

The Effectiveness of Using the Zoom Application as an Online Learning Media for Post-Pandemic Karawang Campus Students

Yeny Rostiani*, Lila Setiyani, & Tania Octaviani

STMIK Rosma, Jl. Parahiyangan, Adiarsa Bar., Kec.Karawang Barat, Karawang, 41311, Indonesia

Abstract

The learning process carried out online after the pandemic is something that needs to be studied and also evaluated, considering that during the pandemic there are obstacles during the learning process. The purpose of this study is to see an overview of the effectiveness of using the Zoom application after the pandemic. This research is qualitative research using the Grounded Theory method. The resource persons in this study amounted to 26 people consisting of students around the campus in Karawang. The data validation technique in this study uses source triangulation which is done by checking data from several sources but with different techniques. Based on the results of the study, it was found that 85% liked face-to-face learning, because face-to-face learning was more communicative, the learning process was more effective. And 58% prefer the Zoom application as the most effective Online learning medium compared to other applications.

Keywords: effectiveness, online learning media, zoom application.

1. Pendahuluan

Kemajuan informasi digital di Era Industri 4.0 berdampak terhadap perubahan dan dalam berbagai perspektif kehidupan masyarakat, diantaranya dalam bidang pendidikan. Dengan kata lain teknologi ialah media pelengkap yang dapat menunjang dalam proses pengajaran. Oleh sebab itu pemanfaatan teknologi dalam proses pelajaran harus digunakan sebaik mungkin dalam pengembangan lebih lanjut untuk memastikan kenyamanan belajar (Salsabila et al., 2022). Penggunaan Informasi Teknologi (IT) dalam proses pembelajaran pendidikan, mengingat telah banyak infrastruktur yang berkontribusi dalam dunia pendidikan. Efektivitas pembelajaran saat ini merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering diukur atau dapat diartikan sebagai pencapaian tujuan, sehingga tujuan yang diharapkan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dengan demikian efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan tercapai atau tidaknya pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran diartikan juga sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendorong dan memfasilitasi, serta pembelajaran *Online* terus menggantikan pembelajaran tatap muka selama dan bahkan setelah pandemi. Evaluasi proses pembelajaran secara *Online* selama pandemi hingga setelah pandemi memberikan banyak respon, salah satunya terhadap mahasiswa. Di tingkat Universitas, pembelajaran *Online* masih belum optimal dari sisi mahasiswa, dilihat dari banyaknya mahasiswa yang lebih memilih perkuliahan secara tatap muka (Sinaga, 2020). Hasil penelitian Widodo 2020 menunjukkan bahwa mahasiswa selama kuliah *Online* memiliki tingkat pemahaman yang kurang. Perkuliahan secara *Online* identik dengan banyaknya tugas yang mengakibatkan kurang efektifnya proses pembelajaran. Hal tersebut perlu dikaji dan di evaluasi, mengingat selama pandemi terdapat kendala-kendala dalam proses pembelajaran secara *Online*, diantaranya hambatan teknis mulai dari keterbatasan jaringan internet, aplikasi yang bermasalah, membutuhkan kapasitas memori yang besar serta keadaan lingkungan dalam proses pembelajaran, meskipun pembelajaran secara *Online*, masih memungkinkan mahasiswa untuk tetap bersosialisasi dengan teman sekelas, berdiskusi dalam jarak jauh melalui konferensi video, termasuk bentuk penugasan pun yang dilakukan secara *Online*. Berdasarkan data yang diperoleh dari sumber databooks, ternyata penggunaan aplikasi *Zoom* pada tahun 2020, yang paling banyak diunduh sebagai media pembelajaran *Online* dibanding aplikasi lainnya sebanyak 681 juta, hal ini disebabkan aplikasi *Zoom* memiliki kelebihan antara lain memiliki fitur *record* untuk merekam layar presentasi, fasilitas video *conference* yang memungkinkan terjadi proses pembelajaran secara interaktif antara pendidik dan mahasiswa (Sandiwarno, 2016). Pembelajaran *Online* atau yang

* Corresponding author.

