

REFLEKSI AKTIVITAS MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN DARING KIMIA DASAR MENGGUNAKAN ZOOM

Eliyarti¹, Chichi Rahayu^{2*}

^{1,2}Universitas Ekasakti Padang

*email: rahayuchichi@gmail.com

Abstract: This study aims to examine students' activities during basic chemistry learning online using Zoom. This type of research is descriptive quantitative. This research sample is a first-level student of FT Ekasakti University in the Basic Chemistry course for the odd semester 2020/2021. The data collection technique used is a non-test technique in the form of questionnaires. Based on the results of data analysis, 75% of students stated that they had used the Zoom application before, student activities during online lectures included 68.75% recording important points of material submitted by lecturers, 43.75% asking and expressing opinions, 62.5% listening to lecturer explanations, 37.5% doing other course assignments, 87.5% turning off the camera so that lecturers do not see the activities that are being done, 66.25% eating / drinking / snacking during online lectures, 47.5% daydreamed, 78.75% played social media, and 72.5% were more interested in paying attention to the appearance of a friend's screen compared to the display of material described by the lecturer. Improper multitasking behavior can have an impact Negative, causing students not to focus on online lectures. Students are expected to reduce activities that can interfere with their concentration during online lectures.

Keywords: student activities, online learning, zoom

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aktivitas siswa selama pembelajaran kimia dasar secara online menggunakan Zoom. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa tingkat pertama FT Universitas Ekasakti pada mata kuliah Kimia Dasar semester ganjil 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik non tes berupa angket. Berdasarkan hasil analisis data, 75% mahasiswa menyatakan pernah menggunakan aplikasi Zoom sebelumnya, aktivitas mahasiswa selama perkuliahan online antara lain 68,75% mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan dosen, 43,75% bertanya dan mengemukakan pendapat, 62,5% mendengarkan penjelasan dosen, 37,5% mengerjakan tugas mata kuliah lain, 87,5% mematikan kamera agar dosen tidak melihat aktivitas yang sedang dilakukan, 66,25% makan/minum/jajan saat kuliah online, 47,5% melamun, 78,75% bermain media sosial, dan 72,5% lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman dibandingkan dengan tampilan materi yang dijelaskan oleh dosen. Perilaku multitasking yang tidak tepat dapat berdampak negatif, menyebabkan mahasiswa tidak fokus pada perkuliahan online. Mahasiswa diharapkan mengurangi kegiatan yang dapat mengganggu konsentrasinya selama perkuliahan online.

Katakunci: aktivitas mahasiswa, pembelajaran online, Zoom

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia mengakibatkan berbagai kebijakan baru diberlakukan untuk menghadapinya, begitu juga dalam dunia

pendidikan di Indonesia. Jika dikondisi aman mahasiswa harus datang ke kelas atau ke kampus, menjadi cukup di rumah saja. Anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan modus belajar tatap muka menjadi *online*. Perubahan ini dialami oleh semua satuan pendidikan mulai dari tingkat pendidikan usia dini hingga pendidikan tinggi (Harefa, 2021). Ketentuan pelaksanaan pembelajaran dari rumah arau dikenal dengan pembelajaran daring diantaranya ; pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Kemudian pembelajaran difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar daring dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi siswa, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah. Selain itu, bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif (Marto, 2021).

Mewujudkan perubahan dan mendidik peserta didik agar kualitas hidupnya meningkat merupakan tujuan utama pendidikan (Eliyarti & Rahayu, 2019). Kualitas pendidikan dapat dibentuk melalui pembelajaran yang berkualitas, inovatif dan menyenangkan (Gusta et al. 2020). Hal ini dapat dilakukan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga pendidikan tinggi (Eliyarti et al. 2020c). Pada tingkat pendidikan tinggi, mahasiswa harus dapat aktif dalam perkuliahan maupun kegiatan diluar kelas. Perpustakaan, jurnal, maupun internet menjadi alternatif media pembelajaran dalam rangka menunjang perkuliahan. Hal ini sesuai dengan tuntutan tugas di perguruan tinggi untuk mengembangkan pola pikir dalam menyelesaikan tugas secara efektif (Eliyarti et al. 2020b). Keberadaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam perkuliahan (Gustina et al., 2020). Media pembelajaran berfungsi untuk 1) memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal. 2) meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi. 3) menambah variasi penyajian materi. 4) dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar. 5) memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas sehingga tidak mudah dilupakan siswa. 6) memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi

hal yang mungkin abstrak. 7) memberikan stimulus dan mendorong respon siswa (Ikwuka & Samuel, 2017).

