

Metode Pembelajaran Online untuk Meningkatkan Interaksi Mahasiswa

Julisiana Santoso

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
Jsantoso05@student.ciputra.ac.id

Kelvin Anggriawan Jasin

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
kanggriawan@student.ciputra.ac.id

Aubrey Mychelle

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
amychelle@student.ciputra.ac.id

Fadhil Dzulfiqar Athauallah

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
fdzulfiqar@student.ciputra.ac.id

Lm. Yusril Jaya Sakti

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
lyusriljaya@student.ciputra.ac.id

Lya Dewi Anggraini

Interior and Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
lya.anggraini@ciputra.ac.id

ABSTRAK

Pada akhir tahun 2019 Pertama kalinya virus Covid-19 ini ditemukan dan menyebar di seluruh dunia hingga saat ini. Pandemi Covid-19 ini sangat berpengaruh pada pola hidup manusia, sehingga tercipta istilah "Era New Normal", dimana masyarakat tetap dapat beraktivitas dengan menerapkan protokol kesehatan. Dengan tujuan untuk mencegah penularan dan mengurangi penyebaran virus Covid-19 ini, Oleh karena itu virus Covid-19 juga membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan sehingga saat ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa, khususnya pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi. Dari hasil penelitian kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra pada masa pandemi Covid-19 kurang efektif karena banyak mahasiswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran secara daring sehingga mahasiswa kurang memperhatikan mata kuliah yang diberikan oleh dosen sehingga mahasiswa tidak mendapat banyak manfaat ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk kegiatan belajar mengajar antara

dosen dan mahasiswa dengan menggunakan metode pembelajaran baru yaitu memanfaatkan aplikasi kuis seperti *Markstart*, *Kahoot* dan sebagainya, agar interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat menjadi lebih efektif.

Kata Kunci: Covid-19, Era New Normal, Efektif, Interaksi, Kuis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang dibutuhkan untuk membentuk sebuah karakter dalam diri setiap manusia yang cerdas sehingga dapat menghadapi dan menyelesaikan persoalan di dalam kehidupan. menurut T. H. Nurgiansah, 2019 pendidikan adalah sebuah produk diciptakan untuk menggapai cita-cita masyarakat.

Namun pada akhir tahun 2019 pertama kalinya virus Covid-19 ditemukan menyebar di seluruh dunia hingga saat ini berpengaruh besar terhadap pola hidup manusia, sehingga tercipta istilah "Era New Normal", dimana masyarakat tetap dapat beraktivitas dengan mengikuti protokol kesehatan. Tujuan dari ini semua untuk mencegah dan mengurangi rantai penularan virus Covid-19 ini.

Tentunya wabah Covid-19 ini juga berdampak besar pada dunia pendidikan, sehingga banyak sekolah maupun universitas yang ditutup sehingga rutinitas yang biasa dilaksanakan di sekolah maupun di universitas terhenti. Hal ini karena perguruan tinggi sudah dilarang oleh pihak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintahan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (Sadikin et al., 2020). namun dengan adanya kebijakan tersebut tidak berarti kegiatan belajar mengajar juga berhenti melainkan kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui daring atau online. Karena pembelajaran secara daring saat ini merupakan solusi agar kegiatan pembelajaran tidak terhenti (Rachmat & Krisnadi, 2020).

Perubahan metode pembelajaran secara daring ini mendapat berbagai respon dari mahasiswa (Kusnayat et al., 2020). Banyak mahasiswa mengeluh biaya yang semakin tinggi karena memerlukan jaringan internet dan tugas yang semakin banyak, namun penyampaian materi terkadang tidak tersampaikan dengan baik sehingga mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran secara daring juga memiliki banyak kendala, tentunya hal ini didukung oleh penelitian dari Jagad Aditya Dewantara dan T Heru Nurgiansah (2021), yang menyatakan bahwa mahasiswa merasa jenuh dengan adanya sistem pembelajaran secara daring sehingga menyebabkan efektivitas belajar dan interaksi mahasiswa terhadap dosen menurun.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami interaksi dan tingkat keefektifan kegiatan belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran secara daring.

