

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA *ONLINE* SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA KULIAH PIK DALAM PANDANGAN MAHASISWA**

**RR Roosita Cindrakasih<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika, Program Studi Ilmu Komunikasi

Email : [rozaro114@gmail.com](mailto:rozaro114@gmail.com)

### **ABSTRAKSI**

Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran Daring. Pembelajaran daring berfungsi sebagai penghubung antar pendidik dengan siswanya dengan jaringan internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media daring yang digunakan subjek penelitian adalah bermacam- macam (WhatsApp, Google Classroom, Zoom, Website). Dampak dari pandemi covid- 19 juga berimbas kepada pola dan cara pembelajaran dan perkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi covid-19 pada mata kuliah Pengantar Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektifitas komunikasi dalam pembelajaran daring. Metode yang dikumpulkan dalam pengumpulan data adalah tanya jawab kepada narasumber yaitu mahasiswa dan mahasiswi melalui WhatsApp. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap perkembangan pendidikan, para pendidik memanfaatkannya untuk mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pendidikan. Akhirnya, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring selama pandemi covid-19, maka pendidik disarankan bisa memenuhi tujuh saran dari responden, yakni: (1) pembelajaran dilakukan melalui *video call*; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; dan (7) mengurangi tugas.

**Kata kunci: Daring, Komunikasi, Efektifitas**

### **ABSTRACT**

*The development of education today is influenced by the rapid progress of information and communication technology. One of the information technologies that play a role in the world of education is online learning. Online learning functions as a link between educators and students with an internet network that can be accessed anytime and anywhere. The online media used by research subjects are various (WhatsApp, Google Classroom, Zoom, Website). The impact of the covid-19 pandemic has also affected patterns and methods of learning and lectures. This study aims to describe the effectiveness of online learning using online media during the Covid-19 pandemic in the Basic Of Public Relations course at Bina Sarana Informatika University.*

*The purpose of this study is to analyze the effectiveness of communication in online learning. The method collected in data collection is question and answer to sources, namely students and female students via WhatsApp. The results of the study can be concluded that technological progress has a major impact on the development of education, educators use it to simplify the teaching and learning process and improve the quality of education. Finally, to improve the quality of online learning during the Covid-19 pandemic, educators are advised to fulfill seven suggestions from respondents, namely: (1) learning is done through video calls; (2) providing brief learning materials; (3) minimize sending material in the form of heavy videos to save quota; (4) the selection of material in the video must be based on language criteria that are easy to understand; (5) continue to provide material before the assignment; (6) assign assignments according to the lesson schedule; and (7) reducing duties.*

**Keywords: Online, Communication, Effectiveness**

### **PENDAHULUAN**

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization (WHO)* tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839

diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum

ditemukannya vaksin dan obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19.

Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak.

WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (daring).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem *electronic learning* yang ada. *E-learning* kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk *e-learning* namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu.

Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina dalam penelitiannya telah menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar mengajar, yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke & Hamid, 2013).

Sebagaimana juga dikemukakan Balogun & Knapp (1996) bahwa teknologi baru lebih baik daripada penyajian melalui buku teks. Lebih jauh, mereka juga

mengemukakan bahwa teknologi baru tersebut lebih efektif daripada penyajian melalui ceramah. Teknologi kadangkala dapat dianggap menggantikan posisi guru-dosen dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini tidak semuanya benar.

Perkembangan teknologi informasi berdampak pada proses pembelajaran yang semakin efektif. Perkembangan teknologi informasi ini secara nyata nampak pada pembelajaran berbasis jaringan komputer (*computer-based technology*). Secara nyata penggunaan jaringan online technology ini dengan telah digunakannya internet sebagai sarana komunikasi interkatif. Dalam konteks makro penggunaan jaringan ini memiliki dampak yang sangat luas terhadap produktifitas kerja manusia, karena telah memudahkan manusia mengerjakan sesuatu. Aplikasi teknologi online ini dapat dilihat dalam dunia perbankan, misalnya transfer uang tidak lagi menggunakan isian application form dimana nasabah datang ke bank tetapi ia cukup datang ke anjungan tunai mandiri (ATM) dan masih banyak lagi aplikasi jaringan teknologi online secara makro ini.

Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta belajar mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh siswa yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (*browsing, chatting, vidiocall*) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional.