E-mail address: yeny.rostiani@dosen.rosma.ac.id

lebih dikenal dengan E-Learning adalah penggunaan jaringan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian terdahulu (Putra, 2021), perbandingan efektivitas sistem pembelajaran *Online* dan *Offline* di Era *New Normal*, menyatakan bahwa berdasarkan survey pembelajaran masih efektif dengan sistem belajar secara *offline*. Pembelajaran secara *Online* tidak efektif di masa *New Normal* (Nur, 2022), efektivitas pembelajaran pasca pandemi covid-19 di MTS Negeri 1 Makasar menunjukkan bahwa penentuan efektif atau tidaknya suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor mulai dari tenaga pendidik orang tua dan hal lainnya. (Salsabila et al., 2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi, menyatakan bahwa pembelajaran *Online* menggunakan media *conference* salah satunya *Zoom* setelah pandemi belum sepenuhnya berhasil, banyak terjadi kekurangan dari segi kesiapan penyampaian materi, Penerimaan materi oleh peserta didik, hingga sarana – prasarana jaringan yang kurang memadai, sedangkan Miftah(Arifin et al., 2023) mengatakan perspektif mahasiswa terhadap metode, media dan model pembelajaran daring setelah pandemic covid-19, menyatakan bahwa model pembelajaran yang sangat diinginkan oleh mahasiswa untuk diterapkan adalah *Blended Learning*. Penelitian ini menunjukkan novelty pembeda antara penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan apa yang akan dilakukan, yaitu penelitian ini dilakukan pada jenjang mahasiswa dari 5 kampus dari berbagai fakultas yang ada di Kabupaten Karawang dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran *Online* paska pandemi, dan *Zoom* sebagai aplikasi yang digunakannya.

2. Literature Review

2.1. Efektivitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektivitas berarti dapat membuahkan pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan. Efektivitas menurut Ravianto dalam bukunya Masruri yang mengatakan bahwa efektivitas menunjukkan seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Artinya suatu pekerjaan dianggap efektif apabila dilakukan sesuai rencana baik dari segi waktu, biaya maupun mutu (Kaltara & Kaltara, n.d.). (Priansa & Garnida, 2013) berpendapat bahwa efektivitas adalah konsep yang memiliki berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal mempengaruhi baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar organisasi. (Mahmudin, 2015) menyatakan bahwa efektivitas adalah adanya hubungan antara output dan tujuan, semakin besar kontribusi output terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, maka semakin efektif program tindakan tersebut. (Silalahi, 2015) menyatakan bahwa kegiatan yang dilakukan suatu organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, suatu organisasi dianggap efektif jika memiliki prinsip *doing everything you know to do and doing it well*.

2.2. E-Learning

E-Learning adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memecahkan hambatan yang sering terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam hal ruang dan waktu. Selain itu E-Learning juga merupakan suatu jenis bahan ajar mengajar yang memudahkan proses pembelajaran agar tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001). Dengan E-Learning pendidik dan peserta didik dapat menyelesaikan proses pembelajaran tanpa harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu, dengan demikian pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut (Erapy, 2005) E-Learning dapat dengan cepat diadopsi dan diimplementasikan karena memiliki keuntungan sebagai berikut : menggunakan E-Learning dapat menghemat biaya yang dikeluarkan organisasi dengan tidak harus membayar peralatan kelas, ruang kelas, papan tulis, proyektor, alat tulis lainnya dan dapat menyesuaikan waktu belajar karena dapat mengakses kelas kapan saja, dan efektivitas pembelajaran *Online* dapat menarik dan memotivasi mahasiswa untuk mencobanya, sehingga jumlah peserta bertambah.