Karakteristik pembelajaran di perguruan tinggi berbeda dengan pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran yang dilaksanakan di perguruan tinggi disebut pembelajaran orang dewasa. Knowles menyebutnya sebagai pendidikan androgogi. Ia menyatakan pendidikan andragogi sebagai *the art and science of helping adult learn*. Hal ini berarti seni dan ilmu yang berkaitan dengan cara-cara membantu orang dewasa untuk belajar (Eliyarti & Rahayu, 2019). Proses belajar mengajar di perguruan tinggi, tidak hanya secara tatap muka namun juga melalui media, seperti perpustakaan, jurnal, maupun internet. Selain itu, dalam pengerjaan tugas mahasiswa mahasiswa dituntut mampu mengembangkan pola pikir guna penyelesaian tugas secara efektif (Eliyarti, Rahayu, & Zakirman, 2020b). Mahasiswa diharapkan dapat aktif berinteraksi dalam perkuliahan. Pelaksanaan kegiatan pengajaran yang dilakukan dosen sebaiknya berorientasi pada kegiatan mahasiswa dalam menemukan dan menetapkan makna secara mandiri sehingga proses pembelajaran akan dapat mengembangkan keterampilan berpikir tinggi (Eliyarti & Rahayu, 2021). Salah satu cara yang dapat ditempuh melalui penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Castro & Andrade, 2011). Teknologi saat ini telah digunakan secara masiv dan heterogen, tidak hanya untuk profesi tertentu. Sebagai contoh, mahasiswa dan pelajar merupakan kalangan yang memanfaatkan teknologi sebagai media komunikasi untuk memudahkan aktivitasnya (Zakirman et al. 2020).

Pembelajaran online menunjukkan bahwa siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna ketika mereka berada di lingkungan belajar partisipatif. Lingkungan ini sengaja dirancang untuk membantu peserta mengembangkan komunitas yang memberi mereka kesempatan terlibat dalam diskusi kolaboratif. Interaksi ini mendorong peserta untuk secara aktif membangun makna baru terkait dengan isi/materi (Harandi, 2015). Pembelajaran online atau daring merupakan jenis pembelajaran yang mengandalkan koneksi internet dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Lebih lanjut lagi, pembelajaran daring juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang mengintegrasikan koneksi internet dengan proses belajar mengajar. Pembelajaran

online atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya dengan mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung (Habibi et al., 2018).

Pembelajaran secara online memiliki potensi-potensi, antara lain: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses, dan peningkatan hasil belajar. Dalam konteks belajar secara online, mahasiswa dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan video dua arah, dengan bimbingan pengajar (Setyosari, 2007). Belajar secara online tentunya juga memenuhi gaya belajar mahasiswa yang beragam. Secara umum gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar audio dan gaya belajar kinestetik (Harandi, 2015). Dengan pembelajaran secara online maka otomatis gaya belajar visual dan audio akan didapatkan. Untuk gaya belajar kinestetik, mahasiswa juga diberikan tugas untuk berekspresi dan direkam (Moise et al. 2021).

Terdapat berbagai interaksi dalam pembelajaran online yaitu interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya (*learner-learner*), siswa dengan pengajar (*learner-instructor*), interaksi mahasiswa dengan materi (*learner-content*) (Moore et al. 2016). Selain itu juga terjadi interaksi antara mahasiswa dan pengajar dengan sistem (Marcus, 2006). Komponen penting dalam pembelajaran online salah satunya adalah interaksi *learner-content* (Lassoued et al. 2020). Interaksi *learner* dan *instructor-system*, merupakan usaha untuk memahami dan mengoperasikan fungsi fitur-fitur media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran (Buchal & Songsore, 2019). Dengan adanya interaksi-interaksi tersebut secara otomatis dan dikondisikan saling mendukung dalam pembelajaran online maka tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. (Moore, Warner, & Jones, 2016). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu memunculkan dan memfasilitasi interaksi belajar. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, terdapat berbagai media yang mengintegrasikan fungsi suara, teks, grafik, video dan realita maya. Perlu diketahui, faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya;

aksesibilitas, biaya, kemampuan media dalam memfasilitasi, kemudahan penggunaan, daya tahan guna, dan kecepatan media memfasilitasi materi (Brownson, 2014). Salah satunya dengan menggunakan aplikasi Zoom meeting.

Pada masa pandemi Covid-19 terdapat berbagai platform digital yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran online. Pemanfaatan platform-platform tersebut dianggap sebagai salah satu solusi ideal untuk mengakomodasi proses pembelajaran tanpa pertemuan tatap muka di kelas. Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran online, yakni Zoom Cloud Meeting (Bali & Liu, 2018). Aplikasi ini digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh yang menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler (Monica & Fitriawati, 2020). Zoom didirikan oleh Eric Yuan dan diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini dapat menampung 1000 peserta secara bersamaan dalam satu pertemuan virtual. Aplikasi ini dapat didownload secara gratis, tetapi tetap fungsional, fitur yang ada antara lain panggilan telephone, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Aplikasi ini dinilai punya kualitas yang baik, dapat dibuktikan dengan perusahaan yang sudah masuk dalam fortune 500 sudah menggunakan layanan ini. Zoom merupakan salah satu aplikasi video teleconference yang memungkinkan peserta didalamnya dapat saling berkolaborasi satu dengan lainnya (Vegatama & Amiruddin, 2021).

