

## Pemanfaatan Media Zoom dalam Kompetisi Debat Bahasa Inggris: Studi Kasus Pada National University Debating Championship Tahun 2023

Rahmat Alamin Maba<sup>1</sup>, Said Lestaluhu,<sup>2</sup> Muhammad Iqbal Husein<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pattimura, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, 8rahmatmaba@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Pattimura, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, saidlestaluhu16@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas Pattimura, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, iqi1husein@gmail.com

---

**Abstrak:** Zoom telah menjadi aplikasi konferensi video yang paling populer digunakan di kalangan Komunitas Debat Bahasa Inggris sejak empat tahun terakhir. National University Debating Championship diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas). Kompetisi ini merupakan salah satu ajang debat Bahasa Inggris paling bergengsi di Indonesia. Hingga saat ini, Zoom masih menjadi platform utama yang digunakan untuk melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan perlombaan, termasuk sesi debat, pelatihan, dan penjurian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pemanfaatan Zoom dalam pelaksanaan National University Debating Championship tahun 2023. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan berbagai dimensi dari Computer Mediated Communication sebagai indikator utama, yaitu aksesibilitas, kecepatan, keefektifan kognitif, relevansi, dan motivasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap enam responden yang terdiri dari dua Pendebat, Juri, Konsultan Teknis, Pelatih, dan Liaison Officer. Selain itu, observasi dan dokumentasi juga dilakukan ketika seleksi wilayah berlangsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun ada beberapa kendala, seperti stabilitas jaringan internet yang tidak selalu dapat diandalkan, perangkat keras yang kurang memadai, dan ketidaktertiban beberapa peserta, kegiatan yang dilaksanakan melalui platform Zoom tetap dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir. Hal ini menandakan bahwa Zoom memiliki kemampuan untuk mengatasi berbagai tantangan teknis dan non-teknis yang muncul selama kompetisi, memungkinkan seluruh rangkaian acara terlaksana dengan baik tanpa hambatan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Zoom dalam National University Debating Championship Tahun 2023 efektif karena memiliki fitur-fitur yang mendukung proses pelatihan dan perlombaan, membantu panitia mencapai tujuan acara, dan memberikan akses bagi Perguruan Tinggi dengan anggaran terbatas.

**Kata Kunci :** CMC, Zoom, Kompetisi Debat, Daring, NUDC 2023

**Abstract:** Zoom has become the most popular video conferencing application used among the English Debating Community over the past four years. The National University Debating Championship is organized by the Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas). This competition is one of the most prestigious English debating events in Indonesia. To this day, Zoom remains the primary platform used to conduct the entire series of competition activities, including training, debate

session, and adjudication. This study aims to determine the effectiveness of Zoom utilization in the implementation of the National University Debating Championship in 2023. To achieve this goal, the study employs various dimensions of Computer Mediated Communication as the main indicators, namely accessibility, speed, cognitive effectiveness, relevance, and motivation. This study is a qualitative research using a case study approach. Data collection was conducted through interviews with six respondents consisting of two debaters, a judge, a technical consultant, a coach, and a liaison officer. Additionally, observations and documentation were carried out during the regional selection. The results of this study indicate that despite some challenges such as unreliable internet stability, inadequate hardware, and the disorderliness of some participants, the activities conducted via the Zoom platform could still run smoothly. This indicates that Zoom has the capability to overcome various technical and non-technical challenges that arise during the competition, allowing the entire series of events to proceed without significant hindrances. It can be concluded that the utilization of Zoom in the 2023 National University Debating Championship is effective because it has features that support the training and competition processes, helps the committee achieve the event's goals, and provides access for universities with limited budgets.

**Keywords:** CMC, Zoom, Debate Competition, Online, NUDC 2023

---

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadi katalis bagi kemajuan peradaban manusia, terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Internet sebagai platform baru memungkinkan kolaborasi yang lebih efisien dan berdaya saing tinggi di berbagai sektor termasuk inovasi, produksi, pendidikan, dan hiburan. Namun, tantangan globalisasi menuntut individu menjadi lebih kreatif dan inovatif. Indonesia menempati urutan keempat sebagai negara dengan pengguna internet terbanyak di dunia, dengan 78,19% penduduk atau 215,63 juta orang menggunakan internet (Arif, 2023). Generasi Z adalah kelompok paling aktif mengakses internet yang umumnya digunakan untuk belajar keterampilan baru, berkomunikasi, mencari informasi, dan hiburan (Ali, 2022). Namun, internet juga membawa dampak negatif seperti hoaks, pornografi, cyberbullying, dan penipuan. Oleh karena itu, regulasi penggunaan internet penting untuk menjamin keamanan dan kenyamanan warganet.

