



## PERSEPSI MAHASISWA TENTANG PENGGUNAAN MEDIA ZOOM DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR

Juni Amanullah<sup>1\*</sup>, Endri Sintiana Murni<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer, <sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret

<sup>1</sup>Email: [juniamanullah88@yahoo.com](mailto:juniamanullah88@yahoo.com)

<sup>2</sup>Email: [endrisintianamurni@staff.uns.ac.id](mailto:endrisintianamurni@staff.uns.ac.id)

\*Corresponding author

Dikirim: 09-06-2022

Direvisi: 08-12-2022

Diterima: 08-12-2022

### Abstrak

Akibat penyebaran Covid-19 yang terjadi di Indonesia, seluruh pembelajaran di perguruan tinggi diwajibkan untuk belajar *online* dari rumah. Dalam penelitian kali ini menerapkan aplikasi Zoom sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah menggambar. Persepsi mahasiswa dalam pembelajaran online sangat perlu diperhatikan agar mahasiswa memahami saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami persepsi dan hasil pembelajaran menggunakan media Zoom pada pertemuan matakuliah menggambar. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui wawancara, dokumentasi dan studi dokumen. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa pembelajaran online menggunakan aplikasi Zoom dalam penggunaan pengoprasionalan sangat mudah sehingga bisa digunakan untuk media pembelajaran online. Pembelajaran melalui Zoom mendapat tanggapan yang sangat baik sekali dari mahasiswa karena pembelajaran lebih fleksibel dalam pengaplikasiaanya. Pembelajaran dengan Zoom menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Banyak sekali fitur di dalam zoom menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, interaktif, penerimaan dan pemahaman yang disampaikan oleh dosen

**Kata Kunci:** Persepsi; Zoom; Media Pembelajaran

### Abstract

*Due to the spread of Covid-19 that occurred in Indonesia, all learning in tertiary institutions is required to study online from home. In this study, applying the Zoom application as a learning medium in drawing courses. Student perceptions in online learning really need to be considered so that students understand when the learning process takes place. The purpose of this study was to find out and understand perceptions and learning outcomes using Zoom media at drawing class meetings. This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques used are through interviews, documentation and document study. Based on the research results, it was found that online learning using the Zoom application in operational use is very easy so that it can be used for online learning media. Learning through Zoom received very good responses from students because learning was more flexible in its application. Learning with Zoom makes students more independent and encourages students to be more active in the learning process. Lots of features in zoom make the learning process more flexible, interesting, interactive, acceptance and understanding conveyed by the lecturer.*

**Keywords:** Perception; Zoom; Learning Media

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah menyebabkan gangguan sosial dan ekonomi global, tidak terkecuali di dunia pendidikan di Indonesia. Keputusan pemerintah Indonesia yang mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari rumah masing-masing agar pembelajaran dapat berlangsung. Peralihan metode pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dalam jaringan. Model pembelajaran ini menggunakan banyak *platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti *Google Clasroom*, *Edmodo*, Rumah Belajar, Ruang Guru, Sekolahmu, Ruang Pintar, *Zenius*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education* (Daheri, dkk, 2020). Ada juga *Google Meet*, *Zoom*, *Video Converence* saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi guru (Abidin, 2016). Pembatasan interaksi dalam proses pembelajaran menyebabkan pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi dan melakukan proses pembelajaran dengan berbeda kebiasaan dengan proses pembelajaran daring/*online*.

Melalui pembelajaran *online* atau pembelajaran jarak jauh peserta didik dapat berinteraksi dengan pendidik kapan saja dan dimana saja dan tidak terbatas ruang dan waktu, komunikasi ini bisa dilakukan tertutup/privat ataupun serentak bersama-sama. Pembelajaran daring merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan pendidik dan peserta didik, secara yuridis dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang anak didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi dan komunikasi dan media lain. Pendidikan jarak jauh ini dinamakan dengan *E-learning* sebelum masuk dimasa Pandemi Covid-19 pembelajaran daring sudah berjalan. *E-learning* merupakan aplikasi yang dibuat

untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal ruang dan waktu (Putri, 2011). Sedangkan menurut Hamijoyo (1974) yang dimaksud media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk meyebarkan ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan Mc Luhan (1964) memberikan batasan yang intinya media sarana yang disebut saluran, karena pada hakikatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada. Blacks dan Horalsen (1988) media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan/audience.