Aktivitas berarti sesuatu yang dikerjakan. Merujuk pada KBBI disebutkan aktivitas adalah suatu kegiatan, kegiatan atau kerja yang dilakukan dalam tiap-tiap bagian didalam perusahaan. Pendapat lainnya mengungkapkan bahwa aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas (Mulyono, 2001). Aktivitas merupakan segala kegiatan yang dilakukan baik secara jasmani atau rohani (Sriyono, 2012). Aktivitas yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap dan keterampilan pada peserta didik sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja (Firman et al. 2021). Dengan demikian aktivitas merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang

bersangkutan. Semakin bertambah keterampilannya atau semakin meningkat dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

Salah satu matakuliah dasar di Fakultas Teknik adalah Kimia. Mata kuliah ini mempelajari mengenai komposisi, struktur, dan sifat zat atau materi dari skala atom (mikroskopik) hingga molekul serta perubahan atau transformasi serta interaksi mereka untuk membentuk materi yang ditemukan sehari-hari (Eliyarti et al. 2020a). Ilmu kimia memiliki karakteristik diantaranya ilmu untuk memecahkan masalah serta mendeskripsikan fakta atau peristiwa, serta sebagian besar konsepnya abstrak, sederhana, berjenjang dan terstruktur (Mentari et al. 2014). Perubahan pola pembelajaran tatap muka ke sistem daring memerlukan masa transisi dilingkungan online. Sistem pembelajaran daring akan membawa konsekuensi baik dalam pelaksanaannya maupun ketercapaian tujuan pembelajaran.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Christianto et al. (2021) menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen lebih cenderung menggunakan perpaduan aplikasi pembelajaran daring yang mudah digunakan guna mendukung kegiatan pembelajaran selama pandemi covid-19 seperti Zoom dan e-learning (Christianto et al. 2021). Selain itu, Rahman et al. (2021) juga melakukan penelitian terkait penggunaan Zoom dalam pembelajaran dengan hasil penelitiannya menunjukkan efektifitas penggunaan aplikasi Zoom pada pembelajaran kimia secara online dimasa pandemi covid-19 cukup efektif dengan persentase 72,83% yang diperoleh dari hasil rata-rata ketiga aspek yang diteliti yaitu intensitas, komunikasi dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi zoom (Rahman et al. 2021).

Hasil belajar mahasiswa tidak terlepas dari aktivitas yang mereka lakukan selama mengikuti perkuliahan. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Eliyarti dan Rahayu (2019) terkait motivasi berprestasi mahasiswa saat mengikuti perkuliahan Kimia secara tatap muka. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki berbagai alasan yang memotivasi mereka dalam perkuliahan. Diantaranya mahasiswa senang memilih posisi tempat duduk dan mahasiswa cenderung menetapkan target nilai yang cukup tinggi nilai A sebanyak 52,94%, dan target nilai B 41,18%. Persentase mahasiswa yang selaras antara target dan keyakinan diri adalah 76,47%. Namun, persentase mahasiswa yang

selaras antara target dan keyakinan diri serta nilai UAS yang diperoleh hanya 41,2 %. Hal ini didasarkan atas pertimbangan aktivitas mahasiswa dalam memilih posisi duduk agar lebih mudah berinteraksi dengan dosen, serta dalam penetapan target masih dibutuhkan keyakinan yang kuat dan usaha keras untuk mencapai target tersebut (Eliyarti & Rahayu, 2019).

Saat perkuliahan tatap muka mahasiswa lebih mudah berinteraksi secara langsung dalam perkuliahan baik aktivitas bertanya, menyimak, berdiskusi, dan lainnya. Namun, selama pandemi covid-19 perkuliahan kimia dasar di Fakultas Teknik dan Perencanaan Universitas Ekasakti Padang dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi Zoom. Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka menjadi modus online memunculkan bentuk aktivitas yang berbeda.

Aktivitas mahasiswa saat perkuliahan daring tidak sama lagi dengan perkuliahan tatap muka. Aktivitas-aktivitas ini mendeskripsikan cara belajar mahasiswa yang pada akhirnya akan berimbas terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji aktivitas mahasiswa selama perkuliahan daring. Dengan demikian dapat dituliskan tujuan penelitian ini untuk mengkaji aktivitas-aktivitas mahasiswa selama pembelajaran daring kimia dasar menggunakan Zoom.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deksriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengkaji aktivitas-aktivitas mahasiswa selama pembelajaran daring kimia dasar menggunakan Zoom. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Fakultas Teknik dan Perencanaan Universitas Ekasakti dalam perkuliahan Kimia Dasar semester ganjil 2020/2021 berjumlah 80 orang yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah teknik nontes berupa kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data terkait aktivitas mereka selama pembelajaran daring kimia dasar menggunakan Zoom.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah: (1) penyusunan kuisisioner, (2) penyebaran kuisisioner (3) analisa kuisisioner, (4) menarik kesimpulan. Kuisisioner yang disebarakan berisi 10 item pertanyaan yang masing-masingnya dibutuhkan respon berupa ceklis ataupun uraian pada setiap kolom jawaban item sesuai dengan pendapat responden. Sebelum melakukan penyebaran kuisisioner perlu