KAJIAN TEORI

Pengertian Covid-19 dan Pembelajaran daring

Pengertian Covid-19

Covid-19 merupakan bagian dari keluarga virus yang dapat menyebabkan infeksi yang terjadi pada saluran pernapasan dengan memiliki tingkat gangguan yaitu ringan dan sedang. Covid-19 merupakan virus varian baru yang tingkat penularannya sangat tinggi dibanding dengan virus lainnya. Penyebaran Covid-19 ini terjadi ketika terdapat paparan seperti bersin, batuk atau saat melakukan komunikasi melalui droplet yang jatuh ke permukaan atau ke sesuatu benda dan tersentuh oleh orang lain. Covid-19 pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok pada bulan November tahun 2019. Virus Covid ini menyebar dengan pesat dan dapat menyebabkan pneumonia yang meluas ke seluruh dunia. Sehingga virus Covid-19 ini telah ditetapkan oleh *World Health Organization* sebagai pandemi global (Betty, et al., 2020). Terdapat tiga gejala umum terhadap seseorang yang terpapar oleh Covid-19 yaitu:

1. Demam

Demam merupakan salah satu gejala umum bagi seseorang yang terpapar virus Covid-19, sehingga pada saat banyak yang melakukan antisipasi dengan pemeriksaan suhu tubuh, walaupun hal ini tidak secara spesifik dapat membuktikan apakah seseorang terpapar virus Covid-19, namun setidaknya mampu membantu untuk mencegah penularan virus Covid-19.

2. Sesak Nafas dan Batuk Kering

Gejala sesak nafas ini merupakan salah satu gejala yang juga disebabkan oleh Virus Covid-19 karena virus ini menyerang saluran pernapasan, hal ini disebabkan virus yang masuk kedalam tubuh akan menyerang sistem imun sehingga akan direspon dengan cepat sehingga dapat menimbulkan sesak nafas dan tenggorokan terasa kering (Wawam W Efendi, 2020).

Selain itu juga terdapat gejala yang tidak umum yaitu diare, sakit kepala, konjungtivitis, tidak dapat merasakan makanan dan mencium bau, dan ruam. gejala gejala ini di perbaharui oleh *The US Centers of Disease and Prevention*, dengan penelitian dan perkembangan Covid-19 sehingga ditemukan berbagai macam gejala yang kemunculan gejala tersebut tergantung oleh usia pada seseorang yang terpapar Covid-19 (Betty et. al., 2020).

Sehingga dengan adanya pandemi Covid-19 ini pemerintah memberi respon dengan diberlakukannya pembatasan sosial berskala besar atau yang dikenal dengan PSBB pada beberapa daerah namun juga sudah terdapat beberapa daerah yang menyudahi PSBB dengan menerapkan kebiasaan hidup yang baru atau disebut dengan *New Normal*. juga pemerintah memberikan beberapa istilah yang berkaitan dengan Covid-19 lengkap dengan penjelasan mengenai istilah tersebut seperti Pasien Dalam Pengawasan (PDP), Orang Tanpa Gejala (OTG), Orang Dalam Pantauan (ODP) dan istilah dan yang telah terkonfirmasi (Betty et. al., 2020).

Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah belajar menggunakan internet memiliki aksesibilitas,

konektivitas, fleksibilitas dan kehadiran berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore, Dickson-Deane, & Galyen, 2011).

Pembelajaran daring adalah salah satu jenis pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk berkumpul dan berinteraksi satu sama lain melalui internet (Kuntarto, E., 2017).

Pembelajaran daring adalah sebuah sistem dimana proses pembelajaran dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, namun menggunakan *platform* yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring ataupun melalui jarak yang jauh. Tujuan dari diadakannya kegiatan belajar mengajar secara daring adalah untuk menyediakan layanan kegiatan pembelajaran yang bermutu di dalam sebuah jaringan yang terbuka dan padat supaya menjangkau mahasiswa agar lebih berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan metode daring (Sofyana & Abdul, 2019:82).

Terdapat beberapa *platform* yang dapat mendukung pembelajaran secara daring, seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan lain lain.

