

PENINGKATKAN KEAKTIFAN MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN FITUR APLIKASI ZOOM DALAM PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH PENDIDIKAN PANCASILA

INCREASING STUDENT ACTIVITY THROUGH UTILIZING THE ZOOM APPLICATION FEATURE IN ONLINE LEARNING FOR PANCASILA EDUCATION COURSES

Nur Aini*, Mukhammad Murdiono

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Colombo Yogyakarta Nomor 1 Sleman 55281, Indonesia

Listyaningsih

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Surabaya
Jalan Lidah Wetan Surabaya 60213, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 01 Januari 2022

Disetujui : 26 Juni 2022

Keywords:

Zoom application, online learning, Pancasila education

Kata Kunci:

aplikasi Zoom, pembelajaran daring, pendidikan Pancasila

***) Korespondensi:**

E-mail: nur0019pasca.2020@student.uny.ac.id

Abstract: this study aimed to describe the use of the Zoom application feature in increasing student activity in Pancasila Education online learning. The study was a qualitative approach with the type of classroom action research. This study consisted of three cycles: planning, action, observation, and reflection. Researchers did observation, interviews and documentation for collecting data. Data analysis used qualitative descriptive techniques, including data reduction, presentation, and conclusions. The study results show that the Zoom application feature in online learning in the Pancasila Education course includes material delivery, question and answer sessions and discussions, and evaluation and reflection. The Zoom application feature could increase students' ability to know, understand, and analyze, as evidenced by increased student activity scores in the first cycle of 76.43 to 82.43 in the second cycle and 83.43 in the third cycle. The increase in student activity has met the planned success index.

Abstrak: kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan fitur aplikasi Zoom dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa pada pembelajaran dalam jaringan mata kuliah Pendidikan Pancasila. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Kajian ini menggunakan tiga siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur aplikasi Zoom dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Pancasila meliputi penyampaian materi, sesi tanya jawab dan diskusi, serta evaluasi dan refleksi. Pemanfaatan fitur aplikasi Zoom mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengetahui, memahami, dan menganalisis yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor keaktifan mahasiswa pada siklus I sebesar 76,43 menjadi sebesar 82.43 pada siklus II dan menjadi sebesar 83.43 pada siklus III. Peningkatan keaktifan mahasiswa telah memenuhi indeks keberhasilan yang direncanakan.

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 pada abad 21 memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap kehidupan masyarakat dunia. Transisi perkembangan modern ditandai oleh adanya revolusi yang dipengaruhi kecanggihan teknologi, informasi, dan komunikasi. Keseluruhan aspek kehidupan pada era revolusi industri 4.0 akan selalu berkaitan dengan sistem digitalisasi yang telah diintegrasikan ke dalam jaringan. Manusia yang berada pada masa revolusi industri 4.0 bergantung kepada teknologi mempermudah pekerjaannya (Kayembe & Nel, 2019). Kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 bertujuan untuk memudahkan manusia mengakses segala kebutuhan melalui sistem teknologi yang telah dirancang.

Transisi global ke arah revolusi industri 4.0 selain memberikan kemudahan bagi manusia juga berdampak pada aspek kehidupan salah satunya adalah pendidikan. Upaya meningkatkan kemampuan bersaing dalam keterampilan penggunaan digital harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan. Manusia harus mampu memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi sebagai pendorong industri agar dapat mencapai daya saing dan produktivitas tinggi (Reflianto & Syamsuar, 2018). Pendidikan menjadi tempat pertama untuk mengembangkan segala wawasan bidang keilmuan. Hal ini dibuktikan bahwa hampir semua riset penelitian melibatkan dunia pendidikan sebagai tempat untuk melakukan kajian dan analisis. Kualitas pendidikan harus diperbaiki terlebih dahulu agar mampu menghadapi perubahan dunia.