Pembelajaran *online* mungkin bukan suatu hal yang baru lagi di jaman sekarang, kemajuan teknologi memungkinkan para peserta didik dan pendidik untuk belajar sepenuhnya secara *online* dengan via konfrensi, video, dokumen, digital, dll. Pembelajaran secara *online*/daring bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan waktu yang ditentukan bersama. Seorang pendidik harus dapat memahami prinsip dan faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas teknologi digital didalam proses pembelajaran (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Pendidik di zaman sekarang ini juga harus mengikuti perkembangan IPTEKS dalam dunia pembelajaran, terkhusus pada perkembangan teknologi dan jaringan agar dalam proses pembelajaran selalu *update* dan tidak membosankan.

Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi komunikasi sebagai media pembelajaran. *Zoom* merupakan *platform* yang merupakan software konverensi yang sangat populer saai ini di masa pandemi Covid-19 dan dapat digunakan dengan berbagai perangkat antara lain *desktop*, *smartphone*, telepon, dan media lainnya. Semua orang bisa menggunakannya

dengan mudah dan sangat simple dari anak-anak maupun dewasa. Adapun fitur Zoom antara lain: *Zoom Meeting* (menciptakan pertemuan rapat yang menarik dengan video dan audio HD, didalamnya terdapat fitur seperti *recording*, *integrasi* dengan *calendar*, alat kolaborasi, *live chat*, dll) selanjutnya *Zoom Chat*, *Zoom Phone*, *Zoom Webinars*, dan *Zoom Rooms*. Untuk pengaplikasian penggunaan Zoom adalah mendaftarkan akun anda secara gratis, pendaftaran dapat dilakukan melalui ponsel atau melalui *website*. *E-learning* merupakan suatu aplikasi yang tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan anak didik, terutama dalam hal ruang dan waktu, dengan *e-learning* pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut (Putri, 2011).

Matakuliah menggambar adalah matakuliah yang melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dalam menggambar. Matakuliah menggambar wajib di ikuti seluruh mahasiswa di semester awal Prodi Desain Grafis. Pelaksanaannya matakuliah ini termasuk matakuliah praktek yang memadukan kemampuan dan kreatifitas mahasiswa dalam mengeksplorasi ide, gagasan, teknik, alat, bahan maupun media dalam menggambar.

Terdapat karakteristik dalam menggambar yaitu pengolahan unsur visual, teknik dan komposisi dalam menggambar, terdapat prinsip visual proporsi, mengolah pencahayaan, dan mengeksplorasi karakter dengan teknik yang digunakan. Manusia memiliki kecerdasan yang beragam, hal ini diungkapkan Gardner (Rose, 202:24) bahwa manusia tidak hanya memiliki "satu" kecerdasan dalam hidupnya, tetapi setidaknya tujuh, mungkin delapan. Salah satunya adalah kecerdasan visual/ spasial/ bakat visual, merupakan kemampuan memvisualisasikan ide sebagai hasil imajinasi ataupun hasil pengamatan lingkungan dapat direproduksi dalam bentuk karya sketsa, gambar, lukisan, dan bentuk-bentuk karya visual lainnya.

Zoom menjadi salah satu *platform online* yang sedang *booming* dimasa Pandemi Covid-19 ini. Persepsi/ daya serap

mahasiswa dalam pembelajaran melalui zoom dapat menyesuaikan situasi dan kondisi, baik secara konten materi ataupun keadaan lingkungan peserta didik dan siswa dapat terlibat langsung di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan hasil pembelajaran berbasis *video conference Zoom* sebagai media pembelajaran dalam Matakuliah menggambar Prodi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian diharapkan menjadi inspirasi bagi pendidik di lembaga setingkat perguruan tinggi dalam melaksanakan pembelajaran daring/*online* selama masa pandemi Covid-19. Pada penelitian kali ini akan membahas persepsi mahasiswa melalui pemahaman, penerimaan dan fleksibilitas media pembelajaran online melalui Zoom.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrument kunci dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiono, 2008). Penelitian kualitatif berusaha mencari apa yang ada di balik tindakan. Bukan fenomena luarannya (ekstrinsik) saja tetapi fenomena yang ada di dalamnya (intrinsik) yang lebih menekankan kepada makna dan proses daripada hasil dari suatu aktivitas penelitian.