Penggunaan internet di Indonesia diatur oleh beberapa undang-undang dan peraturan, termasuk UU ITE dan peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika. Pengelolaan internet yang baik dapat mengoptimalkan pemanfaatannya, terutama dalam menghadapi perkembangan media baru yang semakin pesat. Media baru mencakup berbagai platform daring seperti email, blog, media sosial, dan aplikasi konferensi video, yang menekankan interaktivitas dan konvergensi media (Wahyuni, 2013). Aplikasi konferensi video menjadi populer sejak pandemi COVID-19 sebagai sarana alternatif pertemuan virtual. Zoom, Google Chrome, dan Microsoft Teams adalah tiga aplikasi konferensi video terpopuler selama 2022 (Román & Brandl, 2023). Zoom banyak digunakan karena stabilitas, kapasitas partisipan, kualitas video dan audio, serta fitur-fitur yang mendukung pertemuan daring. Zoom juga dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan seperti bekerja dari rumah, pembelajaran, dan rapat kantor (Setyoroni, 2022). Zoom efektif untuk pembelajaran daring karena memudahkan interaksi dan memberikan variasi dalam pembelajaran (Kuntarto dkk., 2021).

Di tingkat akademik, Zoom digunakan untuk diskusi, presentasi, kuis, praktikum, tanya jawab, dan debat. Debat mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan rasa percaya diri, memperkaya pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (Krisnawati, 2019). Dalam empat tahun terakhir, kompetisi debat universitas berubah dengan adopsi teknologi, terutama sejak

pandemi COVID-19. Kompetisi debat secara virtual menggunakan Zoom menjadi tren baru karena efisiensi waktu, pengurangan biaya, dan optimalisasi tenaga (Hopkins, 2022). Di Indonesia, kompetisi debat rutin dilaksanakan setiap tahun, seperti National University Debating Championship (NUDC), Founders' Trophy, dan Indonesia Varsity English Debate (IVED). NUDC adalah kompetisi debat paling bergengsi di Indonesia di mana pemenangnya akan mewakili Indonesia dalam World University Debating Championship. Pada Tahun 2023, NUDC diadakan dalam format hibrid, dengan Zoom digunakan untuk seleksi tingkat wilayah dan kompetisi tingkat nasional diselenggarakan secara tatap muka.

Namun, pada kenyataannya, Zoom juga memiliki kekurangan seperti akses internet yang tidak merata, kurangnya kontrol selama proses debat, dan fenomena zoom fatigue (Irawan, 2020; Pusparini, 2021; Camila dkk., 2021). Observasi pemanfaatan Zoom dalam kompetisi debat menunjukkan masalah jaringan, indikasi kecurangan, dan kurangnya interaksi langsung sebagai kendala yang dihadapi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pandangan mendalam mengenai dampak penggunaan Zoom dalam kompetisi debat. Hal ini dilihat dengan menganalisis pengalaman pendebat, juri, pelatih, konsultan teknis, dan liaison officer

## 2. Literatur Review (Penelitian terdahulu)

1. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah yang pertama, penelitian dari Vanggi Eka Riski pada tahun 2019 tentang "Pengaruh Penggunaan Zoom Cloud Meetings Terhadap Efektivitas Komunikasi dalam Perkuliahan Online". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kegiatan pengumpulan data dengan metode survei yang menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sebesar 51% antara penggunaan Zoom Cloud Meetings terhadap efektivitas komunikasi dalam perkuliahan online. Jika dibandingkan dengan penelitian ini, terdapat perbedaan yang signifikan. walaupun sama-sama menggunakan teori dimensi Computer Mediated Communication yang dikemukakan oleh Darmawan. Penelitian yang dilakukan oleh Vanggi Eka Riski menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survei dan kuesioner. Sedangkan, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus di mana peneliti mendapatkan dari dari proses wawancara, observasi dan dokumentasi.
2. Kedua, penelitian dari Parker E. Hopkins pada tahun 2020 tentang "Motivasi Individual Mendukung atau Menolak Kompetisi Debat dan Pidato Online". Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif berupa survei dengan 51 pertanyaan untuk menghasilkan beberapa variabel guna mengeksplorasi isu partisipasi online dari berbagai sudut pandang termasuk biaya keuangan, perasaan kebersamaan, pengalaman budaya, sub-komunitas, usia, status keluarga, peran dalam komunitas, perasaan keseimbangan kerja/hidup, teknologi, akses, dan struktur turnamen atau musim. Penelitian ini menemukan bahwa tidak ada satu faktor tunggal yang menentukan partisipasi online dan semua sub-komunitas lebih bisa mengikuti kompetisi debat dan pidato lebih baik dengan adanya beberapa kompetisi online setiap musim. Beberapa perbedaan signifikan antara penelitian Parker E. Hopkins dengan penelitian ini adalah penelitian Parker E. Hopkins menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan survei sedangkan penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara semi terbuka, observasi dan dokumentasi. Adapun, pada penelitian Parker E. Hopkins membahas pemanfaatan Zoom pada dua bentuk kompetisi yaitu debat dan pidato, sedangkan pada penelitian ini peneliti secara khusus hanya membahas pemanfaatan Zoom dalam kompetisi debat Bahasa Inggris. Selain itu, penelitian Parker E. Hopkins hanya membahas faktor motivasi, sedangkan penelitian ini menggunakan lima indikator dalam menentukan efektivitas pemanfaatan Zoom dalam kompetisi debat yaitu kecepatan, aksesibilitas, keefektifan kognitif, relevansi dan motivasi.