Bangsa Indonesia dalam menghadapi tantangan pada abad 21 harus mempersiapkan generasi muda yang luwes, kreatif, dan proaktif. Generasi muda perlu dibentuk menjadi pribadi yang memiliki keterampilan mengambil keputusan yang bijak, melakukan perubahan lewat pembaharuan hasil pemikiran, menyampaikan gagasan secara jelas dan lugas, serta bekerjasama dengan berbagai pihak agar hasil yang diperoleh efektif dan efisien. Keterampilan yang harus dimiliki individu pada abad 21 yaitu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, komunikasi dan bekerjasama, kreatif dan inovasi, literasi teknologi dan media, kemampuan belajar kontekstual, fleksibel dan adaptif, inisiatif dan akuntabel, serta

kepemimpinan dan tanggung jawab (Wibowo & Rahmayanti, 2020). Pendidikan menjadi wahana yang tepat dalam mengintegrasikan keterampilan abad 21.

Pendidikan pada abad 21 memiliki tanggung jawab yang besar dalam mencetak generasi muda yang berkualitas agar dapat bersaing secara global. Proses pembelajaran pada saat pandemi COVID-19 mengalami berbagai kendala khususnya pada perguruan tinggi (PT). Kegiatan perkuliahan pada seluruh institusi pendidikan di Indonesia yang semula tatap muka dialihkan secara *online*. Proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh akan memberikan pengaruh pada perkembangan mahasiswa dalam mengintegrasikan keterampilan pada abad 21 (Ivanova dkk., 2020). Pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa pembelajaran dalam masa darurat COVID-19 harus dilaksanakan secara *online* dengan tetap memberikan pengalaman bermakna bagi mahasiswa. Pembelajaran jarak jauh harus bervariasi antar mahasiswa dengan mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas.

Pemanfaatan kecanggihan teknologi diperlukan pada pembelajaran *online* sebagai upaya agar tujuan pendidikan tetap tercapai. Hal ini dikarenakan ciri-ciri dari revolusi industri 4.0 salah satunya ditandai dengan adanya penggunaan atau penerapan teknologi dalam skala luas. Kegiatan manusia dalam kehidupan era revolusi industri 4.0 ini sangat lekat dengan dunia digital dan internet (Buwono & Dewantara, 2020). Kecanggihan teknologi pada masa revolusi 4.0 dapat membantu pelaksanaan pembelajaran selama pandemi COVID-19. Kegiatan pendidikan yang sedang terhalang pandemi COVID-19 masih dapat dilangsungkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Ragam inovasi untuk mencapai tujuan dari pendidikan harus terus menerus dilakukan. Perguruan Tinggi harus menciptakan inovasi dalam pembelajaran jarak jauh agar keberadaan mahasiswa sebagai *agent of change* tetap dibekali dengan keterampilan abad 21. Pembelajaran yang dilakukan secara *online* seharusnya mengalami suatu pembaharuan terutama dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada mahasiswa. Inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan salah satunya melalui media dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi (Fitria,

2022). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (Maftukhah, 2018). Media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan mahasiswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media yang inovatif juga digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Pendidikan Pancasila pada masa pandemi COVID-19. Mahasiswa di Perguruan Tinggi diwajibkan menempuh Pendidikan Pancasila sebagai mata kuliah umum. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Universitas Negeri Surabaya pada masa COVID-19 menggunakan aplikasi *Google Meet* dalam menyampaikan materi. Dosen menggunakan metode ceramah dengan model pembelajaran *discovery learning*. Penggunaan media *Google Meet* sering mengalami kendala jaringan yang tidak stabil. Proses pembelajaran yang tidak efektif dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman materi yang disampaikan (Handarini & Wulandari, 2020). Mata kuliah Pendidikan Pancasila mengkaji terkait berbagai bidang sehingga diperlukan media yang mampu mendukung pelaksanaannya.

Inovasi media pembelajaran dilakukan dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dengan menggunakan *software* berbentuk aplikasi *Zoom*. Pemilihan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila didasarkan atas pertimbangan bahwa telah terbukti efektif digunakan. Tenaga pendidik terutama dosen dapat memanfaatkan aplikasi *Zoom* dalam menyampaikan materi. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi diharapkan mampu berpusat pada mahasiswa (Parhan & Sukaenah, 2020). Komponen pendukung yang ada dalam *Zoom* meliputi *video conference*, *chatting*, *raise hand* atau *emoticon*, *breakout* sebagai panel diskusi, serta *record*. Kelengkapan fitur di dalam aplikasi *Zoom* menjadikan pembelajaran lebih optimal (Nurmala, Wibowo, & Fatah, 2021) China at the end of 2019. Its rapid transmission made the WHO declare the Covid-19 outbreak a global pandemic. This prompted the Minister of Education, Culture, Research and Technology of the Republic of Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, to issue circular letter number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education in

the Coronavirus Disease (Covid-19. Penggunaan aplikasi *Zoom* sangat tepat digunakan pada mata kuliah yang sifatnya teoritis agar materi tersampaikan dengan baik.