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester 1 Program Studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer angkatan 2021/2022 yang dikategorikan mahasiswa aktif mengikuti matakuliah menggambar. Sedangkan sampel dari penelitian sebanyak 42 mahasiswa yang bersedia di wawancarai via aplikasi *Whats App* dan lewat *Google Form*. Objek penelitiannya adalah hasil belajar pada matakuliah menggambar melalui media pembelajaran Zoom.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara secara online melalui *whatsapp*, dan melalui proses wawancara maka didapatkan berbagai data dan informasi yang

dibutuhkan, selanjutnya peneliti melakukan analisis data. Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan unit-unit melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2008).

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan model analisis Miles and Huberman (1994) secara umum. Terdapat tiga jalur analisis data kualitatif yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian dan disederhanakan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.

Penyajian data merupakan kegiatan menyusun sekumpulan informasi sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dalam pengambilan tindakan. Penarikan kesimpulan adalah peneliti terus menarik kesimpulan yang didapatkan dari berbagai data yang dianalisis. Dimana digunakan untuk memperoleh efektivitas dalam penggunaan Zoom sebagai media pembelajaran dalam matakuliah menggambar mahasiswa Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer.

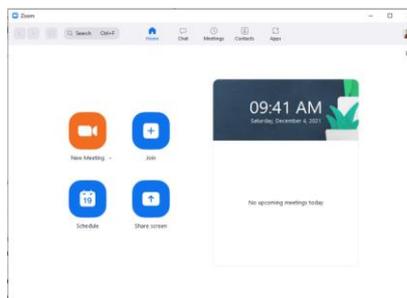
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan secara *online* atau daring menggunakan aplikasi Zoom di matakuliah menggambar pada Program Studi Desain Grafis bisa dikatakan berjalan baik dengan beberapa kendala teknis yang menjadi hambatan saat berjalannya pembelajaran daring. Penggunaan *plat form* Zoom menjadi salah satu alternatif proses pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa Prodi Desain Grafis dengan pengaplikasian fungsional yang simpel dan tergolong mudah karena dapat

digunakan melalui *PC/laptop* maupun *Smartphone*. Berikut langkah penggunaan aplikasi Zoom yang diterapkan pada proses pembelajaran: 1). Pendidik/ dosen mempersilahkan mahasiswa/ peserta didik untuk mengunduh aplikasi Zoom secara gratis pada *Smartphone, Laptop* maupun *PC*, lalu instal dengan memasukkan Email aktif, 2). Setelah peserta didik/ mahasiswa diberikan ID untuk masuk ke dalam *meeting* yang sudah disiapkan oleh pengajar/ dosen, 3). Setelah mendapatkan ID login mahasiswa bisa bergabung/ Join Meeting untuk melaksanakan proses pembelajaran melalui media Zoom, 4). Setelah masuk ke dalam ID Zoom mahasiswa/ peserta didik bisa langsung ikut bergabung.

Pembelajaran online melalui Zoom menjadikan pembelajaran lebih efektif karena narasumber dalam wawancara berpendapat Zoom menyediakan fitur yang berbeda dengan aplikasi yang lainnya, dan para mahasiswa banyak yang dari kelas karyawan. Kelas karyawan umumnya suka dengan model pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini. Salah satu fitur yang sering dipakai dalam penjadwalan *meeting* dan *share screen/* dokumen untuk slide presentasi menjadi sangat mudah. Selain itu terdapat fitur *chatting* yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung, peserta didik bisa menggunakan fitur *chatting* untuk berinteraksi melalui media tulisan. Menu untuk mengganti *background* dalam tampilan video dalam Zoom juga ada. Selanjutnya menu rekam video/pertemuan di Zoom juga bisa dilakukan. Fitur rekam ini berguna bagi dosen maupun mahasiswa yang ingin mengulang kembali pembelajaran dengan video yang sudah di rekam.