dilakukan terlebih dahulu penilaian terhadap kuisioner yang akan digunakan untuk memvalidasi kuisioner tersebut. Pada kegiatan ini, validator diminta untuk menilai kuisioner yang sudah dibuat. Selanjutnya dilakukan penyebaran kuisioner. Ringkasan poin pertanyaan pada kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Item Pertanyaan Kuisioner

No	Fokus Pertanyaan
1	Sudah pernah menggunakan aplikasi Zoom sebelumnya
2	Mencatat poin-poin penting saat perkuliahan daring dengan Zoom
3	Bertanya dan mengemukakan pendapat saat perkuliahan daring dengan Zoom
4	Memperhatikan penjelasan dosen saat perkuliahan daring berlangsung
5	Mengerjakan tugas matakuliah lain saat perkuliahan daring berlangsung
6	Menonaktifkan kamera agar dosen tidak melihat aktivitas yang dikerjakan
7	Makan/minum/ngemil selama perkuliahan daring berlangsung
8	Melamun saat perkuliahan daring berlangsung
9	Bermain sosial media saat perkuliahan daring berlangsung
1	Lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman saya
0	dibandingkan dengan tampilan materi yang dijelaskan dosen

Selanjutnya data respon mahasiswa akan diklasifikasi berdasarkan perolehan persentase sesuai dengan Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Perolehan Persentase

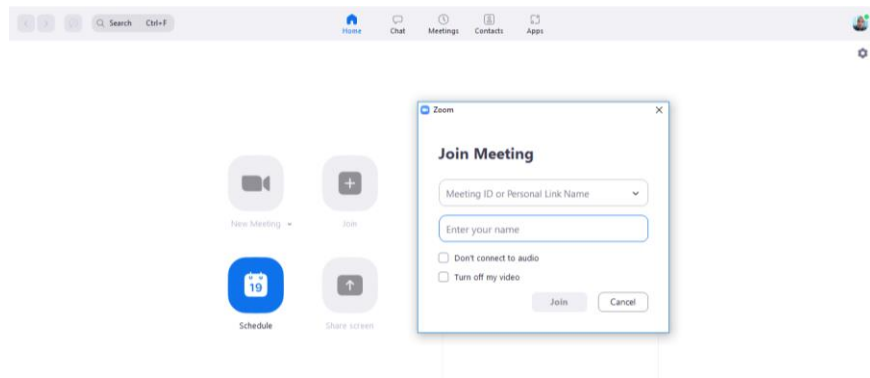
No	Perolehan persentase	Keterangan
1	$86 \leq N \leq 100$	Sangat baik
2	$76 \leq N \leq 85$	Baik
3	$60 \leq N \leq 75$	Cukup
4	$55 \leq N \leq 59$	Kurang
5	$0 \leq N \leq 54$	Kurang sekali

(Purwanto, 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkuliahan kimia dasar saat pandemi covid-19 dilaksanakan menggunakan e-learning dan berbagai platform aplikasi meeting. Salah satunya Zoom Cloud

Meeting atau yang lebih dikenal dengan Zoom. Untuk menggunakan aplikasi ini mahasiswa dapat join/bergabung dengan cara menginputkan kode Zoom yang telah diberikan sebelum perkuliahan.



Gambar 1. Tampilan join meeting Zoom

Materi perkuliahan dibuat dalam bentuk slide powerpoint agar mudah disajikan. Kemudian dosen dapat menggunakan menu share screen sehingga mahasiswa dapat secara langsung menyimak penyajian materi dari dosen. Selanjutnya kuisisioner diberikan menjelang akhir semester untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama perkuliahan daring menggunakan aplikasi Zoom tersebut. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil analisis kuisisioner yang diisi oleh 80 orang responden. Analisis dilakukan untuk setiap item pertanyaan yang terdapat pada kuisisioner. Selanjutnya hasil analisis berupa persentase disajikan pada Tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil analisis aktivitas mahasiswa teknik dalam perkuliahan daring kimia dasar menggunakan zoom

No	Fokus Pertanyaan	Tanggapan Mahasiswa (%)
1	Sudah pernah menggunakan aplikasi Zoom sebelumnya	75
2	Mencatat poin-poin penting materi yang disajikan dosen saat perkuliahan daring dengan Zoom	68,75
3	Bertanya dan mengemukakan pendapat saat perkuliahan daring berlangsung	43,75
4	Menyimak penjelasan dosen saat perkuliahan daring berlangsung	62,5

