

KOMUNIKASI VIRTUAL MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN NON TATAP MUKA (Studi Pada Mahasiswa KPI IAIN Curup)

Sari Apriyanti¹, Robby Aditya Putra², Anrial³

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Bengkulu, Indonesia

E-mail: sariapriyanti45@gmail.com¹, robbiadityaputra@gmail.com²,
anrialma@gmail.com³

Abstrak

Penyebaran virus Covid-19 mengakibatkan pembatasan sosial diberlakukan hingga semua proses belajar-mengajarpun terhambat, melalui pembelajaran daring mahasiswa dapat belajar seperti biasanya dan tidak akan ketinggalan materi perkuliahan, serta waktu yang lebih fleksibel. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian survey deskriptif, sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa KPI IAIN Curup. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lokasi mahasiswa untuk kuliah online dari 32 orang mahasiswa sebanyak 78,1% yang menjawab di rumah, 21,9% menjawab di rumah keluarga/tetangga yang bagus jaringan internetnya. Ketika ditanyakan kepada mahasiswa sejauh mana materi yang disampaikan melalui perkuliahan online, 43,8 % mahasiswa menjawab dapat dipahami, 3,1% mahasiswa menjawab sangat dipahami, 43,8% mahasiswa menjawab kadang-kadang dipahami dan 9,4% mahasiswa menjawab tidak dipahami. 68,8% mahasiswa memilih kuliah tatap muka dan 31,2% mahasiswa memilih kuliah daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyaknya mahasiswa yang kesulitan dikarenakan masalah jaringan internet dan tidak semua materi bisa diserapnya dengan mudah seperti saat dosen menjelaskan di kelas secara tatap muka.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Komunikasi Virtual, Kuliah Online

Abstract

The spread of the Covid-19 virus resulted in social restrictions being imposed until all teaching and learning processes were hampered, through online learning students can learn as usual and will not miss lecture material, and more flexible time. This research was conducted with a descriptive survey research method, the sample in this study was KPI IAIN Curup students. Data collection techniques using interviews and questionnaires. The results showed that the location of students for online lectures from 32 students as many as 78.1% who answered at home, 21.9% answered at the home of a family/neighbor who had a good internet network. When asked to students the extent to which the material delivered through online lectures, 43.8% of students answered can be understood, 3.1% of students answered very understood, 43.8% of students answered sometimes understood and 9.4% of students answered not understood. 68.8% of students

choose face-to-face lectures and 31.2% of students choose online lectures. The results showed that there were still many students who had difficulties due to internet network problems and not all material could be absorbed easily as when lecturers explained in class face to face.

Keywords: *Covid-19 Pandemic, Virtual Communication, Online Lecture*

PENDAHULUAN

Informasi ini dikutip dari kompas.com dimana menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengatakan, pembelajaran di perguruan tinggi semua zona masih wajib dilaksanakan secara daring hingga ada kebijakan lebih lanjut. Karena keselamatan adalah yang nomor satu, saat ini perguruan tinggi masih melakukan pembelajaran secara online sampai ke depannya mungkin kebijakan berubah. Lebih lanjut dijelaskan, meski tahun akademik perguruan tinggi 2020-2021 tetap dimulai pada Agustus 2020 dan tahun akademik pendidikan tinggi keagamaan pada September 2020 pembelajarannya masih harus dilakukan secara daring untuk semua zona.

Kampus IAIN Curup juga menindaklanjuti Surat Edaran dari Menteri Pendidikan Kebudayaan RI No.3 Tahun 2020 yang menyampaikan langkah-langkah pencegahan Covid-19 di lingkungan IAIN Curup salah satunya kegiatan perkuliahan yang dilakukan dengan sistem pembelajaran online atau tugas mandiri secara optimal.

Untuk menjalankan program pembelajaran daring maka mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan seperti biasa, namun yang membedakan ialah kuliah non tatap muka menggunakan akses internet. Respon mahasiswa yang menanggapi kuliah online ini pun berbeda-beda, ada yang menjelaskan menarik dan tidak menarik.

