



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ZOOM MEETING PADA MATA KULIAH PERILAKU HEWAN DI ERA PANDEMI COVID-19.

*Sukmawati Syam, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

*Fitrah Al Anshori, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

*Ridha Yulyani Wardi, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

*Corresponding author E-mail: syamsukmawati@uncp.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of Animal Behavior learning using Zoom Meeting during the Covid 19 pandemic. This research is a descriptive quantitative study. The study population was all V semester Biology Education students who were taught the Animal Behavior course. The sample of this study was 26 students who were selected using simple random sampling technique. The data collection technique was carried out using a questionnaire that was distributed via google form. Data analysis used descriptive statistics with computerized assistance. The results showed that students assessed learning using Zoom Meeting media in the Animal Behavior course as very effective (23.3%), most of them rated it as effective (46.7%), and rated it as normal (20%). Although there are also students who think learning is ineffective (10%), and absolutely none (0%) think it is very ineffective.

Keywords: *learning, zoom meeting, animal behavior*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran Perilaku Hewan menggunakan Zoom Meeting selama pandemi Covid 19. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian yakni seluruh mahasiswa Pendidikan Biologi semester V yang diajar mata kuliah Perilaku Hewan. Sampel penelitian ini yakni sebanyak 26 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagikan melalui *google form*. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi. Hasil penelitian menggambarkan bahwa mahasiswa menilai pembelajaran menggunakan media Zoom Meeting pada mata kuliah Perilaku Hewan sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga mahasiswa yang menganggap pembelajaran tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.

Kata Kunci: *pembelajaran, zoom meeting, perilaku hewan*

Correspondence Author :
Kampus 1 Universitas Cokroaminoto Palopo.
Jl.Latamacelling No. 19

© 2021 Universitas Cokroaminoto palopo

p-ISSN 2573-5163

e-ISSN 2579-7085

PENDAHULUAN

Ratusan negara di dunia saat ini sedang dilanda pandemi Covid-19 termasuk Indonesia. Pandemi Covid-19 ini adalah penyakit yang terbaru sehingga inilah yang menyebabkan menjadi pandemi (WHO, 2020). Meningkatnya angka persebaran virus corona di Indonesia mendorong pemerintah untuk mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dilakukan untuk menghindari adanya penyebaran virus corona pada mahasiswa di berbagai sekolah atau perguruan tinggi. Aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas kini dihentikan dan dialihkan dengan pembelajaran berbasis daring dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung dengan internet.

Universitas Cokroaminoto Palopo ini, seiring beredarnya surat pemberitahuan dari pemerintah, pada Tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, melalui Surat Edaran tersebut perlahan juga mulai menerapkan pengajaran daring. Dosen dituntut untuk dapat memanfaatkan media pengajaran yang akan digunakan dalam perkuliahan daring, untuk itu dosen harus memiliki pengetahuan dan pemahaman

yang cukup tentang media pengajaran daring (jarak jauh).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pola pembelajaran yang berlangsung dengan adanya keterpisahan antara guru dan anak didik. Sesuai pendapat Keegan (1980) bahwa dalam pembelajaran jarak jauh ada enam karakteristiknya yaitu: (a) adanya pemisah antara pendidik dan pembelajar; (b) pengaruh dari instansi atau organisasi pendidikan; (c) penggunaan media yang dapat menghubungkan antara pendidik dan pembelajar; (d) berlangsung dengan komunikasi dua arah; (e) memperhatikan pembelajar sebagai individu yang sedang belajar; (f) pendidik sebagai suatu industri. Menurut Sulistiono (2019) di Indonesia daring sendiri memiliki arti yaitu suatu proses pembelajaran di dunia maya atau biasa disebut dengan atau dalam jaringan. Adapun cirinya adalah pembelajaran atau pengajaran dilaksanakan bukan hanya di kelas-kelas seperti pada umumnya tapi dikolaborasikan dengan dunia maya atau lebih dikenal dengan kelas virtual.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membutuhkan media yang dapat mendistribusikan ilmu pengetahuan atau sebagai wadah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh sekarang ini menggunakan internet disebut juga dengan *online learning* yang dapat

memberikan fasilitas koneksi ke seluruh penjuru dunia. Internet yang tidak dibatasi jarak dan waktu membuat pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, penggunaan internet sebagai sarana belajar dapat memberikan dampak yang positif dalam penggunaan internet dengan peran para pendidik dalam pengelolannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif (Nugroho, 2012). Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan optimal sebagai alat bantu (Hanum, 2013).

