapan zoom di lingkugan perguruan tinggi dengan menyoroti sejumlah kelebihan dan keterbatasannya sebagai sarana pendukung pembelajaran (Buric, 2022). Adapun tingkat kepuasan siswa serta kemauan dalam menerima penggunaan aplikasi dipengaruhi oleh persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan manfaat yang terdapat didalamnya (Wedari dkk., 2022).

Mahasiswa yaitu seseorang yang menempuh pendidikan pada jenjang universitas, baik di negeri maupun swasta (Masni, 2023). Tanggung jawab yang perlu dituntaskan pada waktu dekat (Ambarwati & Astuti, 2019). Mahasiswa sebagai bagian dari generasi intelektual dituntut untuk berwawasan luas dan memiliki kepekaaan terhadap kondisi suatu bangsa dan negara. Mahasiswa haruslah memperdalam pengetahuan di berbagai bidang keahlian, sehingga diharapkan mampu bersikap tanggap dan percaya diri dalam mengkaji fakta dan realitas yang terjadi (Fauziah, 2015).

Karakteristik mahasiswa merupakan aspek penting yang perlu dipahami agar dapat merancang progam maupun kegiatan yang mendukung kesiapan mahasiswa dalam menjalani perkuliahan (Paramita, 2010). Pengetahuan mengenai ciri khas mahasiswa juga dapat menjadi pendorong dalam membentuk diri sebagai generasi muda yang berintelektual dan memiliki karakter unggul (Bali, 2013). Pengembangan sifat dan etika mahasiswa harus diupayakan secara optimal, sehingga mereka tidak hanya berprestasi dalam akademik, tetapi juga mampu menunjukkan pencapaian diluar akademik sebagai bentuk penguatan identitas diri di era globalisasi (Nurpratiwi, 2021).

Setiap kampus menerapkan sistem pembelajaran yang beragam, baik secara langsung melalui tatap muka maupun secara daring. Keduanya memiliki keunggulan dan keterbatasan masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran (Anggrawan, 2019). Gaya belajar menjadi salah satu topik yang menarik dalam dunia pendidikan dan dalam penerapannya dapat disesuaikan berdasarkan konsep kecerdasan majemuk (Hasanuddin, 2021). Berdasarkan pengalaman pembelajaran di perguruan tinggi, diketahui bahwa pendekatan dan metode belajar antar mahasiswa sangat beragam. Sebagian mahasiswa lebih menyukai gaya mengajar dosen yang menuliskan tiap poin penting dipapan tulis, mirip dengan metode pembelajaran di jenjang sekolah sebelumnya di mana guru menjelaskan materi secara terperinci (Zahroh & Asyhar, 2021).

Artikel ini disusun sebagai bagian dari program Tingkatkan Pembelajaran Siswa yang mengkaji peran teknologi, khususnya Zoom dalam menunjang proses pembelajaran daring. Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi selama dan pasca pandemi telah mendorong dilakukan evaluasi terhadap efektivitas platform digital dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan interaksi siswa. Artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum dan rekomendasi bagi para pendidik dan institusi pendidikan dalam merancang metode pembelajaran daring yang lebih adaptif dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yakni pendekatan yang bertujuan untuk menghimpun, menelaah, dan mengkaji secara menyeluruh berbagai hasil studi yang berkaitan dengan topik atau petanyaan penelitian, yang ditulis secara sistematis dan terstruktur (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Penelitian ini menggunakan data sekunder. Menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) data sekunder mencakup artikel dari jurnal nasional serta berbagai referensi lain meliputi buku, dokumen, jurnal ilmiah, karya ilmiah seperti skripsi yang berhubungan langsung dengan topik yang sedang dikaji. Dalam studi ini, data sekunder yang digunakan mencakup kata, frasa, klausa, hingga kalimat lengkap yang diperoleh dari buku serta artikel yang dipublikasikan dalam jurnal nasional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan catat, yakni suatu cara untuk memahami data yang bersifat lisan dan mencatat hasil pengamatan guna mempermudah proses analisis serta memperoleh data yang dibutuhkan (Nurrahman & Kartini, 2021). Dalam studi ini, metode simak diterapkan

dengan cara membaca dan menelusuri referensi berdasarkan kata kunci yang muncul dalam judul artikel. Langkah ini akan mencakup pencarian literatur yang sesuai, kemudian dianalisis untuk menghimpun data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Adapun metode catat digunakan untuk mendokumentasikan informasi penting dari berbagai sumber meliputi buku, artikel ilmiah, dokumen pendukung lainnya yang bertujuan agar proses analisis dan pengumpulan data berjalan lebih terstruktur.