Pembelajaran online atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung. Pembelajaran online adalah sebuah jenis proses pembelajaran yang mengandalkan koneksi internet untuk mengadakan

proses pembelajaran.¹ Dapat disimpulkan bahwa dosen dan mahasiswa dapat melakukan pembelajaran hanya dengan mengadalkan koneksi internet dan mereka tidak perlu ruang kelas untuk melakukan proses pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, Pembelajaran online bukan suatu jenis pembelajaran yang tanpa permasalahan dalam prosesnya. Ada beberapa permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran online, seperti yang dikatakan oleh bahwa ada tiga hal permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran online; penggunaan materi ajar, interaksi mahasiswa, dan suasana belajar.² Materi ajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai sumber kajian dalam belajar.

Melalui pembelajaran daring mahasiswa dapat belajar seperti biasanya dan tidak akan ketinggalan materi perkuliahan, serta waktu yang lebih fleksibel. Namun respon mahasiswa dalam pembelajaran daring ini tidak sepenuhnya disambut baik oleh para mahasiswa, karena ada sebagian mahasiswa yang menganggap pembelajaran daring ini lebih menyulitkan dibandingkan dengan pembelajaran biasa, belum lagi kuota internet harus tersedia dan ini adalah kesulitan terbesar yang dialami mahasiswa, kendala pada jaringan, ketersediaan perangkat pembelajaran seperti laptop, tingkat pemahaman materi yang dirasa lebih baik jika melakukan kuliah tatap muka, dan juga tidak semua dosen dan mahasiswa siap mengoperasikan sistem pembelajaran daring dengan cepat, termasuk juga mempersiapkan bahan perkuliahan secara digital.³

Untuk itu artikel ini akan memberikan gambaran mengenai apa yang dirasakan mahasiswa KPI IAIN Curup dan menjalankan aktifitas kuliah daring selama pandemic Covid-19. Dengan tujuan penelitian mendeskripsikan bagaimana mahasiswa menjalankan kuliah daring, baik dari elektronik yang digunakan, aplikasi yang digunakan, lokasi menjalani kuliah daring serta

¹ Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*, (2011), h. 129-135.

² Fortune, M. F., Spielman, M., & Pangelinan, D. T. (2011). *Students' Perceptions of Online or Face-to-Face Learning and Social Media in Hospitality, Recreation and Tourism. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, (2011) 1-16.

³ <http://politaniamarinda.ac.id/2020/04/20/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi-covid-19-di-kampus-politani-samarinda/> diakses pada tanggal 30 Juni 2020.

hambatan dalam kuliah daring, serta perbandingan kuliah tatap muka dan non tatap muka.

LANDASAN TEORI

Bayangkan jika hidup dengan komunikasi. Dalam kajian ilmu sosial (sosiologi), syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan komunikasi.⁴ Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, sama maksudnya disini adalah sama makna. Apabila dua orang atau lebih terlibat dalam komunikasi, misalnya dalam bentuk percakapan, maka komunikasi akan terjadi atau berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan.⁵ Kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (*community*)⁶ yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunitas adalah orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu, dan mereka berbagi makna dan sikap. Tanpa komunikasi maka tidak akan ada komunitas.

Menurut Carl I. Hovland komunikasi adalah suatu proses dimana seseorang memindahkan perangsang yang biasanya berupa lambang kata-kata untuk mengubah tingkah laku orang lain. Jadi, dengan demikian komunikasi itu adalah persamaan pendapat. Untuk kepentingan itu maka orang harus mempengaruhi orang lain terlebih dahulu, sebelum orang lain itu berpendapat, bersikap dan bertindak laku yang sama dengan kita.⁷ Komunikasi bertujuan untuk menjelaskan suatu “pencapaian” yang kita lakukan dalam pekerjaan.

Komunikasi merupakan proses pemindahan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, tentunya dalam bentuk komunikasi yang berbeda-beda. Maka komunikasi yang dijelaskan di dalam buku Dirman & Juarsih yakni ada empat bentuk-bentuk dalam komunikasi, yaitu:

⁴ Soerjono Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1985), hlm. 58

⁵ Onong Uchjanan Efendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) h. 9

⁶ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 46

⁷ H.A.W Widjaja, *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000) h.