5	Mengerjakan tugas matakuliah lain saat perkuliahan daring berlangsung	37,5
6	Menonaktifkan kamera agar dosen tidak melihat aktivitas yang dikerjakan	87,5
7	Makan/minum/ngemil selama perkuliahan daring berlangsung	66,25
8	Melamun saat perkuliahan daring berlangsung	47,5
9	Bermain sosial media saat perkuliahan daring berlangsung	78,75
10	Lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman saya dibandingkan dengan tampilan materi yang dijelaskan dosen	72,5

Pembelajaran di perguruan tinggi menuntut mahasiswa terlibat secara aktif untuk berinteraksi. Pembelajaran dilaksanakan dengan berorientasi pada kegiatan mahasiswa dalam menemukan dan menetapkan makna secara mandiri agar mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir tinggi (Eliyarti, Rahayu, & Zakirman, 2020a). Proses pembelajaran idealnya memiliki interaktifitas antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak dalam satu tempat yang sama. Oleh karena itu hal ini dapat dikondisikan dengan penggunaan video conference sehingga peserta didik akan terlibat langsung dalam pembelajaran (Sandiwarno, 2016). Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat kita lihat 60 orang atau 75% mahasiswa menyatakan sudah pernah menggunakan aplikasi Zoom sebelumnya. Aplikasi Zoom memang familiar karena sering digunakan untuk meeting tidak hanya dalam kegiatan formal seperti perkuliahan namun juga kegiatan non formal seperti sebagai sarana untuk bersilaturahmi atau kegiatan reuni online atau rapat organisasi kemahasiswaan lainnya secara online. Sehingga mahasiswa sudah cukup mengenal menu yang ada pada aplikasi Zoom dan cara menggunakannya.

Kegiatan yang sebaiknya dilakukan mahasiswa dalam perkuliahan daring adalah mencatat poin-poin penting materi yang disajikan dosen saat perkuliahan daring berlangsung. Berdasarkan hasil analisis aktivitas mahasiswa terdapat 55 orang atau 68,75% mahasiswa yang melaksanakan kegiatan tersebut. Selanjutnya mahasiswa dapat bertanya dan mengemukakan pendapat saat perkuliahan daring berlangsung, terdapat 35 orang atau 43,75% mahasiswa yang melaksanakan kegiatan tersebut. Diskusi merupakan suatu interaksi komunikasi yang terjadi antara dua orang atau secara berkelompok dimana tujuannya untuk membahas

suatu tema atau topik tertentu sehingga menghasilkan suatu kesepakatan pendapat. proses pertukaran pikiran, gagasan, dan pendapat, yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, untuk mendapatkan suatu kesimpulan atau kesepakatan bersama (Firmansyah, 2007). Manfaat diskusi bagi mahasiswa diantaranya sebagai wadah yang dapat membantu pemecahan masalah secara bersama-sama, mengembangkan diri dengan meningkatkan kemampuan berpikir, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, melatih kemampuan daya berpikir dan berbicara di depan umum, membantu dalam mewujudkan proses kreatif dan analitis para peserta diskusi, serta mengembangkan pengetahuan dan pengalaman para peserta diskusi (Juniar et al., 2019). Diskusi dapat mencegah pembelajaran menjadi monoton. Hal ini juga akan berimbas dengan tidak tercapainya tujuan pembelajaran, dimana pembelajaran pada dasarnya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Eliyarti, Rahayu, & Zakirman, 2020c).

Menyimak penjelasan dosen saat perkuliahan daring berlangsung merupakan hal yang sangat penting. Menyimak sangat dekat maknanya dengan mendengarkan. Namun, kedua kata itu terdapat perbedaan pengertian. Mendengar berarti proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memerhatikan makna dan pesan bunyi itu. Sedangkan menyimak merupakan proses mendengar dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan bunyi itu. Jadi, saat menyimak sudah terjadi proses mendengar, sebaliknya saat mendengar belum tentu terjadi proses menyimak. Berdasarkan hasil analisis aktivitas mahasiswa teknik terdapat 50 orang atau 62,5% mahasiswa yang melaksanakan kegiatan tersebut saat kuliah daring berlangsung.

Menyimak dalam kegiatan perkuliahan memiliki beberapa manfaat diantaranya; memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara, mengevaluasi dengan menilai apa-apa yang disimak (baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur, logis-tidak logis, dan lain-lain), mengapresiasi, menikmati serta menghargai apa-apa yang disimak, mengkomunikasikan ide-ide dengan cara menkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan secara lancar dan tepat, serta memecahkan masalah secara kreatif dan analisis, sebab saat menyimak pembicara maka pendengar mungkin memperoleh banyak masukan berharga (Hijriyah, 2016)

Perubahan modus pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring juga berimbas pada aktivitas mahasiswa. Mahasiswa kerap melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan perkuliahan saat daring berlangsung. Diantaranya mahasiswa mengaku mengerjakan tugas matakuliah lain sebanyak 30 orang atau 37,5%, menonaktifkan kamera agar dosen tidak melihat aktivitas yang dikerjakan sebanyak 70 orang atau 87,5%, kemudian makan/minum/ngemil selama perkuliahan daring berlangsung terdapat 53 orang atau sekitar 66,25%, melamun sebanyak 38 orang atau 47,5%, bermain sosial media sebanyak 63 orang atau 78,75% serta lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman dibandingkan dengan tampilan materi yang dijelaskan dosen sebanyak 58 orang atau 72,5%. Hal ini menunjukkan terdapat mahasiswa melakukan kegiatan ganda (multitasking) saat perkuliahan daring berlangsung.