Pembelajaran secara *online* mendapat tanggapan sangat baik dari mahasiswa karena lebih fleksibel. Pembelajaran *online* menjadikan mahasiswa lebih mandiri dan mendorong mahasiswa harus lebih aktif dalam perkuliahan. Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* lebih baik dari *platform* pembelajaran yang melakukan kegiatan komunikasi secara tertulis (Haqien & Rahman, 2020). Penggunaan aplikasi *Zoom* dalam media pembelajaran telah banyak digunakan karena kelebihanannya membuat komunikasi antara individu dapat dilakukan secara lisan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, kajian ini akan membahas terkait (1) pemanfaatan fitur aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, serta (2) peningkatan keaktifan mahasiswa setelah menggunakan fitur aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Pancasila.

METODE

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk merubah kondisi nyata ke arah situasi yang diharapkan (Kusumah & Dwitagama, 2010). Kajian ini berusaha untuk memecahkan persoalan praktis dalam pembelajaran daring yang sebelumnya menggunakan aplikasi *Google Meet* menjadi *Zoom Meeting* dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila. Subjek dalam kajian ini yaitu mahasiswa semester ganjil kelas B Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 42 orang. Rencana siklus yang digunakan yaitu model tiga siklus terdiri dari tahapan observasi awal, adaptasi penggunaan dari aplikasi *Zoom*, mencoba berbagai fitur dan mengkolaborasikan satu sama lain, serta mengukur pemanfaatan fitur aplikasi *Zoom*. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Zoom* dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila

Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84/E/KPT/2020 menjelaskan bahwa Kurikulum Pendidikan Tinggi wajib memuat mata kuliah salah satunya Pendidikan Pancasila. Tujuan dari Pendidikan Pancasila yaitu membentuk warga negara yang memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila. Mata kuliah Pendidikan Pancasila harus memuat keterampilan dasar abad 21 agar mahasiswa mampu menghadapi tantangan dunia (Ennis, 2013). Mahasiswa setelah memperoleh mata kuliah Pendidikan Pancasila diharapkan dapat mengamalkan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Keterampilan yang harus dimiliki mahasiswa pada abad 21 meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Berpikir kritis merupakan keterampilan memproses, mengurai, dan membuat hipotesis dari beragam informasi (Wulandari, 2015). Berpikir kritis merupakan kemampuan tingkat tinggi yang mengacu pada tujuan, menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan penyimpulan, serta pertimbangan yang mengandung bukti, konseptual, metodologis, atau kontekstual (Suwama, 2009). Berbeda dengan keterampilan berpikir kreatif menggunakan pendekatan baru untuk menyelesaikan permasalahan, inovasi, dan penemuan. Keterampilan berpikir kreatif merupakan tindakan baru dan asli baik secara pribadi atau budaya (Fathurrohman, 2015). Kesiapan untuk berpikir tentang masalah dan mendengarkan umpan balik dapat ditunjukkan oleh mahasiswa dalam pembelajarannya.

Mahasiswa pada abad 21 juga harus memiliki keterampilan berkomunikasi untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan (Kayembe & Nel, 2019). Keterampilan berkolaborasi perlu dikembangkan dalam Perguruan Tinggi agar mahasiswa mampu bekerja sama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat pada tim yang beragam, serta melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan

untuk mencapai tujuan bersama (Hagi, Kristen, & Wacana, 2021). Keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi harus diimplementasi dalam Pendidikan Pancasila pada abad 21 untuk mencetak mahasiswa yang berwawasan global.

Kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi terhambat akibat adanya pandemi COVID-19. Proses belajar mengajar mata kuliah Pendidikan Pancasila pada masa pandemi COVID-19 dilakukan secara *online*. Alokasi waktu mengajar *online* lebih sedikit dari pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka yaitu 2x50 menit setiap pertemuan. Pendidik sebelum mengajar harus mempersiapkan perangkat pembelajaran serta alat evaluasinya agar proses pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik (Fathurrohman, 2015). Perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh pendidikan adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS), bahan ajar, alat evaluasi meliputi soal dan diskusi, serta Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) yang berisikan tentang analisis secara individu.

Dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Pancasila dalam menjelaskan materi kepada mahasiswa sebelumnya menggunakan aplikasi *Google Meet* dan sumber belajar buku sebagai acuan. Mahasiswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *Google Meet* dinilai kurang aktif. Umpan balik sebagai bentuk refleksi pemahaman mahasiswa pada sesi tanya jawab hanya dilakukan tidak lebih dari tiga mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang difungsikan untuk sarana menyampaikan materi pada mata kuliah Pendidikan Pancasila masih belum efektif. Proses pembelajaran agar dapat mengembangkan kompetensi peserta didik maka dibutuhkan model, media, dan metode yang inovatif (Susanti, 2018). Kemampuan mahasiswa dalam mengetahui, memahami, dan menganalisis materi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat rendah.

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan fitur yang terdapat dalam aplikasi *Google Meet* secara teknisnya mengalami beberapa kendala dan keterbatasan. Permasalahan yang sering dihadapi pada saat pembelajaran daring meliputi kesulitan mengakses internet keterbatasan kuota yang dimiliki, kurang paham tentang teknologi, dan *handphone* digunakan berganti dalam satu

rumah. Hal ini tentunya berdampak pada proses pembelajaran daring yang kurang maksimal. Proses pembelajaran yang tidak optimal akan berpengaruh pada hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Susiwi, 2018). Pendidik dituntut untuk mampu menyediakan fitur pembelajaran daring yang efisien sehingga dapat meminimalisir terjadinya permasalahan.

Pembelajaran daring seharusnya mampu menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Tujuan dari adanya pembelajaran daring yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka (Sofyana & Abdul, 2019). Konsep dari pembelajaran daring merupakan suatu sistem yang pelaksanaannya tidak bertatap muka langsung, tetapi memanfaatkan wadah yang bisa membantu proses belajar mengajar tetap dilakukan. Keterbatasan dalam pembelajaran daring harus segera diatasi agar tidak berdampak pada kemampuan mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran agar mampu memfasilitasi mahasiswa dengan tetap mengembangkan berbagai keterampilan yang harus dikuasai.

Proses pembelajaran yang sebelumnya menggunakan aplikasi *Google Meet* diganti dengan *Zoom Meeting*. Aplikasi *Zoom* dimanfaatkan dalam pembelajaran *online* pada mata kuliah Pendidikan Pancasila di Universitas Negeri Surabaya. Konsep pembelajaran dalam jaringan adalah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara jarak jauh. Penyampaian materi, komunikasi antara pengampu mata kuliah dengan mahasiswa dan tes pada masa pandemi COVID-19 dilaksanakan secara *online* (Ivanova dkk., 2020). Sistem pembelajaran yang digunakan di Universitas Negeri Surabaya secara keseluruhan dilaksanakan dalam bentuk *online*. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi pembelajaran *online* maka Universitas Negeri Surabaya telah menyediakan aplikasi bernama *Vinesa*. Aplikasi yang telah disediakan oleh Perguruan Tinggi jarang digunakan oleh pendidik. Pembelajaran *online* mata kuliah Pendidikan Pancasila sering menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*.

Pemanfaatan aplikasi *Zoom* sebagai upaya untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara daring. Dosen membuat berbagai inovasi dan strategi untuk merancang proses pembelajaran yang menarik. Kegiatan

dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi beberapa tahapan mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Mahasiswa dalam kegiatan inti diberikan kesempatan untuk mempertanyakan dan mendiskusikan materi yang telah disampaikan oleh dosen. Proses perkuliahan perlu dilakukan dengan metode diskusi agar mahasiswa terlibat secara aktif bersama anggota kelompoknya dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya (Sianturi, Sipayung, & Simorangkir, 2018). Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan fitur aplikasi *Zoom* diakhiri dengan evaluasi berupa soal untuk mengukur kemampuan mahasiswa.

Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Setelah Menggunakan Fitur Aplikasi *Zoom* dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila

Perubahan fitur aplikasi *Zoom* dalam proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Pancasila diharapkan dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa. Kemampuan mengetahui, memahami, dan menganalisis dapat meningkat jika mahasiswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Wibowo & Rahmayanti, 2020). Penggunaan aplikasi *Zoom* pada perkuliahan Pendidikan Pancasila dilakukan sesuai dengan strategi yang telah direncanakan dalam RPS. Aplikasi *Zoom* memiliki berbagai fitur yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran meliputi *share screen*, *breakout*, *hand raise* untuk bertanya dan memberikan masukan, *chat* yang difungsikan sebagai interaksi, serta *polling* untuk mengabsen kehadiran atau partisipasi mahasiswa.

Proses pembelajaran Siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan yang diakhiri dengan evaluasi kepada mahasiswa melalui pengerjaan soal untuk mengukur kemampuannya. Pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui *Zoom* dengan memanfaatkan fitur *share screen* untuk mempresentasikan materi tentang menganalisis ideologi Pancasila di tengah-tengah ideologi yang lain. Media untuk mempresentasikan materi yang dipilih pada siklus I adalah *Power Point*. Kegiatan dimulai dari menjelaskan materi dengan metode ceramah, membuka sesi tanya jawab sebagai bentuk dari umpan balik, evaluasi soal, dan refleksi. Penggunaan aplikasi *Zoom* pada tahap awal hanya sebatas memanfaatkan fitur *share screen* dan *raise hand* saja.

Kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu pemanfaatan fitur *share screen* dan *raise hand* tidak cukup menarik perhatian mahasiswa. Pemanfaatan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Pancasila masih belum terlihat perubahan yang signifikan. Pembelajaran daring seharusnya mampu memfasilitasi kemampuan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan (Handarini & Wulandari, 2020). Penggunaan Kecenderungan mahasiswa dalam pengerjaan refleksi berkaitan dengan pemahaman terhadap isi materi atau kaitannya dengan isu-isu mengenai ideologi Pancasila di tengah-tengah ideologi yang lain masih belum terlihat. Media pendukung yang digunakan juga hanya menggunakan *Power Point* yang tampilannya sering dilihat oleh mahasiswa.

Keberhasilan penggunaan fitur pada aplikasi *Zoom* diukur dengan memberikan soal uraian atas pemaparan yang telah disampaikan. Hasil dari skor rata-rata yang diperoleh 42 mahasiswa didasarkan atas pemahaman mahasiswa terhadap isi materi berada pada angka 76,43. Penggunaan aplikasi *Zoom* membutuhkan inovasi agar mampu menarik perhatian mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan (Haqien & Rahman, 2020). Oleh karena itu, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka dilakukan penambahan pada fitur *Zoom* yang lainnya meliputi *breakout*, *hand raise*, *chat*, dan *polling*. Berdasarkan hasil perbaikan pada siklus I diharapkan dapat memberikan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penggunaan aplikasi *Zoom* pada proses pembelajaran siklus II disesuaikan dengan model yang direncanakan. Fitur *Zoom* yang meliputi *breakout*, *raise hand*, *chat*, dan *polling* dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa. Proses pembelajaran diharapkan lebih efektif dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada dalam aplikasi *Zoom*. Pembelajaran dilaksanakan secara daring melalui *Zoom* dengan memanfaatkan fitur *breakout*. Mahasiswa pada tahap awal menyimak penjelasan materi tentang Pancasila dalam konteks ketatanegaraan Indonesia. Tahap yang kedua yaitu membuka sesi tanya jawab selama kurang lebih 10 menit dan dilanjutkan pada tahap ketiga yaitu proses pembelajaran menggunakan metode diskusi. Mahasiswa sejumlah 42 orang dibagi ke dalam

lima kelompok besar melalui pemanfaatan fitur *breakout*. Metode diskusi dalam aplikasi *Zoom* akan menuntut mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Mahasiswa dalam menggunakan fitur *breakout* pada aplikasi *Zoom* harus melewati beberapa tahapan. Mahasiswa pada tahap awal dibagi menjadi lima kelompok dan dosen menekan menu *breakout*. Dosen pada tahap kedua membuat *room* sebanyak lima kelompok. Tahap ketiga yaitu dosen kembali ke menu awal dalam *Zoom* untuk memasukkan mahasiswa ke dalam masing-masing *room* yang telah disediakan secara acak. Dosen pada tahap keempat memasuki masing-masing *room* dan menginstruksikan kepada mahasiswa bersama kelompoknya untuk mencari dan menganalisis undang-undang yang bertentangan dengan Pancasila. Tahap yang terakhir yaitu dosen memberikan informasi bahwa pengumpulan tugas dalam bentuk *Microsoft Word* yang dijadikan satu dalam *google drive*.