1. Komunikasi Intrapersonal, merupakan komunikasi dengan diri sendiri dengan tujuan untuk berfikir, melakukan penalaran, menganalisis, dan merenung.
2. Komunikasi Antrapersonal, adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika.
3. Komunikasi Kelompok Besar, Komunikasi dalam kelompok besar (*large group, massa* atau *maro group*), tindakan selalu sama dengan komunikasi dalam kelompok kecil maupun kelompok besar meskipun setiap kelompok besar terdiri atas beberapa kelompok kecil.
4. Komunikasi kelompok kecil, adalah sekumpulan perorangan yang relatif kecil yang masing – masing dihubungkan oleh beberapa tujuan yang sama dan mempunyai derajat organisasi tertentu diantara mereka. Misalnya, komunikasi antar kepala sekolah dengan dewan guru yang dipimpinnya.
5. Komunikasi Massa, adalah produksi dan distribusi seara institusional dan teknologis dari sebagian besar aliran pesan yang dimiliki bersama seara berkelanjutan dalam masyarakat industrial.⁸

Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace*/ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai reality sering disalahpahami sebagai “alam maya” padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.⁹

Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dunia

⁸ Dirman & Cicich Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2014)

⁹ Werner J. Severin, *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*, (Jakarta; Kencana, 2001) Hlm. 447

maya. Bentuk-bentuk komunikasi virtual pada abad ini sangat digandrungi setiap orang dan dapat ditemukan dimana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan menyediakan layanan fasilitas seperti web, chatting (mIR chat), dan email, Instagram, facebook dan twitter. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung. Ketergantungan tersebut dapat kita lihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran.

Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Johson dan Kaye (1998) berpendapat bahwa penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka.¹⁰

Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam teori komunikasi melalui jaringan internet. Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual diantaranya meliputi¹¹ :

1. Dunia maya, Istilah dunia maya muncul pertama kali untuk merujuk pada jaringan informasi luas yang digunakan oleh para penggunanya yang biasa disebut dengan *console cowboys*, yang akan muncul atau ter-koneksi langsung dengan sistem-sistem syaraf mereka. *Cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya (*cyber space*) adalah realita yang terhubung secara global, di dukung oleh komputer, berakses komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.¹²
2. Komunitas Maya, Saat ini internet bukan hanya sebagai wadah dan wadah untuk saluran komunikasi modern tapi juga sebagai tempat

¹⁰ *Ibid*, Hlm. 458

¹¹ *Ibid*, Hlm. 445-450

¹² *Ibid*, Hlm. 445

berkumpulnya para kelompok-kelompok sosial. Berbagai forum dan komunitas terbentuk dan berkembang melalui kehadiran internet. Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang chatting, e-mail, milis dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

3. Interaktivitas, Adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dipakai minimal dalam dua makna berbeda. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, para sarjana komunikasi cenderung berpikir bahwa interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia. Bicara mengenai interaktivitas ini sangat penting dan ketika kita mulai berpikir tentang internet, kedua jenis pemaknaan itu bisa sama-sama terjadi. Pengguna dapat berinteraksi dengan sebuah computer dengan menggunakan program-program yang tersedia.
4. Hypertext, Salah satu fitur yang paling istimewa dalam *world wide web* adalah pemakaian hyperlink yaitu spot-spot pada halaman web yang dapat di klik oleh pengguna untuk berpindah ke spot lain baik dalam dokumen yang sama, dalam website yang sama, maupun dalam situs lain pada internet. Melalui hypertext pembaca dapat dengan cepat mengetahui lebih lanjut tentang topik atau kata-kata tertentu karena teks yang telah diberi fitur hypertext tersebut telah berhubungan dengan dokumen lain atau teks yang mengirim pengguna pada link tentang informasi yang berhubungan.
5. Multimedia, Multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu multimedia juga memerlukan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya

dan berkomunikasi karena adanya fasilitas hypertext juga di dalamnya. Oleh karena itu multimedia yang ada bisa semakin canggih.