3. Ketiga, penelitian dari a Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi kasus di salah satu departemen yang memiliki jumlah mahasiswa terbanyak di Universitas Komputer Indonesia. Enam informan penelitian didapatkan melalui teknik purposive, termasuk koordinator jaminan kualitas, dosen, dan mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Zoom Cloud Meeting. Hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan Zoom Cloud Meeting dalam e-learning berhasil mencapai pemahaman siswa di tengah pandemi melalui fitur-fitur yang mendukung implementasi e-learning. Terdapat perbedaan signifikan antara penelitian dari Radisya Eka Putri H. dan Tine Agustin dengan penelitian ini yaitu meskipun sama-sama penelitian kualitatif, penelitian ini masih berfokus meneliti pemanfaatan Zoom dalam format pembelajaran daring (E-learning). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berusaha mengetahui efektif tidaknya pemanfaatan Zoom dalam format kompetisi debat bahasa Inggris. Sehingga responden yang di wawancara juga memiliki latar belakang yang sangat berbeda yaitu pendebat, juri, liaison officer, konsultan teknis dan pelatih.

### 3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam. Penelitian ini mengambil lokasi di Universitas Pattimura, Ambon, terkhususnya UKM Debat Bahasa Inggris Universitas Pattimura yang menjadi delegasi pada kegiatan University Debating Championship Tahun 2023 yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas). Subjek pada penelitian ini terdiri dari pendebat, juri, liaison officer, pelatih, dan konsultan teknis yang menggunakan Zoom dalam National University Debating Championship Tahun 2023. Partisipan penelitian melibatkan berbagai peran yang ada dalam kompetisi debat, termasuk pendebat yang berkompetisi, juri yang menilai, liaison officer yang berperan sebagai penghubung antara panitia dan peserta, pelatih yang membimbing tim debat, serta konsultan teknis yang bertanggung jawab atas kelancaran teknis penggunaan Zoom selama kompetisi. Beragam peran ini dipilih untuk memberikan perspektif yang komprehensif tentang penggunaan Zoom dari berbagai sudut pandang dalam konteks kompetisi debat. Objek penelitian ini adalah dimensi-dimensi dari Computer Mediated Communication (CMC) pada pemanfaatan Zoom dalam Kompetisi Debat Bahasa Inggris. Sehingga, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan Media Zoom dalam kompetisi debat Bahasa Inggris: studi kasus pada National University Debating Championship 2023.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan partisipan yang telah dipilih, memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya namun tetap memberikan ruang bagi partisipan untuk mengungkapkan pandangan dan pengalaman mereka secara bebas. Observasi dilakukan selama berlangsungnya kompetisi untuk mengamati secara langsung penggunaan Zoom oleh para partisipan. Dokumentasi melibatkan pengumpulan materi seperti foto dari sesi debat, catatan teknis, dan dokumen terkait lainnya yang dapat memberikan informasi tambahan tentang penggunaan Zoom dalam kompetisi ini.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari wawancara dengan partisipan, observasi lapangan, dan dokumentasi yang dikumpulkan selama kompetisi berlangsung. Data sekunder diperoleh dari dokumen yang telah ada sebelumnya, seperti laporan kompetisi, pedoman teknis penggunaan Zoom, serta literatur yang relevan dengan topik penelitian. Kombinasi data primer dan sekunder diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Sedangkan, teknik penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang mendetail. Hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi akan disajikan dalam bentuk cerita yang menggambarkan pengalaman dan pandangan partisipan, serta bagaimana

Zoom digunakan dalam kompetisi debat. Narasi ini akan membantu pembaca untuk memahami konteks dan dinamika penggunaan Zoom dalam National University Debating Championship 2023.

Teknik analisis data dalam penelitian ini mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan menyortir, memilih, dan memfokuskan data yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data dalam bentuk yang sistematis dan teratur, sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, di mana peneliti merumuskan temuan-temuan utama dari penelitian dan memverifikasi keabsahan temuan tersebut melalui triangulasi data atau metode lainnya. Dengan pendekatan yang komprehensif ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memahami penggunaan teknologi komunikasi dalam konteks kompetisi debat, serta memberikan wawasan tentang potensi dan tantangan penggunaan Zoom sebagai platform untuk kegiatan akademis dan kompetisi di masa depan.