Multitasking dapat diartikan sebagai kegiatan menjalankan tugas ganda, atau menjalankan lebih dari satu aktifitas dalam waktu yang sama (Redick et al., 2016). Munculnya perilaku multitasking disebabkan adanya variasi tingkat kesadaran manusia (Cain et al. 2016). Definsi multitasking mencakup tiga poin utama, yaitu: multitasking terdiri dari beberapa pekerjaan/tugas; secara sadar beralih dari tugas satu ke tugas lainnya; dan terakhir mengerjakan pekerjaan lebih dari satu dengan pemusatan peralihan tugas yang terjadi dalam waktu yang singkat (Vegatama & Amiruddin, 2021).

Pada kondisi tertentu kegiatan multitasking dapat bermanfaat secara positif bagi mahasiswa misalnya dalam satu waktu terdapat lebih dari satu tugas yang harus dikerjakan. Kemampuan multitasking dibutuhkan oleh mahasiswa dengan tuntutan tugas yang bervariasi dan memiliki batas waktu penyelesaian yang jelas. (Wulanyani, 2015). Namun, perilaku multitasking yang dilakukan saat tidak tepat akan berdampak buruk bagi mahasiswa tersebut. Sebagai contoh, mengerjakan tugas mata kuliah lain saat mengikuti perkuliahan daring. Salah satu alasan penyebab terjadinya hal tersebut mahasiswa merasa bosan dengan mata kuliah yang diikuti sehingga mereka memilih mengerjakan tugas mata kuliah lain. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut memiliki flow yang rendah. Flow merupakan kondisi individu mampu fokus, nyaman, dan termotivasi secara intrinsik ketika melakukan suatu aktivitas (Bakker, 2008). Selain itu, penundaan

atau dikenal juga dengan prokrastinasi merupakan penyebab yang banyak diberikan mahasiswa. Mereka merasa tidak cukup waktu untuk mengerjakan tugas ataupun kuis mata kuliah lain sehingga melakukannya di kelas perkuliahan.

Langkah yang dapat ditempuh mahasiswa agar terhindar dari kegiatan prokrastinasi (penundaan) diantaranya; menjaga tetap fokus dan hanya mengerjakan kegiatan yang masih berkaitan dengan tugas. Otak akan membutuhkan adaptasi yang lama saat mengerjakan hal berbeda. Oleh karena itu hindari mengerjakan tugas-tugas lain yang tidak berkaitan atau yang dapat memecahkan konsentrasi. Selanjutnya menentukan skala prioritas. Semakin lama berkonsentrasi otak akan semakin lelah, maka perlu menyusun tugas berdasarkan tingkat kesulitannya. Ketika otak masih segar bahkan dapat menyelesaikan tugas-tugas sulit. Tujuan membuat skala prioritas ini membantu agar tenggat waktu yang telah ditentukan dapat terpenuhi dengan baik. Langkah berikutnya adalah menentukan tenggat waktu (*deadline*). Hal ini dilakukan agar pekerjaan lebih terencana dan terorganisir. Kemudian membuat *to do list*. *To do list* membantu mengorganisir kegiatan agar lebih terstruktur. Namun, sikap disiplin sangat dibutuhkan dalam pelaksanaannya. *To do list* yang tidak dikerjakan hanya akan menjadi catatan. Terakhir, beristirahat jika merasa lelah agar badan bisa segar kembali (Firman, Sari, & Firdaus, 2021).

Penting dalam proses pembelajaran daring mahasiswa dapat mempertahankan konsentrasi dengan menghindari aktivitas-aktivitas lain yang tidak terkait materi pembelajaran tersebut. Aktivitas seperti bermain sosial media, makan/minum/ngemil, mematikan kamera bahkan melamun merupakan bentuk aktivitas yang dapat merusak fokus dalam perkuliahan daring. Selain itu, aktivitas prokrastinasi perlu dihindari. Tugas yang menumpuk akan berimbas pada kurangnya fokus dan konsentrasi saat perkuliahan daring. Aktivitas prokrastinasi akan berujung dengan perilaku multitasking.