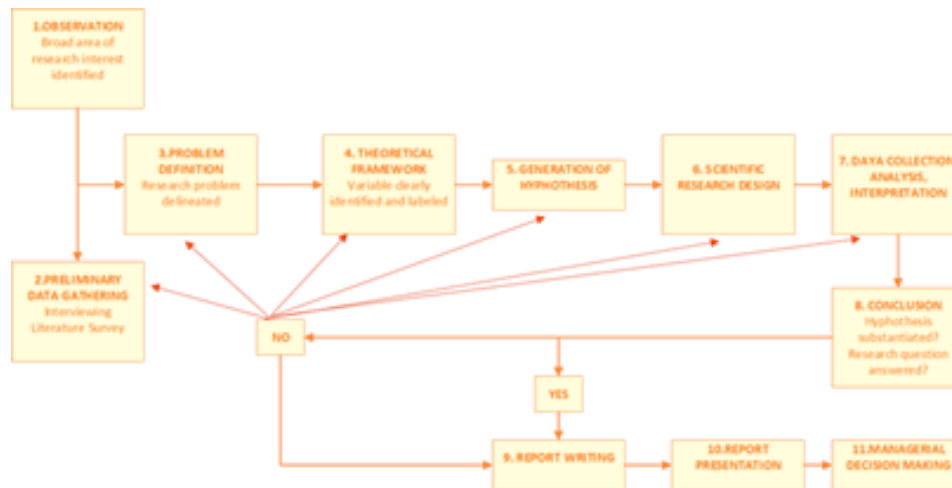
2.3. Aplikasi Zoom

Penggunaan teknologi memberikan dampak yang cukup besar terhadap lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. *Zoom Meeting* sendiri merupakan sarana pembelajaran berbasis video. *Zoom Meeting* didirikan oleh yaitu Eric Yuan pada tahun 2011 dan berkantor pusat berada di San Jose, California. Di aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapa saja melalui video (Haqien & Rahman, 2020). *Zoom Meeting* adalah jenis aplikasi yang dapat digunakan untuk konferensi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, rapat *Online*, dan obrolan dengan kolaborasi seluler. Aplikasi *Zoom* juga dapat diinstall di *OS, MAC, Windows, IOS dan Android*. Selain itu menurut (Faisal, 2009) (Aksan, 2020) *Zoom* memiliki fitur pendukung seperti fitur *share screen* sehingga para pendidik dapat menampilkan slide presentasinya melalui fitur

ini, fitur video dapat digunakan agar para pendidik dapat melihat para peserta saat pembelajaran, dan fitur audio agar para pendidik dan juga para peserta dapat berinteraksi melalui fitur audio

3. Research Method and Materials

Penelitian ini merupakan kualitatif dengan menggunakan metode *Grounded Theory*. Prosedur penelitian merupakan penjelasan langkah-langkah dalam suatu penelitian untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Agar penelitian lebih terarah dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai maka diperlukan suatu prosedur sebagai pedoman penelitian (Sekaran, 2014). Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk memecahkan masalah penelitian:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

a. Observation

Mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan terhadap subjek dan objek dengan cermat.

b. Preliminary Data Gathering

Pengumpulan informasi awal meliputi mencari informasi secara mendalam mengenai hal yang diamati. Hal ini dapat dilakukan dengan berbicara secara informal dengan beberapa sumber data, dengan demikian dapat mengumpulkan informasi mengenai apa dan mengapa sesuatu hal terjadi.

c. Problem Definition

Masalah diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan.

d. Theoretical Framework

Usaha untuk menggabungkan semua informasi secara logis, sehingga faktor-faktor yang terlibat dalam masalah dapat dikonseptualisasi dan diuji.

e. Generation of Hypothesis

Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

f. Scientific Research Design

Desain penelitian adalah perencanaan desain penelitian untuk pertanyaan ilmiah tertentu.

g. Data Collection, Analysis, Interpretation

Merupakan proses penelitian yang berkaitan dengan cara perolehan data penelitian, maka peneliti harus menentukan alat pengumpulan data penelitian.

h. Conclusion

Hipotesis muncul dari teori, yang kemudian diuji dengan beberapa pengamatan. Hasil pengamatan ini dapat mengkonfirmasi teori yang awalnya digunakan untuk menghasilkan hipotesis.

i. Report Writing

Penulisan laporan penelitian sesuai dengan proses pelaporan sistematis yang meliputi: pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan dan saran.

j. Report Presentation

Setelah laporan disusun, peneliti mempresentasikan hasil penelitiannya. Tujuannya untuk memparkan hasil temuan juga menerima masukan-masukan dari narasumber.

k. Managerial Decision Making

Pengambilan keputusan apakah hasil dari penelitian dapat diterima atau diperbaiki.

4. Results and Discussion

4.1. Responden

Tabel 1 menunjukkan jumlah jenis kelamin responden dalam penelitian ini. Terlihat bahwa responden yang digunakan dalam penelitian ini sebagian besar adalah perempuan sebanyak 21 orang atau 81%. Sedangkan responden laki-laki sebanyak 5 orang atau 19%.