Peran guru-dosen dalam melakukan pembelajaran masih sangat diperlukan (proses manusiawi, dan kurang tepat bahwa teknologi selalu melahirkan proses dehumanisasi). Pembelajaran dengan teknologi memungkinkan guru-dosen melakukan interaksi secara bersama-sama dengan pebelajar di dalam kelas. Guru-dosen yang sudah berpengalaman mengetahui bahwa tidak ada cara pemecahan tunggal dan cepat untuk segala variasi gaya belajar diantara pebelajar. Oleh sebab itu, para guru-dosen yang cukup berpengalaman sebelum menggunakan teknologi di dalam kelas, mereka perlu mengenali segala keterbatasan baik dari segi waktu maupun tenaga untuk mengintegrasikan potensi teknologi ke dalam kelas. Upaya-upaya semacam ini akan dapat memberikan dampak positif dalam rangka meningkatkan kinerja pebelajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa,

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahami dan menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi,
4. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain – lain.

Penggunaan program yang dijalankan secara interaktif ini diwujudkan dalam bentuk atau format pembelajaran intranet – yaitu jaringan belajar level local yang menggabungkan antara komputer-komputer yang ada. Cara belajar *online learning system* ini memberikan peluang besar kepada peserta didik (pebelajar) untuk mengakses sendiri bahan-bahan atau materi pembelajaran yang disajikan oleh dosen-guru atau fasilitator. Lagipula, dengan menggabungkan teknologi komputer ke dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan sikap positif pebelajar terhadap sekolah, pelajaran, dan belajar secara umum. Mengingat sikap terhadap belajar meningkat, dan keinginan untuk berkembang juga meningkat. Cotton (1991) menyimpulkan hasil penelitian tentang pembelajaran yang diperbantukan oleh komputer jika dikaitkan komputer sebagai bagian dari pembelajaran, maka pembelajaran berbantuan komputer ini meningkatkan perolehan hasil belajar lebih tinggi.

Dabbagh & Bannan-Ritland (2005) mendefinisikan, “*online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enabled by internet and web-based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction.*” Selanjutnya, kedua pakar di atas menjelaskan bahwa untuk mendukung belajar dan interaksi yang bermakna, ada tiga komponen kunci. Ketiga komponen tersebut meliputi: 1) model atau konstruksi pedagogic, 2) strategi belajar dan pembelajaran, dan 3) teknologi belajar

Secara spesifik, *e-learning* menurut Clark & Mayer (2003) didefinisikan sebagai berikut. “*Instruction delivered on computer by way of CD-ROM, internet, or intranet with the following features: 1) includes content relevant to the learning objectives, 2) uses instructional methods such as examples and practice to help learning, 3) uses media elements such as words and pictures to deliver the content and methods, and 4) builds new knowledge and skills linked to individual learning goals or to improve organizational performance*”.

Berdasarkan batasan di atas, selanjutnya Clark & Mayer menyebut-kan bahwa dalam pembelajaran melalui sistem jaringan online ini mencakup empat hal penting. Keempat hal tersebut sebagai berikut: 1) isi yang disajikan memiliki relevansi dengan tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai, 2) menggunakan metode-metode pembelajaran melalui contoh-contoh dan latihan- latihan untuk membantu belajar pebelajar, 3) menggunakan media seperti gambar- gambar dan kata-kata untuk menyajikan isi

dan metode, dan 4) mengembangkan dan membangun pengetahuan dan keterampilan baru sesuai dengan tujuan individu dan peningkatan organisasi.

Secara singkat mencakup tiga hal penting, yaitu: apa, bagaimana, dan mengapa *e-learning*. Hal *apa* (What) berkenaan dengan bahan- bahan *e-learning* meliputi baik isi (yaitu informasi atau pesan) maupun metode pembelajaran (yaitu, teknik-teknik) yang membantu seseorang (mahasiswa) mempelajari bahan. Hal *bagaimana* (How) menyangkut bahwa bahan-bahan atau materi mata kuliah *e-learning* itu disajikan melalui komputer dengan menggunakan kata-kata dalam bentuk lisan atau bahan (teks) cetak dan gambar- gambar seperti ilustrasi, foto, animasi, dan video. Hal *mengapa* (Why) berkenaan dengan bahan-bahan atau mata kuliah *e-learning* dimaksudkan untuk membantu pebelajar mencapai tujuan-tujuan khusus pembelajaran atau melakukan tugas- tugas atau pekerjaan-pekerjaan sedemikian rupa guna meningkatkan tujuan utama pembelajaran atau pendidikan secara khusus dan lembaga secara umum.