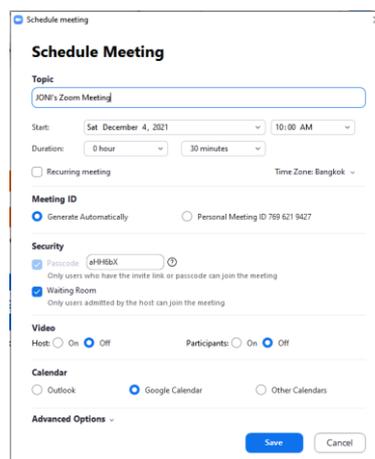
Gambar 1. Tampilan menu utama Zoom Meeting.

Hasil penelitian terangkum menjadi tiga komponen yaitu pemahaman, penerimaan dan fleksibilitas. Pemahaman merupakan suatu kemampuan merupakan kemampuan mahasiswa untuk memahami dan menguasai suatu bahan materi pembelajaran. Pemahaman bukan hanya sekedar mengetahui tetapi menginginkan seseorang yang belajar dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan apa yang telah dipahami. Data dari penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 42 responden yang terdiri dari 2 kelas menunjukkan bahwa:

1. Sebanyak 5 jawaban mahasiswa “kesulitan memahami” materi pembelajaran online karena kurangnya pemahaman penggunaan aplikasi dan minimnya spesifikasi teknologi yang digunakan (smartphone/ PC yang kurang mumpuni untuk aplikasi *online*).
2. Sebanyak 12 jawaban mahasiswa “memahami” materi pembelajaran dengan media Zoom saat pembelajaran berlangsung.
3. 25 jawaban mahasiswa “sangat memahami” materi pembelajaran dengan media Zoom.

Dari hasil penelitian mengenai pemahaman menunjukkan sebagian besar mahasiswa “sangat memahami” materi dari media pembelajaran menggambar dengan Zoom. Penerimaan atau pencerapan berkaitan dengan persepsi mahasiswa terhadap materi melalui media dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara online. Proses penerimaan menyangkut tingkat kejelasan penyampaian simbol-simbol pesan melalui tulisan, gambar, suara dan keserasian diantara ketiganya sebagai media berkomunikasi lewat media online. Hasil penelitian menunjukkan 5 mahasiswa menyatakan “tidak jelas” saat melakukan pembelajaran online yang terkait dengan jaringan internet yang mereka pakai, sementara itu sebanyak 12 mahasiswa menyatakan “jelas” dan 25 mahasiswa menyatakan pembelajaran online “sangat jelas”. Hasil analisis responden menunjukkan tidak jelas maupun kurang jelas terjadi karena kurang stabilnya sinyal yang mereka gunakan tergantung juga dengan *provider* yang digunakan, cuaca, ruangan dll.

Selanjutnya fleksibilitas pembelajaran online yang diberlakukan pada matakuliah menggambar menjadikan mahasiswa lebih fleksibel dan nyaman saat melaksanakan perkuliahan. Sejalan dengan penelitian Firman (2020) dimana mahasiswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum perkuliahan yang dilaksanakan secara online, membuat mereka tidak merasakan tekanan sebaya yang biasa mereka rasakan ketika belajar bersama teman secara langsung/tatap muka. Mahasiswa bisa melaksanakan perkuliahan dimana saja dan kapan saja sesuai jadwal kesepakatan perkuliahan mereka dengan dosen yang bersangkutan. Kehadiran dosen secara fisik juga membuat mereka tidak merasa canggung dalam mengemukakan pendapat. Hanya saja terdapat suatu kelemahan ketika pembelajaran sedang berlangsung saat partisipan lupa mematikan *microphone* mereka suara yang dari luar ikut masuk mengganggu proses pembelajaran, maka dari itu host harus mematikan *micropone* mereka saat pembelajaran berlangsung. Selain itu ada juga beberapa mahasiswa yang tidak *open camera*, hanya memperlihatkan profil Zoom karena keterbatasan tempat yang mereka gunakan kurang representatif untuk menjadi *background*. Cara mengatasi *background* dalam aplikasi Zoom dengan menambahkan *background* dengan mendownload langsung dan meng”add”nya ke fitur *background* Zoom, selanjutnya tinggal dipilih untuk digunakan.



Gambar 2. Schedule Meeting.