Sejalan dengan hal tersebut, pada proses pemberian materi perkuliahan Perilaku Hewan selama Pandemi Covid-19, penulis merasa bahwa aplikasi Zoom Meeting adalah jawabannya, dalam aplikasi ini terdapat berbagai macam fitur yang dapat memudahkan baik dosen ataupun mahasiswa dalam perkuliahan *online*. Selain itu, penggunaannya terbilang cukup mudah dipelajari baik dari kalangan dosen maupun mahasiswa. Sehingga dengan adanya media aplikasi ini, proses pengajaran akan terus berjalan sesuai himbauan dari pemerintah.

Aplikasi Zoom Meeting sangat cocok sekali untuk melakukan *video conference*, dengan ringannya *bandwidth* yang digunakan, tidak ada iklan di aplikasi tersebut, serta tidak terlalu banyak

memakan *resource memory* jika dijalankan di *smartphone* atau PC (Ripai, 2020). Aplikasi Zoom Meeting merupakan sarana prasarana yang bisa digunakan sebagai media untuk melangsungkan kegiatan belajar mengajar secara virtual. Dengan berbantuan aplikasi Zoom Meeting kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung dan bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet.

Berangkat dari keunggulan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang zoom yang digunakan sebagai alternatif dari pertemuan tatap muka yang diganti dengan *video conferencing* yang dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen untuk tetap menjaga kualitas sehingga proses pembelajaran tetap berjalan meskipun di tengah wabah yang melanda. Beragam aplikasi atau media pembelajaran bertebaran di tengah Pandemi Covid 19, namun peneliti lebih tertarik menggunakan zoom pada perkuliahan Perilaku Hewan karena lebih terjaga keamanannya dan efektif dalam melakukan diskusi atau pembahasan materi dengan komunikasi yang didukung dengan fitur-fitur yang terdapat di zoom seperti pesan grup sehingga jika ada kendala secara audio dapat dibantu dengan *fiturchat* yang tersedia.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran menggunakan Zoom Meeting pada mata kuliah Perilaku Hewan. Penelitian ini pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021. Populasi penelitian yakni seluruh mahasiswa Pendidikan Biologi semester V yang diajar mata kuliah Perilaku. Sampel yang menjadi responden sebanyak 26 mahasiswa kelas A yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket). Penetapan skor untuk instrumen penelitian menggunakan Skala *Likert* yang dimodifikasi dengan menggunakan lima alternatif jawaban. Analisis data dengan deskriptif kuantitatif dengan rumus sebagai berikut:

$$\% = F/N \times 100$$

Keterangan:

% : Persentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N : Jumlah responden

Pedoman untuk menilai keefektifan pembelajaran zoom meeting, sebagai berikut:

12 – 21,5 untuk kriteria “Tidak Efektif”

21,6 – 31,1 untuk kriteria “Kurang Efektif”

31,2 – 40,7 untuk kriteria “Cukup Efektif”

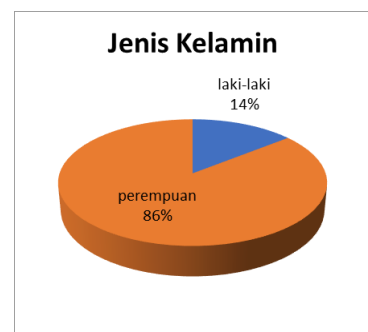
40,8 – 50,3 dirancang untuk kriteria “Efektif”

50,4 – 60 dirancang untuk kriteria “Sangat Efektif”.