Berdasarkan usia responden, penelitian ini melibatkan responden yang berusia 20-25 tahun, sebanyak 21 orang atau 81%. Kemudian responden usia 26-30 tahun, sebanyak 4 orang atau 15%. Sedangkan responden dengan usia dibawah 20 tahun sebanyak 1 orang atau 4%.

Tabel 1. Tabel Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	5	19%
Perempuan	21	81%
Total	26	100%

Tabel 2. Tabel Responden Berdasarkan Usia

Tingkat Usia	Jumlah	Presentase
< 20 Tahun	1	4%
20 – 25 Tahun	21	81%
26 – 30 Tahun	4	15%
Total	26	100%

4.2. Pengolahan Data Kualitatif

a. Open Coding

Open Coding yaitu sebuah proses menyortir, menguji, membandingkan, membuat konsep, dan mengklasifikasikan data (Strauss & Corbin, 1990). Tabel 3 merupakan tabel open coding wawancara peneliti dengan responden.

b. Axial Coding

Axial Coding, adalah seperangkat prosedur dimana data disusun setelah Open Coding dengan menghubungkan antar kategori (Strauss & Corbin, 1990). Hal ini dilakukan dengan menggunakan paradigma coding. Hasil Axial Coding ditunjukkan pada tabel 4.

c. Selective Code

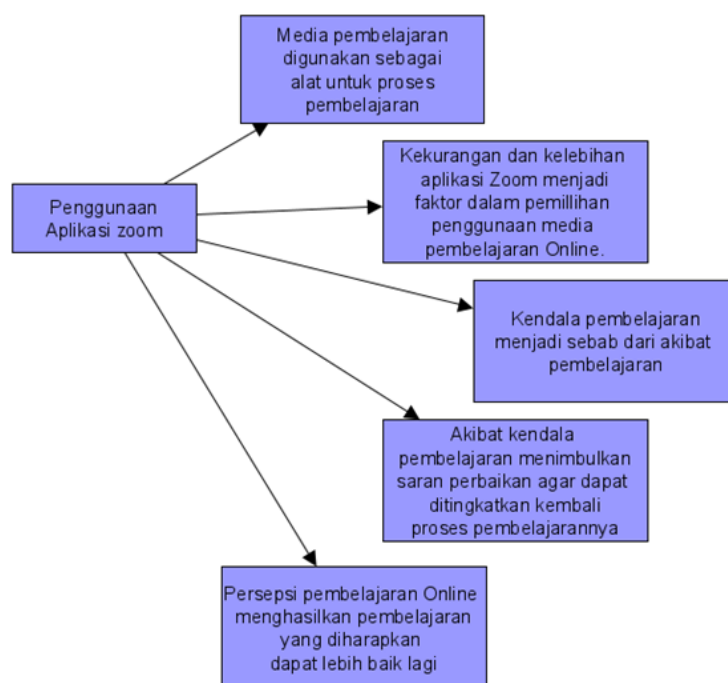
Selective Coding, yaitu memilih kategori inti secara sistematis dengan menghubungkannya dengan kategori lain, memvalidasi hubungan ini, dan memasukannya ke dalam kategori yang diperlukan lebih jauh untuk perbaikan dan perkembangan (Strauss & Corbin, 1990). Hasil Selective Coding ini dapat dilihat pada gambar 2.