Selama penelitian ini terlihat mahasiswa kerap melakukan aktivitas tersebut sebagai cara menyelesaikan tugas yang menumpuk. Perilaku multitasking walaupun memberikan manfaat dalam penyelesaian tugas secara cepat namun aktivitas ini tidak tepat dilakukan saat perkuliahan daring. Mahasiswa hanya seolah menghadiri perkuliahan untuk memenuhi absen tetapi secara kognitif dan

afektif tidak terlibat di perkuliahan. Aktivitas demikian perlu dikurangi sebab dalam jangka panjang aktivitas ini dapat terus terulang dan menjadi kebiasaan buruk mahasiswa. Diharapkan dalam perkuliahan daring kedepannya mahasiswa dapat mengurangi aktivitas-aktivitas yang tidak terkait dengan perkuliahan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut: Terdapat 60 orang (75%) mahasiswa menyatakan sudah pernah menggunakan aplikasi Zoom sebelumnya. Hal ini menunjukkan mahasiswa sudah mengenal aplikasi Zoom dan mengetahui cara menggunakan menu di aplikasi tersebut. Aktivitas yang dilakukan mahasiswa dalam perkuliahan daring diantaranya mencatat poin-poin penting materi yang disajikan dosen saat perkuliahan daring berlangsung 55 orang (68,75%), bertanya dan mengemukakan pendapat saat perkuliahan daring berlangsung 35 orang (43,75%), serta menyimak penjelasan dosen saat perkuliahan daring berlangsung 50 orang (62,5%). Aktivitas-aktivitas tersebut menunjukkan mahasiswa terlibat langsung dalam perkuliahan daring. Mahasiswa yang melakukan aktivitas tersebut terlihat dari sikap aktif selama mengikuti perkuliahan daring. Aktivitas lainnya yang dilakukan mahasiswa saat daring yaitu; mengerjakan tugas matakuliah lain sebanyak 30 orang (37,5%), menonaktifkan kamera agar dosen tidak melihat aktivitas yang dikerjakan sebanyak 70 orang (87,5%), makan/minum/ngemil selama perkuliahan daring berlangsung terdapat 53 orang (66,25%), melamun sebanyak 38 orang (47,5%), bermain sosial media sebanyak 63 orang (78,75%) serta lebih tertarik memperhatikan tampilan layar teman dibandingkan dengan tampilan materi yang dijelaskan dosen sebanyak 58 orang (72,5%). Hal ini menunjukkan dalam mengikuti perkuliahan daring mahasiswa masih kerap melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan perkuliahan. Aktivitas ini mengakibatkan perilaku multitasking dan prokrastinasi. Mahasiswa yang melakukan aktivitas ini cenderung tidak fokus selama perkuliahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bakker, A. . B. (2008). The Work-Related Flow Inventory : Construction and Initial Validation of The WOLF. *Journal of Vocational Behavior*, 72, 400–414.
- Bali, S., & Liu, M. c. (2018). Students ' Perceptions Toward Online Learning and Face-to-Face Learning Courses. *IOP Conference Series: Journal of Physics*, 1–7.
- Brownson, S. M. (2014). Embedding Social Media Tools in Online Learning Courses. *San Francisco International Business & Education Conference Proceedings*, 1–6.
- Buchal, R., & Songsore, E. (2019). Using Microsoft Teams To Support Collaborative Knowledge Building in the Context of Sustainability Assessment. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*, 1–8.
- Cain, M. S., Leonard, J. A., Gabrieli, J. D. E., & Finn, A. S. (2016). Media Multitasking in Adolescence. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23, 1932–1941. <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1036-3>
- Castro, C., & Andrade, A. (2011). Teaching Chemistry in a Social Learning Environment: Facing Drivers and Barriers. *Proceeding of ICERI*, (November), 3377–3385.
- Christianto, H., Lawa, Y., Parera, L. A. ., Lestarani, D., Lalang, A. C., Lalus, F. N., Liu, M. M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kimia Melalui Pemanfaatan Teknologi Daring Selama Pandemi Covid-19 di Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Beta Kimia*, 1(November), 42–48.
- Eliyarti, E., & Rahayu, C. (2019). Tinjauan Motivasi Berprestasi Mahasiswa Teknik Dalam Perkuliahan Kimia Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 196–204.
- Eliyarti, E., & Rahayu, C. (2021). Deskripsi Keterampilan Dasar Laboratorium Mahasiswa Teknik Pada Praktikum Kimia Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, x(2017), 30–37.
- Eliyarti, E., Rahayu, C., & Zakirman, Z. (2020a). Deskripsi Pengetahuan Awal Alat Praktikum Materi Koloid Dalam Perkuliahan Kimia Dasar Mahasiswa