Pemanfaatan fitur *breakout* dalam aplikasi *Zoom* mampu meningkatkan keaktifan mahasiswa. Proses pembelajaran yang pada awalnya hanya memanfaatkan *share screen* saja memperoleh skor rata-rata 76,43, sedangkan setelah diterapkan *breakout* meningkat menjadi 82,43. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *breakout* pada aplikasi *Zoom* sebagai fasilitator metode diskusi cukup menarik minat mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan yang telah disajikan. Mahasiswa mulai tertarik untuk mendiskusikan pengetahuan dan pemahaman tentang peraturan-peraturan di bawah UUD NRI 1945 yang dianggap kurang sesuai. Proses pembelajaran yang interaktif dengan metode diskusi sangat tepat untuk mata kuliah Pendidikan Pancasila karena menekankan ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fitria, 2022). Mahasiswa dalam pembelajaran daring lebih tertarik menggunakan metode diskusi dibandingkan metode ceramah yang dinilai membosankan.

Proses pembelajaran pada siklus III dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui Lembar Kerja Mahasiswa (LKM). Dosen membuat strategi untuk menarik minat mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan

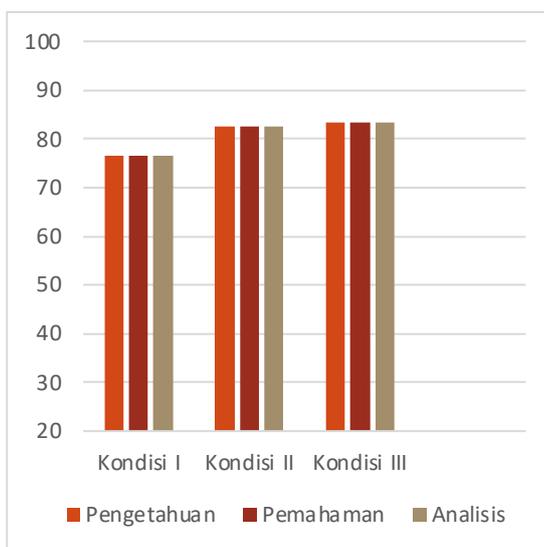
Pancasila. Penggunaan aplikasi *Zoom* tetap digunakan dengan menambahkan inovasi berupa aplikasi *Canva* untuk mendesain isi materi. Perubahan media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi didasarkan pada kecenderungan mahasiswa yang merasa bosan menggunakan *Power Point*. Penggunaan *Power Point* juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuka setiap halamannya. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik harus diubah agar kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan efektif (Yamin, 2013). Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran

Mahasiswa dituntut untuk melakukan eksplorasi pengetahuan, pemahaman, serta analisis berkaitan dengan topik yang telah dipaparkan melalui media *Canva*. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan *student centered* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Parhan & Sukaenah, 2020). Penggunaan *Canva* sebagai media untuk menyampaikan materi dengan tetap memanfaatkan aplikasi *Zoom* sebagai *platform* utama mampu menaikkan keaktifan mahasiswa. Media pembelajaran menjadi komponen penting untuk menarik partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Maftukhah, 2018). Keberhasilan pemanfaatan aplikasi *Zoom* dapat dilihat dari kenaikan keaktifan mahasiswa yang semula 82,43 menjadi 83,4. Peningkatan hasil pemanfaatan aplikasi *Zoom* pada setiap siklus

dapat dilihat pada gambar 1.

Berdasarkan gambar diatas, menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur aplikasi *Zoom* dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Peningkatan keaktifan mahasiswa telah memenuhi indeks keberhasilan yang direncanakan sebesar 50% dari kondisi awal. Mahasiswa sebagai *agent of change* harus menguasai ketiga kemampuan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan analisis. Kemampuan berpikir kritis mahasiswa meningkat melalui kegiatan diskusi dan pengerjaan soal evaluasi yang diberikan (Rostikawati & Kartiwi, 2021). Mahasiswa dalam proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Zoom* sangat aktif untuk memikirkan penyelesaian dari suatu masalah dengan tepat.