Tabel 3. Tabel Open Coding

Label atau data di transkrip	Kategori
<ul style="list-style-type: none"> - Materi dapat dilihat dan diupload di E-Learning - Pembelajaran <i>Online</i> dengan aplikasi <i>Zoom</i> berlangsung - Merekord hasil pembelajaran di dalam aplikasi <i>Zoom</i> 	Proses pembelajaran <i>Online</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan dengan baik - Perlu evaluasi - Jam kelas lebih fleksibel - Dapat diakses dimanapun - Dapat berjalan normal - Sangat menguntungkan - Kurang efektif - Tidak komunikatif - Terdapat kendala 	Persepsi Pembelajaran <i>Online</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Koneksi putus - Terbatasnya jaringan internet - Pemakaian kuota yang besar - Faktor lingkungan tempat tinggal - Durasi waktu terbatas - Mahasiswa tidak memahami pembelajaran - Mati listrik - Tidak dapat mengetahui apakah mahasiswa masih bergabung dalam aplikasi atau tidak - Membutuhkan kapasitas memori yang besar 	Kendala pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi <i>Zoom</i> - Aplikasi <i>Google Meet</i> 	Media pembelajaran yang digunakan
<ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada tampilan fitur B.Indonesia - Tidak ada fitur record meeting - Durasi waktu terbatas - Sering terhambat masuk ke dalam aplikasi <i>Zoom</i> 	Kekurangan <i>Zoom</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menampung banyak partisipan - Jam kelas fleksibel - Tersedia di berbagai macam perangkat - Memudahkan pembelajaran jarak jauh 	Kelebihan <i>Zoom</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Kurang efektif nya pembelajaran yang dilakukan - Tidak komunikatif dalam proses pembelajaran karena komunikasinya hanya berjalan satu arah - Boros kuota - Tidak aktifnya proses pembelajaran 	Akibat dari kendala pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Merekord hasil penjelasan materi serta di upload ke youtube atau google drive - Proses acc dari dosen untuk bergabung lebih cepat agar tidak tertinggal materi - Penjelasan menggunakan bahasa yang dapat mudah dimengerti oleh mahasiswa - Materi ppt yang lebih baik - Dosen memahami kondisi jaringan mahasiswa 	Saran pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> - Hybrid - Presentasi aktif mahasiswa - Rekaman Video 	Pembelajaran yang diharapkan

Tabel 4. Tabel Axial Coding

Kategori	Jenis Hubungan Antar Kategori
Media pembelajaran <i>Online</i> yang digunakan	Media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk proses pembelajaran
Kekurangan dan kelebihan aplikasi <i>Zoom</i>	Kekurangan dan kelebihan aplikasi <i>Zoom</i> menjadi faktor dalam pemilihan media pembelajaran <i>Online</i> yang paling sering digunakan
Kendala pembelajaran – akibat dari kendala pembelajaran	Kendala pembelajaran menjadi sebab akibat dalam pembelajaran
Akibat kendala pembelajaran – Saran perbaikan	Akibat dari kendala pembelajaran mengakibatkan saran perbaikan untuk dapat di tingkatkan kembali proses pembelajarannya
Persepsi pembelajaran <i>Online</i> – Pembelajaran yang diharapkan	Persepsi pembelajaran <i>Online</i> menghasilkan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih baik lagi

**Gambar 2.** Hasil Selective Coding

4.3. Hasil Analisis dan Interpretasi Wawancara

a. Berapa persenkah pembelajaran *Online* menggunakan aplikasi *Zoom* paska pandemi.

Berdasarkan penelitian (Putra, 2021) mengatakan bahwa 19% orang tua ingin pembelajaran *Online*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan dengan hasil wawancara yaitu 17 narasumber menyatakan pembelajaran *Online* hanya tinggal 10% - 40% saja dilakukan di kampusnya, artinya sebagian kampus yang ada di Karawang sudah memberlakukan pembelajaran tatap muka atau sekitar 65% dan sisanya 35% masih dilakukan secara online, karena ada beberapa faktor yaitu dosen berhalangan hadir ke kampus sehingga mahasiswa diberikan link *Zoom*nya untuk kegiatan proses pembelajaran, atau mahasiswa yang sudah bekerja lebih memilih perkuliahan *Online* dengan aplikasi *Zoom* karena tidak terkendala waktu dan tempat.

b. Apakah pembelajaran *Online* paska pandemi cukup efektif dan komunikatif menggunakan aplikasi *Zoom*.

Berdasarkan penelitian (Sinaga, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran secara *Online* yang dilakukan masih kurang efektif karena tidak semua mahasiswa memperhatikan proses pembelajaran *Online*, sebagian dari mereka hanya mengisi absensi dan tidak mepedulikan dengan penyampaian materi. Selain itu, proses kegiatan belajar mengajar

lebih mudah dipahami jika dilakukan secara tatap muka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dengan hasil wawancara dengan narasumber yaitu: Pembelajaran Online paska pandemi dinilai kurang efektif dibandingkan dengan tatap muka, apalagi untuk mata kuliah perhitungan sulit dimengerti jika secara Online. Sementara jika dengan mengikuti KBM secara langsung atau tatap muka dapat menyimak serta bertanya kepada dosen secara langsung, dapat menikmati fasilitas di kampus, dapat bertemu serta berdiskusi dengan teman dan penjelasan materi dapat dipahami oleh mahasiswa dengan adanya interaksi antara mahasiswa dengan dosen sehingga komunikasi dapat berlangsung saat perkuliahan maupun setelah perkuliahan.