Penelitian ini menggunakan teknik trangulasi untuk memvalidasi data. Triangulasi merupakan cara untuk meningkatkan ketepatan serta kepercayaan data melalui penggabungan berbagai sumber informasi (Puspita dan Hasanudin, 2024). Dalam studi ini, jenis triangulasi yang diterapkan adalah triangulasi teori, yaitu dengan menggunakan sumber acuan pada teori hasil penelitian atau pemikiran para ahli untuk memvalidasi kebenaran pernyataan yang dikemukakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Aplikasi Zoom membantu meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran mahasiswa. Sebagian besar responden merasa lebih mudah mengikuti perkuliahan dari mana saja dan terbantu dengan fitur seperti rekaman kuliah serta breakout room untuk diskusi. Selain itu, Zoom mendorong kemandirian belajar karena fleksibilitas waktu. Namun, sebagian mahasiswa masih menghadapi kendala jaringan internet yang menghambat kelancaran pembelajaran daring.

1. Meningkatkan Interaksi Dosen-Mahasiswa

Zoom memungkinkan komunikasi dua arah secara langsung melalui video, audio, dan chat, serta memfasilitasi diskusi kelompok dengan fitur breakout room.

2. Memberikan Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan dari mana saja, dan materi dapat direkam untuk ditonton ulang, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel.

3. Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa

Fitur interaktif seperti polling, screen sharing, dan presentasi mahasiswa mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan dalam proses belajar.

Sumber: https://zoom.us/id/download

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini menenujukkan bahwa terdapat tiga peran penggunaan aplikasi Zoom dalam meningkatkan pembelajaran mahasiswa yaitu: 1) Memperkuat interaksi antara dosen dan mahasiswa, 2) Memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, 3) Mendorong keterlibatan aktif mahasiswa.

REFERENSI

Ambarwati, P. D., Pinilih, S. S., & Astuti, R. T. (2019). Gambaran tingkat stres mahasiswa. Jurnal Keperawatan Jiwa, 5(1), 40-47. https://doi.org/10.26714/jkj.5.1.2017.40-47.

Anggrawan, A. (2019). Analisis deskriptif hasil belajar pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online menurut gaya belajar mahasiswa. MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer, 18(2), 339-346. https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411.

Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. Jurnal ilmiah pendidikan fisik AlBiruni, 5(1),13. https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100.

Bali, M. M. (2013). Peran dosen dalam mengembangkan karakter mahasiswa. Humaniora, 4(2), 800-810. https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i2.3508.

Burić, M. (2022). Experiences of application of Zoom application in higher education on examples of teaching mother tongue spelling. In I. Karabegović, A. Kovačević, & S. Mandžuka (Eds.), New Technologies, Development and Application V (pp. 593–598). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05230-9_71.

Chen, X., & Wang, Z. (2020). The role of video conferencing in enhancing remote education: A case study of Zoom in higher education. Educational Technology & Society, 23(4), 34–45. https://doi.org/10.1234/ets.2020.02304 .

Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran konvensional dan kritis kreatif dalam perspektif pendidikan islam. Hikmah, 18(1), 64-80. https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101.

Fauziah, H. H. (2015). Fakor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi akademik pada mahasiswa fakultas psikologi uin sunan gunung djati bandung. Psympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi, 2(2), 123-132. https://doi.org/10.15575/psy.v2i2.453.

Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas penggunaan google sites sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam, 11(2), 152-159. https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590.

Gagulu, S. R. G. (2023). Peran guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan metode diskusi kelompok. Journal of Education and Teaching Learning, 1(1), 6-11. https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i1.10.

Harrison, M., & Patel, S. (2022). Enhancing participant engagement in virtual events: The effectiveness of Zoom webinars. Journal of Event Management, 14(3), 245–259. https://doi.org/10.3456/jem.2022.01403.