- Teknik. *Dalton; Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(1), 14–25.
- Eliyarti, E., Rahayu, C., & Zakirman, Z. (2020b). Penerapan Bahan Ajar Fisika Dengan Variasi Bentuk Tugas Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Teknik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 82–90.
- Eliyarti, E., Rahayu, C., & Zakirman, Z. (2020c). Tinjauan Kontribusi Google Classroom Dalam Mendukung Perkuliahan Kimia Dasar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 32–39.
- Firman, F., Sari, A. P., & Firdaus, F. (2021). Aktivitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring Berbasis Konferensi Video : Refleksi Pembelajaran Menggunakan Zoom dan Google Meet. *Indonesian Journal of Educational Science*, 03(02), 130–137.
- Firmansyah, M. B. (2007). Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi Untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi an Sosial*, 8(2), 119–125.
- Gusta, W., Christina, D., & Zakirman, Z. (2020). Improved Student Collaboration Skills On English Learning Using Jigsaw Models. *International Journal of Scientific & Technology Research (IJSTR)*, 9(03), 1051–1056.
- Gustina, G., Ananda, A., Kosasih, A., Zakirman, Z., & Ardimen, A. (2020). Contribution Of Edmodo Smartphone Application To Support Assessment Activities In The Social Science Learning Process ; Students Review. *International Journal of Scientific & Technology Research (IJSTR)*, 9(03), 774–777.
- Habibi, A., Mukminin, A., Riyanto, Y., Prasojjo, L. D., Sulistiyo, U., Sofwan, M., & Saudagar, F. (2018). Building An Online Community: Student Teachers' Perceptions on The Advantages of Using Social Networking Services in a Teacher Education Program. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(January), 46–61.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of E-learning on Students ' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Harefa, N. (2021). Tren Minat Belajar Kimia Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional IPA XI, Inovasi*

- Pembeajaran IPA Yang Berwawasan Lingkungan Di Masa Pandemi*, 86–94.
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak, Strategi dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Bandar Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Ikwuka, O., & Samuel, N. N. (2017). Effect of Computer Animation on Chemistry Academic Achievement of Secondary School Students in Anambra State , Nigeria. *Journal of Emerging Trends in Educational Research and Policy Studies (JETERAPS)*, 8(2), 98–102.
- Juniar, D. T., Rohyana, A., & Rahmat, A. A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Diskusi Kelompok Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Aktivitas Belajar Mahasiswa. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(1), 15–26.
- Lassoued, Z., Alhendawi, M., & Bashitialshaaer, R. (2020). An Exploratory Study of the Obstacles for Achieving Quality in Distance Learning during the COVID-19 Pandemic. *Journal Education Science*, 10(9), 232.
- Marcus. (2006). Interaction Distance Learning Courses. *Journal of America Society for Information Science and Technology*, 57(3), 299–305.
- Marto, H. (2021). Evaluation of The Effect of Use Smartphone on Student Learning Motivation Covid-19 Pandemic Time. *Aksara; Jurnal Ilmnu Pendidikan Nonformal*, 07(September), 1359–1364.
- Mentari, L., Suardana, I. N., & Wayan, I. S. (2014). Analisis Miskonsepsi Siswa Sma Pada Pembelajaran Kimia Untuk Materi Larutan Penyangga. *Journal Kimia Visvitalis Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Kimia*, 2, 76–87.
- Moise, D., Diaconu, A., Diana, M., Negescu, O., & Gombos, C. C. (2021). Online Education During Pandemic Times : Advantages and Disadvantages. *European Journal of Sustainable Development*, 10(4), 63–71. <https://doi.org/10.14207/ejsd.2021.v10n4p63>
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio; Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640.
- Moore, G., Warner, W., & Jones, D. (2016). Student-to-Student Interaction in Distance Education Classes: What Do Graduate Students Want? *Journal of*

- Agricultural Education*, 57(2), 1–13.
- Mulyono, M. A. (2001). *Aktivitas Belajar*. Bandung: Yrama.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Rosda.
- Rahman, L., Silaban, R., & Nurfajriani, N. (2021). Analisis Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran Kimia Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Kimia 2021, Jurusan Kimia FMIPA UNMUL*, (2), 99–102.
- Redick, T. S., Shipstead, Z., Meier, M. E., Montroy, J. J., Hicks, K. L., Unsworth, N., Hambrick, D. Z. (2016). Cognitive Predictors of A Common Multitasking Ability: Contributions From Working Memory, Attention Control and Fluid Intelligence. *Journal of Experimental Psychology: General*, 145(11), 1473–1492.
- 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), 191–206. Retrieved from <https://doi.org/10.22441/fifo.v8i2.1314>
- Setyosari, P. (2007). Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Oktober(2), 7–8.
- Sriyono. (2012). *Aktivitas Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vegatama, M. R., & Amiruddin, A. (2021). Pengaruh Platform Zoom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mata Kuliah Kimia Migas Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 369–374.
- Wulanyani, N. M. S. (2015). Memori Dalam Multitasking. *Buletin Psikologi*, 23(2), 112–116.
- Zakirman, Z., Lufri, L., Khairani, K., & Rahayu, C. (2020). Implementation of The Play-Think-Pair-Share (PTPS) Learning Model for Elementary School Students to Master Part of Top Skill 2020. *International Journal of Scientific & Technology Research (IJSTR)*, 9(03), 4643–4648.