c. *Saat pembelajaran Online aplikasi apa yang lebih mudah digunakan Zoom atau aplikasi lain seperti Google Meet dan lain-lain.*

Berdasarkan penelitian (Arifin et al., 2023) mengatakan bahwa aplikasi platform favorit narasumber banyak memilih kepada dua pilihan yaitu Zoom Meeting dan Google Meet. Hal ini dikarenakan kedua media tersebut merupakan platform yang sering digunakan dibandingkan MS. Teams yang membutuhkan kapasitas penyimpanan cukup besar dan banyak fitur yang masih belum familiar. Dari 2 platform yakni, Zoom Meeting dan Google Meet, Google Meet memiliki peringkat rata-rata tertinggi adalah 7,71 disusul oleh Zoom Meeting sebesar 6,99. Pasalnya menurut data Google Meet membutuhkan kuota lebih sedikit dan memiliki koneksi yang relatif lebih stabil dibandingkan Zoom Meeting (Okaz, 2015).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dari hasil wawancara dengan narasumber bahwa setiap aplikasi conference pasti ada kekurangan dan kelebihan, ternyata 58% dari narasumber menyatakan Zoom sangat cukup bagus karena display High Definition, fitur host dan co-host nya sangat membantu. Akan tetapi dari sisi penggunaannya lebih mudah menggunakan aplikasi Google Meet, karena ketika kita keluar karena terkendala jaringan kemudian masuk kembali tidak perlu memerlukan acc dari dosen untuk dapat bergabung kembali dalam perkuliahan Online.

d. *Apakah kekurangan dan kelebihan aplikasi Zoom dibanding dengan aplikasi pembelajaran lainnya.*

Berdasarkan penelitian (Sihombing et al., 2021) mengatakan bahwa kekurangan penggunaan aplikasi Zoom yaitu penggunaan kuota internet yang boros. Tamara Jelita Sialagan merasakan manfaat aplikasi Zoom Meeting selama proses belajar-mengajar secara Online ialah sangat banyak. Menurutnya aplikasi Zoom Meeting berbagai fitur yang dapat mendukung pembelajaran secara Online, seperti fitur schedule untuk jadwalkan pembelajaran, fitur share screen untuk melihat materi pembelajaran, fitur record untuk merekam proses pembelajaran dan lain-lain.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dari hasil wawancara dengan narasumber bahwa kelebihan aplikasi Zoom dengan aplikasi pembelajaran lainnya sekarang lebih update dan banyak fitur baru yang mempermudah saat digunakan karena terdapat fasilitas record meeting. Sedangkan di aplikasi lainnya seperti Google Meet sudah tidak ada fitur untuk merecord meeting. Akan tetapi kekurangannya adalah durasi yang apabila belum menggunakan premium waktunya sangat terbatas untuk melakukan conference sehingga harus mengulang Zoom ketika durasi sudah habis, tidak adanya fitur tampilan Bahasa Indonesia dan menghabiskan pemakaian kuota yang cukup besar. Sedangkan di aplikasi lainnya seperti Google Meet tidak terbatas dalam durasi waktu.

e. *Apakah lebih memilih kuliah online atau Offline.*

Berdasarkan penelitian (Arifin et al., 2023) mengatakan bahwa sebagian mahasiswa terkadang memilih pembelajaran luring dan terkadang pembelajaran daring. Rata-rata narasumber menilai blended learning (Kadang daring, kadang luring) sebesar 7,26, sedangkan rata-rata narasumber menilai pembelajaran luring sebesar 7,25.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dari hasil wawancara dengan narasumber bahwa 85% narasumber lebih memilih kuliah secara tatap muka, karena bisa bertemu dengan teman-teman satu kelas juga, dapat menikmati fasilitas kampus, berdiskusi tugas bersama teman, bertanya langsung kepada dosen terkait materi pembelajaran yang kurang dimengerti dan kami tidak perlu memikirkan jaringan ponsel yang kadang hilang kadang bagus jika pembelajaran dilakukan secara Online.