#### **4. Hasil dan Pembahasan**

Dalam hasil dan pembahasan ini, peneliti akan mengkaji pemanfaatan Zoom dalam kompetisi National University Debating Championship Tahun 2023 berdasarkan dimensi-dimensi Computer Mediated Communication, yaitu Aksesibilitas, Kecepatan, Keefektifan, Kognitif, Relevansi, dan Motivasi. Faktor-faktor ini akan dilihat dari sudut pandang pendebat, juri, konsultan teknis, pelatih, dan liaison officer yang terlibat. Peneliti bertujuan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas penggunaan Zoom dalam kompetisi debat Bahasa Inggris yang diadakan oleh Pusat Prestasi Nasional. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana Zoom mendukung berbagai aspek kompetisi. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk penyelenggaraan kompetisi debat di masa mendatang.

##### **4.1 Aksesibilitas**

Dimensi aksesibilitas dalam konteks komunikasi melalui Computer Mediated Communication (CMC) menyoroti kemampuan proses tersebut untuk mencapai dan menjangkau khalayak yang luas (Darmawan, 2013). Ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan, seperti platform atau saluran komunikasi, mampu menjangkau beragam individu tanpa batasan geografis atau waktu yang signifikan. Fokus dimensi ini lebih terpusat pada aspek internal dari media tersebut, seperti kemampuan teknis dan infrastruktur yang mendukung distribusi informasi secara efisien. Aspek teknis ini mencakup stabilitas koneksi, kemampuan platform dalam menangani banyak pengguna, serta kemudahan akses bagi semua peserta. Dengan demikian, dimensi aksesibilitas memastikan bahwa semua individu memiliki peluang yang sama dalam mengakses informasi.

Pentingnya aksesibilitas Zoom dalam NUDC 2023 menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Aksesibilitas bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan jangkauan yang luas. Penelitian ini mengulas kemampuan Zoom dalam memberikan akses kepada perguruan tinggi di seluruh Indonesia untuk berpartisipasi. Untuk menjalankan kompetisi dengan lancar, peserta bergantung pada akses internet, perangkat keras, dan perangkat lunak Zoom. Kualitas koneksi internet yang stabil merupakan faktor utama yang berpengaruh langsung pada performa peserta dalam kompetisi. Ketidakhadiran koneksi internet bisa menghalangi akses peserta ke aplikasi Zoom. Gangguan jaringan dapat menyebabkan keluarnya peserta secara tiba-tiba dan mengganggu alur pidato. Juri memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengulang pidato jika terjadi gangguan jaringan. Namun, terdapat situasi di mana

perdebatan harus tetap berlanjut meskipun pidato tidak optimal. Gangguan koneksi internet juga dapat menyebabkan kepanikan pada peserta sehingga mengganggu fokus mereka.

Peserta biasanya mengandalkan Wi-Fi sebagai akses internet utama dengan paket data sebagai cadangan. Gangguan koneksi internet bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti gangguan server dan kondisi cuaca. Untuk mengantisipasi masalah ini, peserta berkumpul di lokasi dengan jaringan internet yang stabil saat hari H. Gangguan internet sering terjadi tetapi tidak menyebabkan peserta didiskualifikasi. Panitia sering mengingatkan peserta untuk memastikan kestabilan koneksi internet sebelum kompetisi dimulai.

Rata-rata peserta tidak mengalami kesulitan dalam mengakses perangkat keras yang digunakan selama berlomba. Aplikasi Zoom bisa diakses dari berbagai peralatan seperti komputer, laptop, dan smartphone. Meskipun beberapa kendala muncul seperti kerusakan baterai atau keterbatasan memori, peserta dapat mengatasi hal ini dengan cepat. Adapun perangkat lunak Zoom sangat aksesibel karena bisa diunduh secara gratis. Sebagian besar peserta sudah terbiasa dengan fitur-fitur dasar Zoom karena sering digunakan dalam perkuliahan daring.

Penyelenggaraan NUDC 2023 yang beralih dari tatap muka menjadi daring membutuhkan persiapan lebih mendetail. Upaya persiapan mencakup penyediaan ruang kontrol dengan monitor dan perangkat audiovisual bagi tim juri. Jadwal kegiatan disesuaikan dengan ketersediaan peserta dan juri dengan mempertimbangkan tiga zona waktu di Indonesia. Persiapan juga meliputi penyediaan perangkat keras dan koneksi internet yang memadai bagi juri. Selain itu, technical briefing diadakan untuk mengantisipasi peserta yang kesulitan mengakses fitur Zoom.