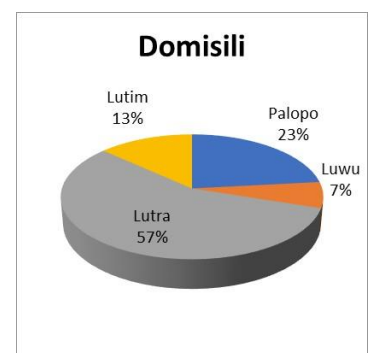
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Sampel

Jumlah sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 28 mahasiswa yang terdiri dari 85,72% jenis kelamin perempuan dan 14,28% jenis kelamin laki-laki (Lihat Gambar 1). Sebagian besar responden berasal dari Kota Palopo dan sekitarnya (23,3%), Kabupaten Luwu yakni (6,7%), Kabupaten Luwu Utara (56,7%) dan dan Kabupaten Luwu Timur (13,3%). (Lihat Gambar 2).

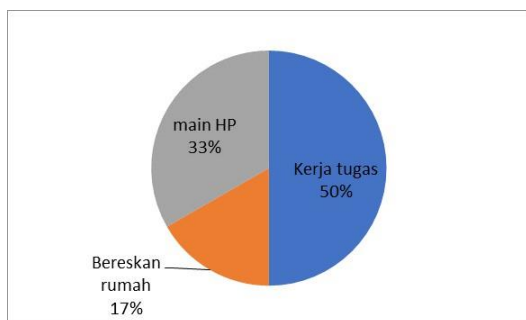


Gambar 1. Jenis Kelamin



Gambar 2. Domisili Mahasiswa

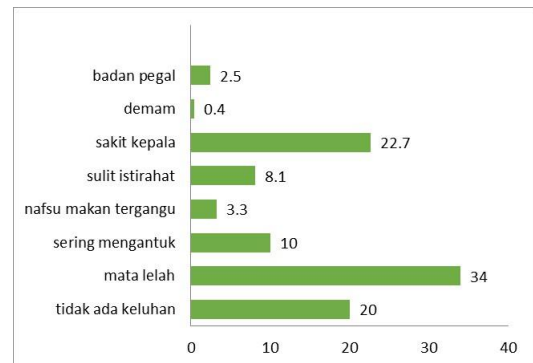
Selama pemberlakuan *study from home* (SFH) ini, mahasiswa paling banyak menghabiskan waktu dalam sehari dengan mengerjakan tugas-tugas untuk semua mata kuliah yang diampuh, termasuk tugas Perilaku Hewan. Aktivitas lain yang mereka kerjakan adalah bermain *handphone*. Mereka mengatakan selama SFH ini, mereka mengerjakan tugas menggunakan *handphone*. Jadi, disela mengerjakan tugas itulah mereka main *game*, atau menggunakan media sosial untuk chatting dengan temannya. (Lihat Gambar 3).



Gambar 3. Aktifitas yang Dikerjakan selama SFH

Penggunaan *handphone* dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan mengerjakan tugas dan membuka media sosial mengakibatkan mereka mengalami keluhan fisik paling banyak berupa mata kelelahan (34%). Mereka juga mengeluhkan sakit kepala (22,7%), sering mengantuk (10%), sulit istirahat (8,1%), dan keluhan lainnya (6,2%) seperti nafsu makan terganggu, demam, dan badan pegal.

Meskipun demikian, sebanyak 20% mahasiswa merasa tidak ada keluhan fisik. (Lihat Gambar 4).



Gambar 4. Keluhan Fisik yang Dialami mahasiswa

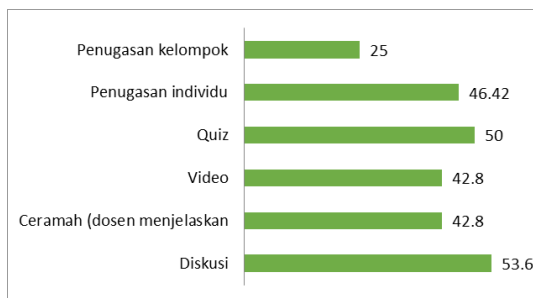
Keluhan fisik tersebut merupakan dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Sidabutar dkk (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan sakit kepala dan iritasi mata. Menurut Ilyas (dalam Bawelle dkk, 2016), mata lelah dapat terjadi jika mata fokus kepada objek berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika disertai dengan pencahayaan yang menyilaukan.