Data penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran online memiliki tantangan tersendiri. Tantangan ini berkaitan dengan ketersediaan layanan internet. Peserta didik mengaku harus mempunyai kuota data lebih yang dalam 1 jam pertemuan menghabiskan data 700 MB - 1 GB, dan peserta didik umumnya mengakses dengan layanan data seluler pribadi dan sebagian kecil yang memiliki dan menggunakan *WIFI*. Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan Zoom yaitu: 1) Zoom dapat di unduh gratis dan memungkinkan melakukan pertemuan sampai 100 partisipan, 2) Kita dapat menjadwalkan pembelajaran melalui fitur “*schedule*”/ jadwal, 3) Zoom dapat merekam dan menyimpan yaat pembelajaran berlangsung, 4) Zoom dapat bekerja pada perangkat *Android, IOS, Windows, dan Mac Virtual Background* yang bisa di ganti.

Zoom memiliki kekurangan yaitu yang “*versi gratis*” hanya dapat berlangsung selama 45 menit, setelah 45 menit aplikasi akan terhenti secara otomatis dan ketika ingin melanjutkan harus membuka Zomm kembali dan menginvite partisipan kembali. Untuk membuka pertemuan lanjutan dengan Zoom kita harus *log in* kembali dengan *user id* yang baru. Selain itu peserta didik harus memiliki jaringan yang ekstra supaya pembelajaran tidak terhambat apapun. Dari uraian diatas mengenai efektifitas Zoom tersebut pembelajaran online sudah cukup efektif. Pembelajaran berlangsung dengan fleksibilitas dan pelaksanaannya memudahkan peserta didik untuk ikut serat dalam proses pembelajaran dan mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik. Terdapat banyaknya fitur yang menjadi nilai plus untuk proses pembelajaran daring.

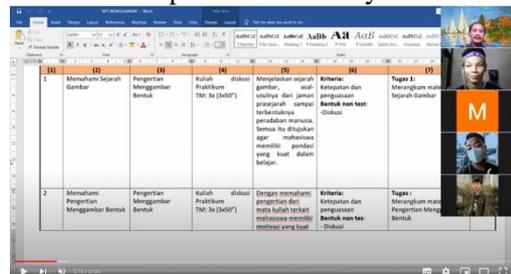
**3.2 Pembahasan**

Dalam matakuliah menggambar terdapat proses pelaksanaan pembelajaran yang harus dipenuhi antara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan Zoom sebagai media pembelajaran online. Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut

langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang di diharapkan (Sudjana, 2010: 136). Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalak situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan menentukan keberhasilan belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya bersama untuk berbagi, mengolah informasi, membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis, kreativitas, prilaku, dan mendapatkan praktik pengalaman. Proses pembelajaran menggambar dengan media Zoom terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Gambar 3. Kegiatan awal apersepsi materi pembelajaran menggambar

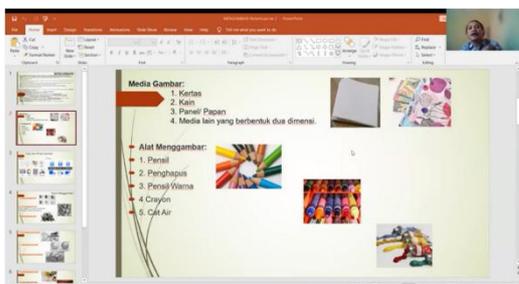
Pada kegiatan awal dosen mempersiapkan jadwal *schedule* di Zoom dan mempersiapkan *schedule* selanjutnya jika setelah 45 menit Zoom berakhir bisa melanjutkan ke jadwal yang telah di buat selanjutnya. Dosen yang sebagai pembuka Zoom dan operator sebaiknya meminta



bantuan mahasiswa untuk menjadi host, yang dimana nanti host sebagai pengontrol jalanya aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran. Selanjutnya jika *schedule/jadwal* sudah di buat *link* tersebut bisa di kirimkan ke grup mahasiswa yang selanjutnya mahasiswa akan masuk kedalam *link* tersebut, yang pada saat partisipan masuk dapat disapa dan diberikan apersepsi mengenai pembelajaran yang akan dipaparkan oleh dosen terlebih dahulu dan bisa mengabsensi mahasiswa yang datang. Pada saat mahasiswa mulai masuk host bisa

mengikutsertakan dan mematikan atau menghidupkan *microphone* mereka terlebih dahulu. Setelah semua peserta didik masuk selanjutnya bisa dimulai ke pembelajaran inti.