#### 4.2 Kecepatan

Dimensi kecepatan informasi dalam konteks komunikasi melalui Computer Mediated Communication (CMC) menyoroti kemampuan proses tersebut untuk menyampaikan informasi dengan cepat dari pengirim kepada penerima. Fokus dimensi ini terutama pada kecepatan penerimaan pesan oleh penerima. Selain itu, aspek penting lainnya adalah kemampuan media internal, seperti platform atau saluran komunikasi yang digunakan, untuk mengirim dan menerima pesan secara efisien. Kecepatan dalam CMC memastikan bahwa informasi dapat diterima secara real-time atau dalam waktu yang sangat singkat. Dengan demikian, komunikasi menjadi lebih efektif dan responsif sesuai kebutuhan penggunaannya.

Terdapat tiga hal yang mempengaruhi kecepatan pemanfaatan Zoom dalam NUDC 2023 yaitu jeda dalam proses coaching online, jeda saat peserta menyampaikan pidato, dan jeda saat peserta menunggu umpan balik dari juri. Jeda selama coaching online utamanya disebabkan oleh koneksi internet yang buruk. Dalam beberapa kasus, pelatih dan peserta harus mengganti platform ke aplikasi lain seperti Google Meet atau WhatsApp call untuk menghemat waktu. Namun, jeda ini tidak sampai mengharuskan coaching online dijadwalkan kembali. Pelatih dan peserta cukup toleran dan memahami bahwa gangguan koneksi internet memang hal yang wajar terjadi.

Jeda selama penyampaian pidato juga disebabkan oleh gangguan jaringan. Lomba baru bisa dimulai jika seluruh peserta sudah lengkap, sehingga jika satu peserta mengalami masalah koneksi, semua orang harus menunggu. Suara putus-putus sering menyebabkan juri meminta peserta mengulangi pidato karena tidak bisa menangkap dengan baik apa yang disampaikan. Faktor lain yang menyebabkan keterlambatan adalah peserta yang tidak tertib, seperti lupa mematikan mic. Terkadang ada peserta yang mencoba mencuri waktu untuk menyusun argumen lebih lama.

Jeda saat penyampaian umpan balik dari juri kepada peserta dapat terjadi karena juri menghabiskan waktu terlalu lama dalam menentukan hasil debat dan menyusun penjelasan. Penjelasan lisan ini disebut juga dengan istilah oral adjudication. Proses ini dapat memakan waktu lebih lama dalam kompetisi daring dibandingkan dengan kompetisi tatap muka. Selain oral adjudication, peserta juga berhak mendapatkan personal feedback. Personal feedback adalah umpan balik yang dikhususkan kepada setiap individu pendebat.

Saat kompetisi daring, personal feedback didapatkan dengan menghubungi juri lewat aplikasi WhatsApp atau Discord, sehingga peserta harus menunggu lebih lama. Dalam beberapa kasus, juri tidak membalas pesan, dan penyampaian personal feedback tatap muka dirasa lebih efektif. Kegiatan NUDC 2023 sangat sensitif terhadap waktu, sehingga peserta diharuskan selalu tepat waktu. Keterlambatan bahkan sebentar saja dapat dicurigai sebagai kecurangan. Hal ini berpotensi mengganggu jadwal keseluruhan acara.

Waktu untuk membangun argumen dan menyampaikan pidato sudah ditetapkan dengan jelas. Peserta yang menghabiskan waktu terlalu lama untuk masuk ke dalam ruang rapat dapat didiskualifikasi dari ronde tersebut. Meskipun gangguan jaringan sering terjadi, kasus diskualifikasi jarang terjadi karena panitia memberikan toleransi waktu 2-3 menit bagi peserta untuk memperbaiki koneksi mereka. Tingkat toleransi dapat ditingkatkan jika peserta bersikap lebih komunikatif. Untuk mengantisipasi penundaan, panitia akan langsung menghubungi peserta melalui pesan teks atau panggilan telepon.

Sayangnya, jika peserta tidak merespons dan menunda terlalu lama, mereka harus didiskualifikasi dari ronde tersebut. Agar jadwal acara bisa berjalan sesuai waktu, panitia menyisipkan buffer time atau waktu tambahan di setiap ronde dalam jadwal kegiatan. Buffer time ini biasanya terdiri dari 10-15 menit waktu kosong yang disisipkan di antara ronde satu dengan yang lain. Hal ini bertujuan untuk mengatasi isu-isu keterlambatan yang terjadi selama acara berlangsung. Dengan adanya buffer time, panitia berharap bisa meminimalkan dampak dari gangguan teknis yang mungkin terjadi selama kompetisi.