5. Conclusion

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : 1). Hasil data yang diperoleh dengan metode wawancara 26 narasumber mahasiswa kampus yang ada di Karawang maka dapat diketahui bahwa hanya 35% saja yang masih melakukan pembelajaran Online, 65% sudah belajar secara tatap muka. 2). Pembelajaran *Online* paska pandemi dinilai kurang efektif, mengingat kondisi saat ini sudah masuk *new normal*. Jika pembelajaran dilakukan secara tatap muka, maka mahasiswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh dosen, terutama untuk mata kuliah hitungan. Pembelajaran secara *Online* juga dinilai oleh mahasiswa kurang komunikatif dalam penyampaian materi, dikarenakan terkadang komunikasi hanya dilakukan dari dosen saja serta mahasiswa banyak yang diam dan tidak bertanya walaupun tidak paham 3). Penggunaan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran *Online* banyak dipilih oleh mahasiswa dibandingkan aplikasi lainnya misalnya *Google Meet*, sebab fitur yang ada didalam aplikasi *Zoom* lebih update dan lengkap. Hal ini sesuai dengan hasil persentase dimana penggunaan aplikasi *Zoom* memiliki persentase 58% dan *Google Meet* memiliki persentasi 42%. 4). Mahasiswa Kampus Karawang lebih menyukai pembelajaran dalam perkuliahan di paska pandemi ini secara tatap muka langsung dibandingkan secara *Online* menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran *Online* nya. Karena pembelajaran akan lebih kondusif dan mudah dipahami oleh mahasiswa jika bertemu secara langsung atau tatap muka dengan dosen. Hal ini sesuai dengan hasil persentase dimana pembelajaran secara tatap muka memiliki persentase 85%. Sedangkan pembelajaran secara *Online* memiliki persentase 11% dan hanya 4% memilih pembelajaran Hybrid.

References

- Aksan, M. D. (2020). Efektivitas Proses Belajar Melalui Aplikasi Zoom Di Masa Pandemi COVID-19 M. Darul Aksan Faisal. *M Darul Aksan Doc*.
- Arifin, M., Ma, A., Faizatsiyam, A., & Nusantara, P. (2023). *Perspektif Mahasiswa Terhadap Metode , Media , Dan*. 7(3).
- Erapy, E. (2005). *E-learning: konsep dan aplikasi/ erapi effendi dan hartono zhuang*.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6511>
- Hartley, D.E. (2001). *selling E-Learning*. The American Society for Training & Development.
- Kaltara, U., & Kaltara, U. (n.d.). *Masruri M.IP*.
- Mahmudin. (2015). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Unit penerbit dan Percetakan STIEM YKPN.
- Nur, Z. (2022). Efektivitas Pembelajaran Pasca Pandemi covid-19 di MTs Negeri 1 Makassar. *Educandum*, 8(1), 121–128.
- Okaz, A. A. (2015). Integrating Blended Learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 600–603. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.04.086>
- Priansa, D.J. & Garnida, A. (2013). *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien dan Profesional*. Alfabeta.
- Putra, A. S. (2021). Perbandingan Efektifitas Sistem Pembelajaran Online Dan Offline Di Era New Normal. *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 304–311.
- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>
- Salsabila, U. H., Putri, A., Insani, S., Mustofa, H., Excel, M., Kalma, Z., & Iqbal Wibisono, M. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 79–88.
- Sandiwarno, S. (2016). Perancangan Model E-Learning Berbasis Collaborative Video Conference Learning Guna Mendapatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Dan Efisien. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(2), 191. <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1314>

- Sekaran, U. (2014). *Research Method For Business*. Salemba Empat.
- Sihombing, R. M., Sinaga, P. C., Seliqva, S., & Joharis, M. (2021). Manfaat Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Proses Pembelajaran Daring Siswa Kelas Ix Smp Negeri 1 Tiga Runggu. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar* , 321–326.
- Silalahi, U. (2015). *Asas-Asas Manajemen*. Refika Aditama.
- Sinaga, S. E. N. S. (2020). Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Online Di Stain Sultan Abdurrahman Kepri. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 137–145. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.151>
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990). *Qualitative research: grounded theory procedure and techniques*. SAGE Publications.