B. Gambaran tentang Pembelajaran Menggunakan Zoom Meeting

1. Metode Pembelajaran yang Disukai saat menggunakan Zoom Meeting

Metode pembelajaran menggunakan zoom meeting yang paling

disukai mahasiswa secara berturut-turut sebagai berikut: diskusi, kuis, penugasan individu, ceramah dengan guru yang menjelaskan, video, dan penugasan kelompok. (Lihat Gambar 5).



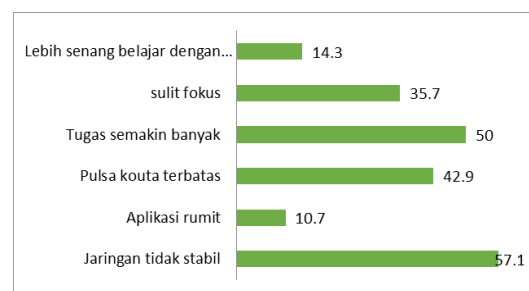
Gambar 5. Metode Pembelajaran yang disukai saat Zoom Meeting

Proses pembelajaran dengan menggunakan Zoom Meeting hendaknya tidak menempatkan mahasiswa hanya sebagai “pendengar” atau “penonton” saja, melainkan juga mendorong partisipasi aktif dari mahasiswa untuk berinteraksi, berdialog, bekerja sama, berbagi dan membangun pengetahuan bersama. Selain itu, dalam menggunakan Zoom Meeting, dosen harus kreatif dan inovatif serta memiliki sikap kritis dalam memilih bahan ajar, menghindari penggunaan gambar atau audio yang kurang relevan dengan materi ajar, mendorong partisipasi aktif dari mahasiswa, sabar membimbing mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran daring, profesional serta memiliki motivasi untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Hasil penelitian Hanum (2013) bahwa interaksi pembelajaran dapat berjalan apabila terdapat pengelola pembelajaran (guru/dosen), sumber belajar, subjek pembelajar, interaksi antara pengajar (guru/dosen). Pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru, sehingga guru memberikan peran aktif dalam sistem pembelajaran termasuk ketika daring. Hasil penelitian Yazdi (2012) menunjukkan bahwa melalui metode diskusi/forum, guru dan mahasiswa dapat melakukan interaksi secara langsung sehingga memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring.

2. Kendala yang Dihadapi Mahasiswa saat Zoom Meeting

Kendala yang dihadapi mahasiswa selama pembelajaran daring, yakni jaringan internet tidak stabil, tugas terlalu banyak, sulit fokus, pulsa kuota terbatas, aplikasi yang rumit, dan lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. (Lihat Gambar 6).



Gambar 6. Kendala yang Dihadapi Mahasiswa

Kendala yang paling dominan dalam penggunaan aplikasi zoom lebih didominasi dari perangkat pengguna. Adapun pengguna zoom rata-rata sudah mahir karena persebaran teknologi yang sudah sampai pelosok desa. Kendala dari dalam perangkat akan berpengaruh pada kualitas audio visual secara langsung, setidaknya berdasarkan hasil penelitian ada dua kendala dalam penggunaan aplikasi zoom diantaranya yaitu:

a. Jaringan internet

Meskipun perkembangan teknologi dan informasi sudah sampai ke pelosok desa, akan tetapi tidak menuntut kemungkinan masih banyak desa-desa yang kesulitan dalam hal jaringan seluler. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruth (2013) bahwa kecepatan koneksi internet rata-rata di Indonesia adalah 772 kbps, cukup rendah dibandingkan angka rata-rata kecepatan koneksi internet global yang mencapai 2,3 Mbps. Hal ini mengakibatkan dampak yang cukup signifikan di era modernisasi seperti sekarang ini. Seperti halnya kesulitan yang dialami mahasiswa tidak dapat mengikuti kelas *online* tersebut dikarenakan jaringan tidak stabil.