#### 4.3 Keefektifan Kognitif

Keefektifan kognitif dimensi ini berfokus pada bagaimana Computer Mediated Communication dapat menanamkan dan memperkaya pengetahuan secara efektif mengenai informasi yang dibutuhkan (Darmawan, 2013). Proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan debat tidak hanya terjadi ketika kompetisi berlangsung, melainkan sejak proses persiapan peserta sebelum berlomba. Kegiatan NUDC 2023 adalah salah satu kompetisi yang sangat ketat karena diadakan langsung oleh Kemendikbud RI melalui Pusat Prestasi Nasional. Hal ini menuntut peserta dari perguruan tinggi di Seluruh Indonesia umumnya menjalani pelatihan intensif, baik secara tatap muka maupun online untuk mempersiapkan diri. Dalam pelatihan ini, peserta diajarkan berbagai keterampilan debat, termasuk cara berpikir kritis dan analisis informasi.

Kegiatan NUDC 2023 juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sangat terbantu dengan kehadiran internet karena proses pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari pemanfaatan media online. Selain melakukan coaching online melalui Zoom, peserta juga memanfaatkan berbagai sumber dari internet. Mereka menggunakan media seperti YouTube untuk menonton webinar, workshop, dan perlombaan yang direkam menggunakan Zoom yang kemudian diunggah ke YouTube. Selain YouTube, peserta juga memanfaatkan media sosial lainnya untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, seperti Twitter, Instagram, dan TikTok, di mana perdebatan mengenai isu terkini sering terjadi. Dengan demikian, peserta dapat memperoleh informasi yang lebih luas dan lebih cepat.

Pelatihan debat ini sering disebut dengan istilah coaching. Untuk memaksimalkan persiapan peserta dalam mengikuti NUDC 2023, mereka biasanya mengikuti coaching berbayar yang dilaksanakan lewat Zoom. Coaching online lebih fleksibel dan efisien dari segi waktu karena peserta menghabiskan waktu lebih lama untuk menunggu seluruh anggota UKM berkumpul sebelum latihan bisa dimulai secara tatap muka. Hal ini juga memungkinkan partisipasi yang lebih tinggi karena coaching dilaksanakan ketika orang-orang memiliki waktu luang. Selain itu, coaching online juga lebih hemat biaya karena perguruan tinggi tidak perlu menanggung biaya transportasi, makan, dan tempat tinggal pelatih.

Coaching online juga lebih hemat biaya karena perguruan tinggi tidak perlu menanggung biaya transportasi, makan, dan tempat tinggal pelatih seperti ketika coaching diselenggarakan secara tatap muka. Hal ini sangat membantu peserta yang berasal dari Wilayah Indonesia Timur karena kebanyakan pelatih yang memiliki kualifikasi biasanya berasal dari Wilayah Indonesia Barat. Efisiensi biaya ini mendorong terjadinya peningkatan peserta yang mengikuti coaching. Dengan demikian, lebih banyak peserta dapat mengikuti pelatihan debat tanpa harus menghadapi biaya yang besar.

Dampak positif pemanfaatan Zoom juga terlihat dari munculnya potensi-potensi baru pendebat dari perguruan tinggi yang sebelumnya tidak menonjol. Hal ini terlihat dari Ranking tertinggi NUDC 2023 tidak lagi terkonsentrasi pada wilayah tertentu saja setelah ada kompetisi debat dan coaching yang diselenggarakan secara daring. Selain itu, pemanfaatan Zoom juga meningkatkan partisipasi peserta dari berbagai wilayah, sehingga kompetisi menjadi lebih kompetitif dan menarik. Dengan demikian, peserta dapat meningkatkan kualitas debat dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

#### 4.4 Relevansi

Dimensi relevansi dalam Computer Mediated Communication (CMC) menekankan kemampuan pesan untuk memenuhi kebutuhan dan minat penerima, serta menjaga ketepatan dalam konteks yang sedang dibahas. Hal ini mencakup kesesuaian pesan dengan kebutuhan informasional dan fokusnya pada topik yang relevan (Darmawan, 2013). Dimensi relevansi berusaha mencari tahu apakah informasi yang diterima peserta melalui Zoom sesuai dengan kebutuhan mereka dan apakah tujuan NUDC 2023 dapat dipenuhi secara daring. Menurut penelitian, pemanfaatan Zoom dalam NUDC 2023 tetap relevan karena kebutuhan informasi peserta sangat luas. Media online membantu peserta belajar debat dari berbagai sumber, tidak hanya isu dalam negeri. Zoom yang efisien dan fleksibel memudahkan pendebat memahami materi debat yang memerlukan penjelasan mendetail. Relevansi pemanfaatan Zoom terlihat dari mosi-mosi yang diperdebatkan dalam NUDC 2023. Dari sudut pandang pelatih, fitur-fitur Zoom sangat membantu proses pelatihan debat. Fitur share screen digunakan untuk menampilkan presentasi, hasil evaluasi, video, dan timer pidato. Fitur breakout room berguna untuk diskusi kasus sebelum argumen diberikan, memungkinkan pelatih memantau proses secara diam-diam. Fitur whiteboard memudahkan pelatih menerangkan materi yang tidak terdapat pada presentasi. Selain coaching, Zoom mendukung komunikasi persiapan peserta sebelum keberangkatan.