Selanjutnya dalam pembelajaran inti, dibagian ini pendidik bisa memnerikan materi pembelajaran dengan melalui audio maupun visual. Pendidik dapat memberikan materi berupa gambar ataupun tulisan melalui fitur *share screen* yang terdapat dalam Zoom yang sebelumnya umumnya materi ini sudah dipersiapkan melalui *Power Point*. Keunggulan lain dari *Share Scren* ini tidak hanya menampilkan PPT tetapi juga semua aplikasi di PC/ Laptop pemateri bisa dipresentasikan (*All Open Source*). proses pembelajaran akan lebih efektif dan interaktif dengan adanya fitur ini.



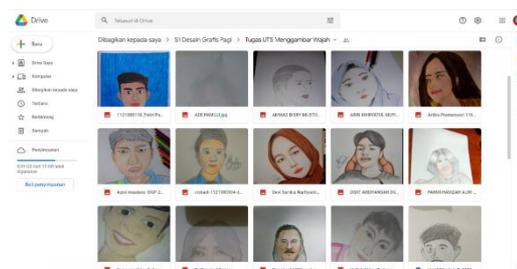
Gambar 4. Materi pembelajaran inti.

Selanjutnya di bagian penutup atau penutup pendidik melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Kegiatan penutup pembelajaran meliputi; 1) mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi pembelajaran, 2) mengetahui tingkat keberhasilan dosen dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran, 3) membuat keterkaitan kompetensi antara materi sekarang dan yang akan datang.



Gambar 5. Materi pembelajaran inti.

Keunggulan Zoom dari yang lain adalah dapat menggunakan fitur rekam audio dan video, jadi peserta didik dapat menyimpan hasil rekaman video pembelajaran untuk diulang kembali ataupun untuk eveluasi pembelajaran ke depan.



Gambar 6. Hasil tugas gambar melalui Google Drive

Fitur ini jika diaktifkan maka akan otomatis menyimpan *file video* pembelajaran dalam PC/ Laptop, yang selanjutnya dapat kita simpan kedalam Drive/ diupload ke You Tube dengan guna video ini bisa kita lihat kembali. Setelah kita aupload dalam drive/ Youtube link tersebut dapat kita bagikan ke peserta didik yang bisa digunakan untuk melihat pembelajaran kembali jika peserta didik belum memahami betul pembelajaran yang kita berikan. Keunggulan lain dalam pengoptimalisasian zoom dengan fitur-fitur yang diberikan meliputi: 1) memiliki kualitas baik audio dan videonya, 2) memiliki fitur untuk merekam video, 3) terdapat fitur untuk membuat jadwal pertemuan, 4) menyediakan obrolan tim.

Tujuan pembelajaran menggambar dengan menggunakan media pembelajaran Zoom ini adalah mempermudah proses dan penyampaian materi pembelajaran yang bersifat interaktif. Interaksi ini terlihat pada pemberian materi pembelajaran berupa gambar visual maupun materi berupa online dan rekaman video kepada peserta didik. Peserta didik mudah memahami materi pembelajaran online dengan pemaparan materi yang interaktif, dari 42 mahasiswa 32 mahasiswa “memahami” materi dan maksud pembelajaran, 5 mahasiswa “kurang memahami” karena jaringan sering terputus-

putus karena paket data yang mereka miliki terjadi *trouble*/kesulitan. Akan tetapi karena adanya fitur rekam video dari Zoom mahasiswa dapat melihat ataupun mengulangi proses pembelajaran kembali berupa pemutaran video hasil dari pembelajaran. Dengan penggunaan Zoom ini pula proses pembelajaran menjadi optimal dan efektif, dapat dilihat dari tabel berikut mengenai aspek pembelajaran yang dapat dicapai melalui Zoom.