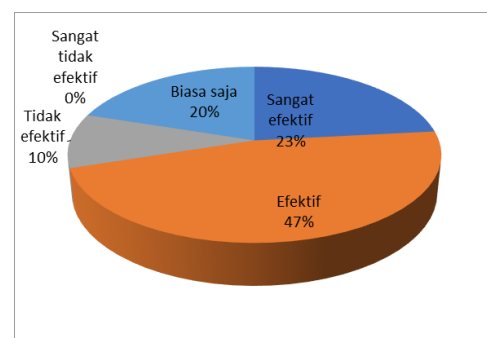
b. Paket data

Sebagian besar mahasiswa di zaman sekarang ini banyak yang sumber keuangannya dari orang tua. Dengan adanya kuliah *online* dengan aplikasi zoom

ini tidak menuntut kemungkinan menghabiskan biaya yang tidak sedikit jika dibanding hari-hari biasanya. Besarnya kuota yang digunakan untuk mengikuti kuliah daring melalui aplikasi Zoom tentu juga menambah pengeluaran bagi mahasiswa yang tidak memakai wifi, hal ini tentu menjadi salah satu alasan kenapa masih banyak yang menginginkan kuliah konvensional seperti biasa dari pada kuliah daring yang menghabiskan banyak kuota atau paket data.

3. Penilaian Keefektifan Pembelajaran dengan Zoom Meeting

Diberlakukannya *study from home* menuntut dilakukan pembelajaran secara daring. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian mahasiswa pada perkuliahan Perilaku Hewan menggunakan media Zoom Meeting sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga mahasiswa yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%). (Lihat Gambar 7).



Gambar 7. Penilaian Keefektifan Pembelajaran dengan Zoom Meeting

Pemanfaatan fitur *video conference* pada aplikasi Zoom Meeting sangat membantu mahasiswa dalam belajar karena dosen dapat berinteraksi walaupun ditempat yang berbeda. Untuk merangsang semua aspek perkembangan pada mahasiswa tidak lepas dari media pembelajaran, hal ini dikarenakan mahasiswa belajar dilakukan menggunakan media pembelajaran yang nyata, dan dengan media pembelajaran ini mahasiswa dapat berjalan secara efektif (Ismawati & Prasetyo, 2021).

Hasil penelitian Monica & Fitriawati (2020) diperoleh bahwa pembelajaran *online* menggunakan aplikasi Zoom sudah efektif. Pembelajaran secara *online* mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena pembelajaran yang lebih fleksibel saat menggunakannya. Dengan adanya pembelajaran *online* menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong mahasiswa harus lebih aktif dalam perkuliahan. Banyaknya fitur di dalam Zoom menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pemahaman dan penerimaan yang disampaikan oleh dosen dapat dirasakan oleh mahasiswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa menilai pembelajaran Perilaku Hewan menggunakan Zoom Meeting sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga mahasiswa yang menganggap pembelajaran tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.

Pembelajaran menggunakan zoom meeting akan lebih efektif kedepannya apabila pengajar (guru/dosen) menerapkan saran berikut (1) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (2) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., & Rumampuk, J. (2016). Hubungan penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado angkatan 2016. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2), 0-5. (Online). <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14865>. Diakses 10 Desember 2020.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-

- learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90-102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>.
- Ismawati & Prasetyo. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665-675.
- Keegan, D. J. (1980). On Defining Distance Education. *Distance Education*, 1(1), 13-36.
- Monica & Fitriawati. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume IX, No. 2, 1630-1640.
- Nugroho, A. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran. *Jurnal Transformatika*, 9, No 2, 29-44.
- Ripai, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran E-Commerce dalam Jaringan (Daring) Berbantuan Aplikasi Zoom Cloud Meeting. *ICT Learning*, 5(1).
- Ruth, E. (2013). Deskripsi Kualitas Layanan Jasa Akses Internet di Indonesia dari Sudut Pandang Penyelenggara. *Buletin Pos dan Telekomunikasi*, 137-146.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile terhadap Kesehatan Mata pada Mahasiswa FTI UAJY. *Sintak*, 3, 402-410.
- Suleiman. 1985. *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sulistiono, M. (2019). Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo pada Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif. *Elementerls: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 58-67.
- WHO. (2020). Coronavirus disease (COVID-19) outbreak.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1), 143-152.