Persiapan ini meliputi rapat UKM, rencana keberangkatan, dan rencana tinggal selama seminggu di lokasi lomba. Pemanfaatan Zoom dalam NUDC 2023 juga relevan dengan tujuan acara tersebut. Tujuan utama NUDC 2023 adalah mengembangkan bakat mahasiswa dalam debat, meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan public speaking, berpikir kritis, dan kompetisi untuk prestasi. Zoom memungkinkan akses yang lebih luas ke acara tersebut bagi perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Partisipasi tahun 2023 mencapai rekor tertinggi dengan lebih dari 480 perguruan tinggi turut serta, membuka peluang bagi lebih banyak institusi untuk berpartisipasi.



#### 4.5 Motivasi

Dimensi motivasi dalam konteks Computer-Mediated Communication (CMC) menyoroti kemampuan pesan untuk menginspirasi penerima pesan yang kemudian diterapkan. Proses komunikasi melalui media komputer cenderung mencapai efektivitas dalam penyampaian pesan, yang pada gilirannya memengaruhi keseluruhan keberhasilan proses komunikasi (Darmawan, 2013). Motivasi peserta dalam pemanfaatan Zoom dipengaruhi oleh kehilangan interaksi sosial langsung yang mengurangi animo dan semangat mereka. Keterbatasan interaksi melalui Zoom membuat peserta tidak bisa merasakan suasana kompetisi yang ramai. Dibandingkan dengan kompetisi tatap muka, peserta dan penonton bisa bersorak, bertemu, dan berbicara secara langsung. Resiko kecurangan juga lebih tinggi saat kompetisi berlangsung lewat Zoom karena penyelenggara tidak bisa selalu memantau peserta di balik layar. Meskipun ada perasaan kecewa terhadap kecurangan, peserta melihat lomba sebagai media pengembangan diri, bukan hanya tentang menang dan kalah.

Penyelenggara melakukan beberapa langkah untuk mencegah kecurangan. Mereka mempersiapkan informasi dan data relevan yang mungkin digunakan peserta untuk kecurangan, mewajibkan peserta mengaktifkan kamera selama lomba, dan menginterogasi tim yang dicurigai. Peserta yang memiliki indikasi kecurangan kuat diminta membuktikan mereka tidak curang. Keinginan untuk mengharumkan nama almamater juga menjadi motivasi peserta, meskipun dirasa kurang karena tidak melihat penampilan lawan secara langsung dan tidak adanya penonton yang menyemangati. Dorongan untuk tampil maksimal juga berkurang tanpa kehadiran langsung di depan banyak orang.

Peserta juga mengikuti NUDC 2023 untuk mendapatkan pengalaman ke luar kota dan berinteraksi dengan peserta lain, yang tidak bisa didapatkan saat lomba daring. Mereka merasa bosan berlomba seharian di dalam ruangan sendirian dengan rekan satu tim. Meskipun demikian, peserta tidak menentang kompetisi debat daring karena Zoom memungkinkan mereka mengikuti lomba yang sebelumnya tidak bisa diikuti karena kendala jarak dan biaya. Peserta masih berusaha menampilkan kemampuan terbaiknya karena ingin memenangkan kejuaraan. Meskipun ada kendala yang mengurangi motivasi, hal tersebut tidak menyebabkan peserta kehilangan semangat untuk mengikuti lomba.

#### 4.6 Efektivitas Pemanfaatan Zoom dalam National University Debating Championship Tahun 2023

Pada tahun 2020, National University Debating Championship (NUDC) mulai menggunakan aplikasi konferensi video untuk mengadakan kompetisi debat karena kebijakan lockdown. Proses pelatihan dan kompetisi debat daring mengalami berbagai percobaan sebelum akhirnya Zoom ditetapkan sebagai platform utama. Zoom dipilih karena fitur breakout room-nya memungkinkan babak pra-eliminasi diselenggarakan efisien. Untuk memaksimalkan penggunaan Zoom, penyelenggara menyediakan panduan teknis, mengadakan technical briefing, dan sesi uji coba. Namun, dummy round tidak lagi diperlukan karena mayoritas peserta sudah terbiasa dengan Zoom.