Penggunaan aplikasi *Zoom* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah Pendidikan Pancasila di Universitas Negeri Surabaya telah mencapai keberhasilan. Kendala dan keterbatasan dalam menggunakan aplikasi *Zoom* mampu diatasi oleh pendidik. Hal ini ditunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Zoom* membantu memfasilitasi mahasiswa pada masa pandemi COVID-19 yang ruang geraknya dibatasi. Keberadaan aplikasi *Zoom* dengan segala kelebihan fitur yang dimiliki sangat membantu kegiatan perkuliahan (Haqien & Rahman, 2020). Proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Pancasila dapat dilaksanakan dengan maksimal dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada dalam aplikasi *Zoom*.



Gambar 1. Grafik Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Zoom* untuk Mahasiswa

SIMPULAN

Pemanfaatan fitur aplikasi *Zoom* pada mata kuliah Pendidikan Pancasila mampu memfasilitasi mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran secara jarak jauh atau *online*. Kemampuan mahasiswa dalam mengetahui, memahami, dan menganalisis mengalami peningkatan yang signifikan, pada siklus I sebesar 76,43, siklus II sebesar 82,43, dan siklus III sebesar 83,43. Peningkatan keaktifan mahasiswa telah memenuhi indeks keberhasilan yang direncanakan yaitu sebesar 50% dari kondisi awal. Pemanfaatan fitur aplikasi *Zoom* mampu menarik minat mahasiswa untuk terlibat dalam mengeksplorasi pengetahuannya melalui gagasan, curah pendapat, kritikan atau pertanyaan. Partisipasi mahasiswa dengan memanfaatkan fitur aplikasi *Zoom* selama proses pembelajaran mata kuliah Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Buwono, S., & Dewantara, J. A. (2020). Hubungan Media Internet, Membaca, dan Menulis dalam Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1186-1193.
- Ennis, R. H. (2013). Critical Thinking Across The Curriculum: The wisdom CTAC Program. *Inquiry Critical Thinking Across The Disciplines*, 28 (2), 25-45.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fitria, M. R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pengembangan Model OIIDE Berbantuan Studi Kasus pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 179-188.
- Hagi, N. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 463-471.
- Handarini, I. O., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study For Home (SFH) selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3), 496-503.
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Susunan Artikel Pendidikan*, 5(1), 51-56.
- Ivanova, T., Gubanova, N., Shakirova, I., & Masitoh, F. (2020). Educational Technology As One of The Terms for Enhancing Public Speaking Skills. *Universidad y Sociedad*, 12(2), 154-159.
- Kayembe, C., & Nel, D. (2019). Challenges and Opportunities for Education in The Fourth Industrial Revolution. *African Journal of Public Affairs*, 11(3), 79-94.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Index.
- Maftukhah, L. (2018). *Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 sebagai Media Pembelajaran Wangsalan untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurmala, M. D., Wibowo, T. U. S. H., & Fatah, T. F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Meet sebagai Media Pembelajaran Online pada Mahasiswa saat Pandemi COVID-19. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology*, 1(1), 388-394.
- Parhan, M., & Sukaenah. (2020). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 360-368.
- Reflianto, & Syamsuar. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-13.
- Rostikawati, Y., & Kartiwi, Y. M. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal High Order Thinking Skill (HOTS). *Diglosia*, 5(1), 59-68.
- Sianturi, A, T. N., Sipayung, F. M. A., & Simorangkir. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMPN 5 Sumbul. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 29-42.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81-86.
- Susanti, O. (2018). Pengaruh Model Discovery

- Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(9), 858-867.
- Susiwi, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar PKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Skylandsea*, 2(1), 93-99.
- Suwarma, M. D. (2009). *Suatu Alternatif Pembelajaran untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Matematika*. Jakarta: Cakrawala Maha Karya.
- Wibowo, A., & Rahmayanti, I. (2020). Penggunaan Sevima Edlink sebagai Media Pembelajaran Online untuk Mengajar dan Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 163-174.
- Wulandari, P. N. (2015). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Penerapan Teknik Probing-Prompting dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Bandung)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Pres Grup.