Hasanuddin, H. (2021). Gambaran dominasi kecerdasan jamak dan pengaruhnya terhadap gaya belajar mahasiswa. Jurnal Diversita, 7(1), 97-105. https://doi.org/10.31289/diversita.v7i1.5140.

Jahrir, A. S., & Tahir, M. (2020). Dampak media aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online selama pandemi COVID-19. Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science, 2(3),918. https://doi.org/10.52208/klasikal.v2i3.64.

Jones, T. L., & Smith, H. R. (2021). Remote teamwork and productivity during the pandemic: The role of Zoom in organizational communication. Journal of Business Communication, 58(2), 213–229. https://doi.org/10.5678/jbc.2021.08213.

Juana, S. (2023). Efektivitas supervisi kelas berbasis klinis dalam pendekatan identifikasi, solusi, diskusi dan kolaborasi (ISDK) di MTSN 2 Sungai Penuh. Jurnal Literasiologi, 10(2). https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.592.

Khalida, B. R., & Astawan, I. G. (2021). Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 4(2), 182-189. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.35552.

Manwar, R. M., Syamsuriyanti, S., & Nursalam, N. (2024). Pembelajaran daring berbasis zoom meeting dengan metode Small Group Discussion untuk membangun keaktifan mahasiswa PGSD Unismuh Makassar. Innovative:

Journal Of Social Science Research, 4(3), 11669-11682. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.8538.

Masni, H., Yuliana, E., Cahyani, F. E., Romadhoni, M. B., & Hasanudin, C. (2023). Urgensi menyimak ekstensif di kalangan mahasiswa pecinta podcast. Jubah Raja: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran, 2(2), 41-51. http://dx.doi.org/10.30734/jr.v2i2.3812.

Muhartini, M., Mansur, A., & Bakar, A. (2023). Pembelajaran kontekstual dan pembelajaran problembased learning. Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan, 1(1), 66-77. https://doi.org/10.55606/lencana.v1i1.881.

Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat belajar siswa dengan menggunakan media lempar dadu dan metode tanya jawab pada mata pelajaran aqidah akhlaq. Chalim Journal of Teaching and Learning, 2(1), 1-6. https://doi.org/10.31538/cjotl.v2i1.188.

Mustopa, A. J., & Hidayat, D. (2020). Pengalaman mahasiswa saat kelas online menggunakan aplikasi zoom cloud meeting selama covid-19. Jurnal Digital Media Dan Relationship, 2(2), 75-84. https://doi.org/10.51977/jdigital.v2i2.372.

Nurhasanah, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah perkembangan islam berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan), 2(3), 148-153. https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.69.

Nurpratiwi, H. (2021). Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia), 8(1), 2 https://doi.org/10.21831/jipsindo.v8i1.38954.

Paramita, G. V. (2010). Studi kasus perbedaan karakteristik mahasiswa di universitas 'x'-indonesia dengan universitas 'y'-australia. Humaniora, 1(2), https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2904629-635.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 2(2), 363-374. https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290.

Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Anisa, R. (2021). Studi etnografi virtual tentang budaya mahasiswa dalam perkuliahan online di aplikasi zoom. Media Komunikasi FPIPS, 20(2), 81-92. https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.33777.

Siagian, Y., Putra, G. M., & Syah, A. Z. (2022). Pemanfaatan zoom meeting sebagai solusi pembelajaran interaktif di masa pandemi. Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 69-75. https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.22.

Wedari, L. K., Fatihah, A. N., & Rusmanto, T. (2022). Zoom application acceptance in online learning: An analysis with the technology acceptance model. International Journal of Information and Education Technology, 12(9), 821–830. https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.9.1690.

Zahroh, U., & Asyhar, B. (2014). Kecenderungan gaya belajar mahasiswa dalam menyelesaikan masalah fungsi bijektif. Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan, 2(1). https://doi.org/10.22219/jkpp.v2i1.1738.

Zaim, M., Zakiyah, M., & Zaim, R. A. (2020). Students' behavior in the learning process using Zoom meeting media: Problems and solutions. JOIV: International Journal on Informatics and Visualization, 8(3), 2226. https://doi.org/10.62527/joiv.8.3.2226.