Zoom dipertahankan karena peserta dan penyelenggara sudah terbiasa dengannya, sehingga menggantinya akan merepotkan. Mengganti platform berarti membuat panduan baru, mensosialisasikan kembali, dan menguji platform baru tersebut. Oleh karena itu, keputusan menggunakan Zoom dianggap lebih efisien dan praktis. NUDC diselenggarakan sepenuhnya melalui Zoom dari tahun 2020 hingga 2022. Pada tahun 2023, NUDC beralih ke sistem hibrida dengan Seleksi Wilayah dilakukan daring dan Tingkat Nasional tatap muka.

Sistem hibrida dipertahankan karena mempertimbangkan faktor biaya dan memberikan kesempatan kepada perguruan tinggi dengan kendala finansial untuk ikut berpartisipasi. Banyak perguruan tinggi tidak dapat menanggung biaya transportasi, akomodasi, dan makanan peserta selama bertanding di luar kota. Sistem daring juga meningkatkan kualitas penjurian karena juri dapat berpartisipasi dari mana saja. Pemanfaatan Zoom dalam NUDC 2023 dinilai efektif oleh pelatih, peserta, juri, dan penyelenggara. Zoom terbukti efektif dalam mencapai tujuan NUDC 2023, memberikan akses lomba debat, dan mendukung proses pelatihan serta kompetisi.

## 5. Kesimpulan

Secara keseluruhan, pemanfaatan Zoom dalam NUDC 2023 terbukti efektif, memberikan akses yang lebih luas dan kesempatan bagi perguruan tinggi dengan keterbatasan finansial, serta mendukung proses pelatihan dan kompetisi dengan berbagai fitur yang disediakan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa teknologi Computer Mediated Communication seperti aplikasi Zoom dapat menjadi media yang sangat bermanfaat dalam mendukung kegiatan kompetisi debat, meskipun tetap diperlukan perbaikan untuk mengatasi beberapa kendala yang ada di antaranya stabilitas jaringan internet, perangkat keras peserta yang kurang memadai, dan peserta yang tidak tertib.

Adapun beberapa masukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah Penyelenggara perlu mengeksplorasi lebih banyak fitur Zoom yang belum dimanfaatkan untuk kegiatan NUDC, seperti Zoom Phone yang dapat digunakan untuk mengatasi gangguan internet dengan memungkinkan pesertanya bergabung melalui telepon. Selanjutnya, tindakan tegas harus diambil terhadap pelaku kecurangan selama NUDC berlangsung secara daring. Selain itu, Perguruan tinggi sebaiknya memastikan kesiapan koneksi internet, perangkat keras, dan aplikasi Zoom guna mendukung kelancaran peserta dalam mengikuti NUDC. Terakhir, Peserta NUDC seharusnya memanfaatkan berbagai platform CMC terutama Zoom untuk mempelajari keterampilan debat dari sumber-sumber seperti YouTube, media sosial, workshop, webinar, komunitas online seperti Disputandum dan IDN Spar, serta coaching online.

## Daftar Pustaka

- Ali, H. (2022). *Gen Z Millennial 2.0? Perbedaan Karakter dan Perilakunya*.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1 ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Hopkins, P. E. (2022). *Online Speech & Debate: Should We Zoom Into the Future?*  
<https://bearworks.missouristate.edu/theses>
- Irawan, F. Y. (2020). *Analisis Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran di SMA Negeri 18 Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Krisnawati, N. L. P. (2019). *Meningkatkan Skill Bahasa Inggris Mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya melalui Pembelajaran Debat Bahasa Inggris* (Vol. 20, Nomor 1). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara>
- Kuntarto, E., Sofwan, M., & Mulyani, N. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 7(1), 49-62.  
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Pusparini, S. (2021). *Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi Zoom Meeting Dalam Segi Keamanan*.
- 10 Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.03.No. 01.tahun .2024

- Setyoroni, E. (2022). Efektifitas Pemanfaatan Zoom Meeting Terhadap Bekerja Dari Rumah Pada Masa Pandemi Covid 19. *Academia*, 2(1), 11–20.
- Shafa Camila, A., Zahra Fadila, R., Daffa Salsabiila, R., & Aini Rakhmawati, N. (2021). Analisis Pengaruh Kondisi Daring Terhadap Zoom Fatigue yang Dialami Mahasiswa Semasa Pandemi COVID-19. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(1), 31–42.
- Wahyuni, H. I. (2013). *Kebijakan Media Baru di Indonesia: Harapan, Dinamika dan Capaian* (1 ed.). Gadjah Madah University Press.

### **Sumber Website**

- Arif, M. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Apjii.or.id. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Román, L., & Brandl, R. (2023). *The Most Popular Video Call Conferencing Platforms Worldwide*. Emailtooltester.com. <https://www.emailtooltester.com/en/blog/video-conferencing-market-share/>