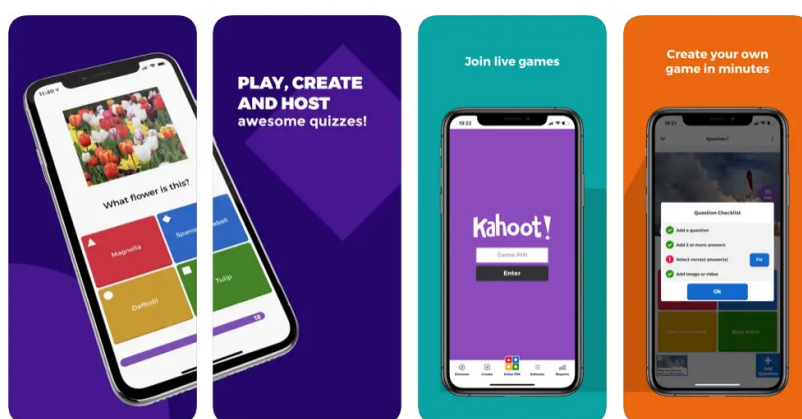
METODOLOGI

Pengumpulan data yang dilakukan melalui metode kualitatif dengan melakukan observasi secara langsung terhadap mahasiswa Universitas Ciputra pada Fakultas Industri Kreatif saat melakukan pembelajaran secara daring dan melalui lingkungan sekitar peneliti. Dari data yang dikumpulkan dapat disimpulkan penyebab dari rasa jenuh mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online. Selanjutnya dari data atau kesimpulan tersebut dilakukan riset data melalui internet mengenai pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian hasil dari riset tersebut, selanjutnya dilakukan survey kembali kepada mahasiswa Universitas Ciputra dan mahasiswa-mahasiswa yang berada di sekitar peneliti dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait apakah mereka merasa nyaman dan senang dengan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi simulasi atau *game* juga dalam proses belajar mengajarnya. Aplikasi *markstart* dalam ilmu ekonomi, kuis-kuis yang diselipkan dengan pertanyaan ilmu yang telah diajarkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui interaksi dan tingkat keefektifan mahasiswa selama mengikuti pembelajaran secara daring, sehingga observasi yang dilakukan dapat membuktikan bahwa terdapat banyak mahasiswa yang kurang berinteraksi selama proses belajar mengajar karena merasa jenuh. Yang tentunya disebabkan oleh beberapa hal, seperti tidak tersampainya materi dengan baik kepada mahasiswa namun terdapat banyak tugas yang diberikan oleh dosen atau pengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, solusi yang diberikan untuk meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar, sebaiknya penjelasan materi yang dikurangi dan dibuat menjadi lebih interaktif dan tidak memberikan tugas yang terlalu membebani mahasiswa, namun materi pembelajaran yang dibuat menjadi lebih simpel dan jelas. Selain

itu pembelajaran yang interaktif juga dapat terbentuk dengan memanfaatkan *platform* yang telah disediakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara daring ini contohnya memanfaatkan aplikasi kuis seperti *Markstart*, *Kahoot*, dan lain lain, agar interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga pelajaran yang mereka terima seperti teori atau rumusan dalam perdagangan serta penjualan mereka dapat mencobanya dalam aplikasi interaktif yang tersedia.



Gambar 1 Aplikasi Kahoot (Roy, 2019)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar terhadap mahasiswa Universitas Ciputra pada Fakultas Industri Kreatif selama pandemi Covid-19 kurang efisien, hal ini disebabkan karena banyak mahasiswa merasa semakin jenuh saat melakukan proses pembelajaran secara daring yang sudah dilakukan selama hampir satu tahun lebih sehingga mahasiswa kurang memperhatikan pembelajaran atau mata kuliah yang dosen atau pengajar berikan sehingga mahasiswa tidak mendapatkan banyak manfaat atau ilmu ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Salah satu solusi yang dapat diberikan dari penelitian kualitatif yang telah dilakukan adalah dengan mengadakan kuis dari materi yang diberikan melalui aplikasi kuis, dengan memberikan imbalan berhadiah seperti nilai tambahan bagi yang dapat mendapatkan nilai tertinggi selama pelaksanaan kuis tersebut. Walaupun terkesan sederhana namun dengan adanya dorongan motivasi kecil seperti nilai tambahan, dapat membuat mahasiswa lebih aktif selama pembelajaran daring dan lebih giat belajar.

Semoga dengan adanya penelitian ini bisa memberikan solusi kegiatan pembelajaran dosen dengan mahasiswa melalui metode pembelajaran baru seperti penjelasan materi yang lebih ringan dan dibuat menjadi lebih interaktif, dan tidak memberikan tugas yang terlalu membebani mahasiswa namun memberi materi pembelajaran yang dibuat menjadi lebih simpel dan jelas, dan memanfaatkan *platform* yang telah disediakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara daring ini yaitu memanfaatkan aplikasi kuis seperti *Markstart*, *Kahoot*, dan lain lain,

supaya membuat interaksi antara dosen dan mahasiswa lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2). <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3).
- Ahmadi, U. F., Kurniawidjaya, M., Anies, Sutomo, A. H., PAS, I., Handayani, R. T., ... Subekhan, M. (2020). COVID-19: Seribu Satu Wajah. *Gemas*, 5(1).
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.669>
- Kusnayati, A., Sumarni, N., Mansyur, A. S., Zaqiah, Q. Y., & Bandung, U. T. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya Terhadap Mental Mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2).
- Pfefferbaum, B., & North, C. S. (2020). Mental Health and the Covid-19 Pandemic. *New England Journal of Medicine*, 383(6). <https://doi.org/10.1056/nejmp2008017>
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 3(1).
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). PEMBELAJARAN DARING KOMBINASI BERBASIS WHATSAPP PADA KELAS KARYAWAN PRODI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS PGRI MADIUN. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Efendi, W. W. (2020). Covid-19: Become A Fully Human Again. Gramedia Pustaka Utama.