Dengan kata lain, ungkapan “e” dalam *e-learning* merujuk pada bagaimana bahan-pesan atau mata kuliah disajikan dalam bentuk digital sehingga hal tersebut dapat disimpan dalam bentuk elektronik. Ungkapan, “belajar,” merujuk pada apa, yaitu bahan atau mata kuliah yang meliputi isi dan cara-cara untuk membantu seseorang belajar bahan-isi pesan atau informasi. Ungkapan bagaimana menyangkut bahwa tujuan penyajian ini adalah ingin membantu individu mencapai tujuan pendidikan atau membantu lembaga membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan unjuk kerja yang dikembangkan. Sejalan dengan batasan di atas, tujuan *e-learning* adalah ingin membangun pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang dapat ditransfer yang berkaitan dengan unjuk kerja organisasi atau membantu individu mencapai tujuan belajar secara personal.

Keefektifan pembelajaran dapat diidentifikasi melalui perilaku-perilaku, yaitu pembelajar (dosen) dan pebelajar atau peserta didik yang efektif dalam kelas, dan juga sebagian besar konteks lingkungan di mana proses pembelajaran berlangsung. Perilaku-perilaku pembelajar ini diacu sebagai perilaku umum, yang mencakup kecepatan, balikan, dan pemberian contoh. Berbeda dengan pengajaran dalam strategi spesifik, mahasiswa menganggap bahwa tingkat pengajaran yang tinggi berkaitan dengan perilaku umum pembelajar (dosen) yang dipakai dalam pembelajaran keterampilan dasar. Mahasiswa secara relatif menganggap bahwa beberapa perilaku umum pembelajar (dosen) berhubungan dengan hasil belajar tingkat lebih tinggi (toleransi untuk respon yang beraneka ragam, menekankan proses daripada produk, dan kesempatan untuk berpikir tingkat yang lebih tinggi).

Pada lingkup yang lebih sempit, jaringan teknologi online ini dapat dilihat pada penggunaan *online learning* di

sekolah-sekolah atau kelas-kelas. Dalam lingkungan belajar *online* (Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino, 1999) mengungkapkan bahwa guru lebih banyak tanggung jawab dalam membuat rancangan. Bahan-bahan yang diperlukan para pebelajar harus disiapkan lebih dahulu sebelum disajikan untuk dipelajari oleh pebelajar. Di samping itu, pebelajar harus memahami tentang tujuan (apa) yang diharapkan kepada mereka berkenaan dengan berbagai respon terhadap stimulus yang dihadapinya. Belajar akan lebih efektif apabila pebelajar dapat terlibat secara aktif.

Menurut Hidayat (1986) efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Sedangkan Handoko (1997:7) menjelaskan bahwa efektivitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang ditetapkan. Efektivitas tingkat kemampuan untuk mencapai tujuan dengan tepat dan baik (Devung, 1988:25).

Steers (1985:87) menjelaskan bahwa efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasarannya tanpa melumpuhkan cara dan sumber daya itu serta tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaannya. Dalam pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan. Perlunya penggunaan model – model pembelajaran yang efektif dan inovatif agar dalam pembelajaran yang dilakukan dapat lebih variatif dan berjalan lancar. Penggunaan model pembelajaran tersebut juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sehingga kesesuaian antara keduanya dan semua komponen menjadi tepat guna.

Salah satu indikator efektivitas belajar adalah tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal maka dapat dikatakan pembelajaran mencapai efektivitasnya. Di samping itu, keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan efisiensi pembelajaran. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan serta siswa dapat menyerap materi pelajaran dan mempraktekannya.

Metode dan strategi pembelajaran kini mengalami pergeseran dengan mengarah pada perubahan paradigma pendidikan. Hal itu berpengaruh pada fungsi pendidik sebagai fasilitator, mediator dan motivator dalam proses pembelajaran. Guru selalu dianggap sebagai pusat pembelajaran, tapi sekarang telah berubah menjadi siswa sebagai pembelajaran itu sendiri. Salah satu penyebabnya antara lain adalah faktor pesatnya kemajuan teknologi informasi mengharuskan terjadinya perubahan paradigma proses pembelajaran yang dilaksanakan seluruh siswa.