Tabel 1. Penilaian Hasil Pembelajaran dengan Media Zoom

No.	Aspek Media Pembelajaran Zoom	Penilaian	Pemahaman	Keterangan
1	Portabilitas	ya	ya	Akses layanan mudah
2	Kemudahan Proses Instalasi	ya	ya	Instalasi mudah pada perangkat PC/Laptop maupun Smartphone
3	Kelancaran Pengoperasian	ya	ya	Mahasiswa lancar dan mudah mengoperasikan aplikasi Zoom
4	Konsistensi navigasi	ya	ya	Letak dan pilihan menu konsisten walaupun ada pembaruan aplikasi
5	Keterbacaan teks	ya	ya	Teks pada app dan materi terbaca jelas
6	Keselarasan teks dengan background	ya	ya	Selaras karena materi dipersiapkan dulu melalui PPT

7	Kualitas ilustrasi	ya	ya	Informatif dan mudah dipahami
8	Visual dan audio visual	ya	ya	Sangat jelas
9	Interaktivitas	kurang	kurang	Proses komunikasi aktif menjadi kurang

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan pembelajaran online/daring dengan media Zoom mendapat persepsi tanggapan yang sangat baik dari peserta didik sebanyak 32 mahasiswa, dan kurang sebanyak 5 mahasiswa. Tingkat penerimaan dan pemahaman materi pembelajaran dengan media Zoom ini juga sangat baik dengan presentase (76,1 %) memahami dan (23,9 %) kurang memahami. Dengan Zoom proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, peserta didik lebih mandiri dan mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dalam perkuliahan tanpa rasa grogi/minder.

##### 4.2. Saran

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya dengan ketersediaan paket data internet yang biayannya dikeluarkan lebih banyak oleh peserta didik. Pengoptimalan proses pembelajaran dengan media Zoom dapat tercapai dengan penggunaan fitur audio maupun audio visual dengan adanya fitur rekam video yang ada dalam aplikasi Zoom. Hasil rekaman video ini dapat diupload ke *Google Drive* maupun ke channel Youtube untuk bisa dibagikan *link* nya ke peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat mereview kembali video pembelajaran yang telah selesai berlangsung. Pendidik dapat mengevaluasi kembali proses pembelajaran sudah baik atau belum dengan mereview video pembelajaran, dan peserta didik dapat mengulas kembali pembelajaran yang diberikan. Efektivitas dan optimalisasi

pembelajaran *online* melalui Zoom menjadikan pembelajaran lebih eksploratif karena banyaknya fitur-fitur pendukung saat berlangsungnya pembelajaran daring/*online* di masa pandemi Covid-19.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Blake, & Horalsen. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daheri, Juliana, Deriwanto, Amda. (2020). *Efektivitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring*. Jurnal Basicedu Volume 4 No. 4 Tahun 2020 Hal.775-783.
- Echols, M. Jhon, dan hasan Shadily. (2005). *Kamus Indonesia Inggris, An English Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia Pusaka Utama.
- Firman. (2020). *Pembelajaran Online Ditengah Pandemic Covid-19*. Indonesian Journal of Educational Science Volume 02, No. 02 Maret 2020, 82.
- Gardner, Howard. (2006). *Changing Minds*. Jakarta: PT. Trans Media.
- Hamijoyo, Santoso S, Anwar Iskandar. (1974). *Beberapa Catatan tentang Partisipasi Masyarakat*. Jakarta: badan Pengembangan Pendidikan, Departemen P dan K.
- Kompas.com-12/3/2020, 08.31 WIB; WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid-19 sebagai Pandemi Global.
- Marshal, Mc Luhan. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Signet Books.
- Miles, Mathew B., & A. Michael Huberman. (1994). *An Expanded Source Book: Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Putrawangsa, S., & Hasanah. U. (2018). *Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0*. Jurnal Tatsqif, 16 (1), 42-54.
- Putri, M.K. (2011). *Implementasi E-Learning pada SMA Negeri 2 Surakarta Menggunakan PHP dan Mysql*. (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rose, Collin. (2002). *Kuasai Lebih Cepat: Buku Pintar, Accelerated Learning*. Bandung: Mizan Publishing.
- Sandiwarno, S. (2016). *Perencanaan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Convergence Learning Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran yang Efektif dan Efisien*. Jurnal Ilmiah FIFO, 8 (2), 191.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sujana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- KBBI. (2018). Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 15 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.