Menurut Koran (2002) E-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Hartley (2001) menjelaskan bahwa E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Rosenberg (2001) menekankan bahwa E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

*E-learning* telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi pelajaran, peserta didik dengan guru atau instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan – bahan belajar setiap saat dan berulang – ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Di dalam E-learning, yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan – panduan elektronik yang dirancang oleh “contents writer”, designer E-learning dan pemrogram komputer.

## METODOLOGI

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dimana penelitian kualitatif merupakan suatu proses menjangkau informasi serta kondisi yang sebenarnya dalam kehidupan suatu objek yang di- hubungkan dengan pemecahan suatu masalah baik dari sudut pandang teoritis maupun praktis (Nawawi 1993: 176). Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigm interpretif. Paradigma ini menjelaskan cara pandang yang bertumpu pada tujuan untuk memahami dan menjelaskan dunia social dari kacamata actor yang terlibat didalamnya, (Burrell dan Morgan 1979).

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam melakukan suatu penelitian. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui wawancara kepada mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi khususnya pada Mata Kuliah Dasar- Dasar Public Realations. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis terhadap aktivitas individu atau obyek lain yang diselidiki.

Reduksi Data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, formasi dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan- catatan tertulis di lapangan. Seluruh kegiatan pengumpulan data dan analisis dilakukan secara online mengingat keterbatasan gerak secara terbuka di ruang publik.

Data diperoleh dengan melakukan kategorisasi masalah yakni merujuk pada sumber-sumber yang tersedia untuk kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik triangulasi dengan teori, dalam hal ini adalah teori-teori komunikasi massa dalam kehidupan masyarakat.

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data

#### a. Efektifitas Daring Berdasarkan Pengalaman Siswa

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang efektifitas daring dalam pembelajaran. Hasilnya 2 dari 5 responden merasakan bahwa pembelajaran daring lebih efektif dan 3 responden menyatakan bahwa pembelajaran *face to face* dirasa lebih efektif. Mereka merasakan bahwa pengaplikasian pembelajaran daring yang mereka peroleh hanya berpusat pada pemberian tugas, rasio pemberian materi sangatlah kecil. Selain itu akses bertanya juga tidak seluas pada saat pembelajaran *face to face*, baik bertanya terhadap guru maupun teman.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Daring Berdasarkan Pengalaman Siswa

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis daring. Pengalaman yang dirasakan siswa mengenai kelebihan dan kekurangan daring sangat variatif, diantaranya:

Kelebihan:

1. Siswa merasa lebih santai dan senang
2. Siswa merasa punya lebih banyak waktu dirumah bersama keluarganya
3. Siswa merasa punya lebih banyak waktu beristirahat dan bersantai
4. Siswa merasa lebih rileks dan tidak tegang

Kekurangan:

1. Siswa merasa boros dikarenakan kuota jadi cepat habis
2. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru
3. Siswa merasa sedih karena uang jajan yang didapatkan berkurang
4. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat

#### c. Suasana Pembelajaran Berbasis Daring Berdasarkan Pengalaman siswa

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka tentang suasana

yang mereka rasakan pada saat pembelajaran berbasis daring. Hasilnya 2 responden menyatakan bahwa pembelajaran daring dirasa tidak menyenangkan, mereka merasakan beberapa kendala seperti adanya gangguan sinyal pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan 3 responden lainnya menyatakan bahwa pembelajaran daring dirasa lebih menyenangkan, mereka merasakan bahwa pembelajaran daring lebih efisien untuk dilaksanakan.

#### d. Harapan Siswa Mengenai Hal-Hal Yang Harus Diperbaiki Pada Penerapan Daring

Peneliti melakukan wawancara kepada subjek penelitian terkait pengalaman mereka mengenai perbaikan yang harusnya dilakukan pada saat penerapan daring agar pembelajaran berbasis daring bisa menjadi lebih baik. Saran yang responden berikan sangat variatif, seperti:

1. Penjelasan materi pembelajaran: Siswa berharap para guru tetap memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran. Siswa merekomendasikan penjelasan materi melalui video, mereka merasa materi mudah diterimadipahami.
2. Mengikuti tren kemajuan teknologi: Siswa berharap para guru mampu mengikuti tren kemajuan teknologi yaitu dengan memanfaatkan aplikasi/ sosial media yang sedang disukai para siswa, dengan begitu siswa merasalebih antusias,semangat, dan tidak mudah bosan. Siswa merekomendasikan sesekali pembelajaran bisa dilakukan dengan IG Live, mereka merasa senang dan ketika melakukan sesi tanya jawab merasa dipermudah.

## KESIMPULAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap perkembangan pendidikan, para pendidik memanfaatkannya untuk mempermudah proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran melalui sistem jaringan online mencakup lima hal penting, yaitu: (1) isi yang disajikan memiliki relevansi dengan tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai, (2) menggunakan metode-metode pembelajaran melalui contoh-contoh dan latihan- latihan untuk membantu belajar pebelajar, (3) menggunakan media seperti gambar-gambar dan kata-kata untuk menyajikan isi dan metode, dan (4) mengembangkan dan membangun pengetahuan dan keterampilan baru sesuai dengan tujuan individu dan peningkatan organisasi

Berikut pandangan siswa terhadap efektifitas pembelajaran berbasis daring:

1. Mayoritas siswa merasa pembelajaran daring dirasa tidak efektif, karena dalam praktiknya guru lebih dominan dalam pemberian tugas bukan penjelasan materi.
2. Siswa merasa ada kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan daring, seperti
 

Kelebihan:

  - a. Siswa merasa lebih santai dan senang
  - b. Siswa merasa punya lebih banyak waktu dirumah bersama keluarganya

- c. Siswa merasa punya lebih banyak waktu beristirahat dan bersantai
  - d. Siswa merasa lebih rileks dan tidak tegang
- Kekurangan:
- a. Siswa merasa boros dikarenakan kuota jadi cepat habis
  - b. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru
  - c. Siswa merasa sedih karena uang jajan yang didapatkan berkurang
  - d. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat
3. Mayoritas siswa merasa pembelajaran daring lebih menyenangkan, karena dirasa lebih santai dan efisien.
  4. Siswa berharap penerapan daring bisa diperbaiki, seperti rekomendasi siswa yaitu penjelasan materi pembelajaran melalui video dan pemanfaatan kemajuan teknologi (pembelajaran melalui live IG).

## REFERENSI

- Balogun, J. & Hailey, V.H. (2004) *Exploring strategic change*. 2<sup>nd</sup> edition. London: Pearson Education Limited.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E (2003) *E-Learning and the Science of Instruction*. Market Street, San Fransisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Cotton, K. Computer-Assisted Instruction. *School Improvement Research Series*. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory, May.
- Dabbagh, N. & Bannan-Ritland, B. (2005) *Online Learning. Concept, Strtagies, and Application*. Upper Saddle Rive, NJ: Pearson Education, Inc.
- Henich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E (1999). *Instructional Media and Technology for Learning*. Upper Saddle Rive, NJ: Pearson Education, Inc.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E (2002) *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Jonassen, D.H. (1995) Supporting Communities Of Learners With Technology: A Vision for Integrating Technology with Learning in Schools. *Educational Technology*. July/August, 60-63.
- Jonassen, D.H., Campbell, J.P., & Davidson, M.E. (1993) Learning with Media: Restructuring the debate. *Educational Technology Research and Development*. 42, (2), 31-39.

Maudiarti, S. (2018). Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi . Jalan IKPN Bintaro, Tanah Kusir, Bintaro, Jakarta-Selatan

12330. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>

Hakim, L., & Khusniya, I. L. (2019) . Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring:Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Universitas Islam Negeri Mataram: Jurnal Tatsqif.

Setyosari, P. (2008) . Pembelajaran Sistem Online: Tantangan dan Rangsangan. Dosen Jurusan TEP Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.

Miarso, Y. (2005). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana.

## PROFIL PENULIS

RR Roosita Cindrakasih, SH, M. Ikom, adalah seorang kandidat Doktor Ilmu Komunikasi di Universitas Sahid Jakarta. Menamatkan Program Magister Ilmu Komunikasi pada Universitas Mercubuana Jakarta dan Sarjana Hukum pada Universitas Jayabaya Jakarta. Seorang Praktisi di Bidang Public Relation ( PR ) dan Marketing Corporate Strategic. Saat ini bekerja sebagai Senior Sales & Marketing Manager di salah satu Perusahaan Multinasional yang bergerak dibidang Developer Properti, juga sebagai dosen tetap di Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta, serta dosen tamu di beberapa Universitas swasta di Jakarta.