Jenis Komunikasi Virtual

Berikut ini adalah jenis komunikasi yang biasanya di lakukan di dunia maya, yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas sebagai berikut:

1. Email, Email merupakan kependekan dari *electronic mail*, dalam bahasa indonesia artinya surat elektronik. E-mail merupakan suatu system di mana user dapat saling bertukar pesan elektronik melalui computer yang terkoneksi jaringan/internet. Konsep *electronic mail* tidak jauh berbeda dengan surat konvensional. Seorang user dapat menulis sebuah pesan dan mengirimnya ke suatu tujuan. Sebaliknya seorang user juga dapat menerima pesan dari user lainnya. kata e-mail sendiri merujuk pada dua hal, pertama, e-mail merupakan suatu jenis program aplikasi atau fasilitas berbasis internet yang dirancang untuk mengirim dan menerima surat secara elektronik. Ada beberapa aplikasi e-mail di antaranya Yahoo! Mail, Gmail, dsbt. e-mail yaitu surat elektronik. Surat elektronik, adalah surat yang dibuatm dikirim dan diterima tidak dalam bentuk fisik berupa kertas akan tetapi dalam bentuk data elektronik yang dibuat, dikirm dan atau diterima dalam bentuk data yang diolah dan dikirim menggunakan program aplikasi e-mail dengan memanfaatkan peralatan elektronik komputer dan jaringan internet. Melalui e-mail ini kita bisa saling berkirim surat sebagaimana layaknya saling berkirim surat biasa, hanya dalam wujud surat yang berbeda, bukan berupa kertas. Beragam jenis data dan informasi yang bisa dikirim melalui e-mail, yaitu bisa berupa teks atau tulisan, gambar, surat, dan video. Kesemuanya dalam bentuk data elektronik.¹³
2. Website, adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web atau WWW di dalam Internet.

¹³ Dr. Rusman, M. Pd, Dr. Deni Kurniawan, M. Pd, Cepi Riyana, M.Pd, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*, (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2012), Hlm. 408

WWW merupakan sebuah system situs computer yang sangat luas yang dapat dikunjungi oleh siapa saja dengan program browser dan dengan menyambungkan computer pada internet. World Wide Web mulai tumbuh pesat setelah browser-browser seperti Mosaic, Netscape, dan Exploler muncul dan mejadikan WWW dapat diakses oleh siapa saja. Internet memberikan perangkat praktis untuk menjadi penerbit tingkat dunia, yang dengan sendirinya merupakan sebuah perkembangan revolusioner. Ia juga memberikan kekuatan besar bagi anggota audien perorangan. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language) yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. dan Website atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

3. Social Media, adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas. Pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual.¹⁴ Seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, Line, Telegram.

Semakin lama pandemi ini semakin ganas. Para pekerja medis yang mana pada perang melawan corona (covid-19) ini menjadi garda terdepan. Banyak pekerja medis yang berguguran. Adalah suatu urgensi untuk menetapkan kebijakan proses belajar secara daring dalam keadaan pandemi virus corona saat ini. Efektif tidaknya kebijakan ini tergantung mahasiswa /i setiap universitas dalam menyikapi, karena termasuk juga prihal interpretasi setiap individu, ada yang

¹⁴ Danis Puntoadi, *Menciptakan Penjualan melalui Social Median* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011) Hlm. 1

bergembira ada pula yang tidak. Koordinasi antara dosen dan mahasiswa/i juga harus terjalin agar tercipta tujuan pembelajaran yang di sepakati antara kedua belah pihak. Semoga pandemi virus corona (covid-19) ini lekas menghilang dari dunia dan Indonesia sendiri.¹⁵

Model Komunikasi Uses and Gratifications (*The Uses and Gratification Approach*)

Pendekatan *Uses and Gratification* mencoba untuk menentukan fungsi-fungsi komunikasi massa dalam melayani khalayak, dan sebagian besar dilakukan dengan menanyakan langsung kepada khalayak, jadi sebagian besar dilakukan dengan menanyakan langsung kepada khalayak. Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang memperkenalkan teori ini. Teori kegunaan dan kepuasan ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratification Research*.

Teori milik Blumer dan Katz ini menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori uses and gratifications mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Teori uses and gratification ini lebih menekankan pada pendekatan manusiawi di dalam melihat media. Artinya, manusia itu punya otonomi, wewenang untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya, mereka percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya¹⁶

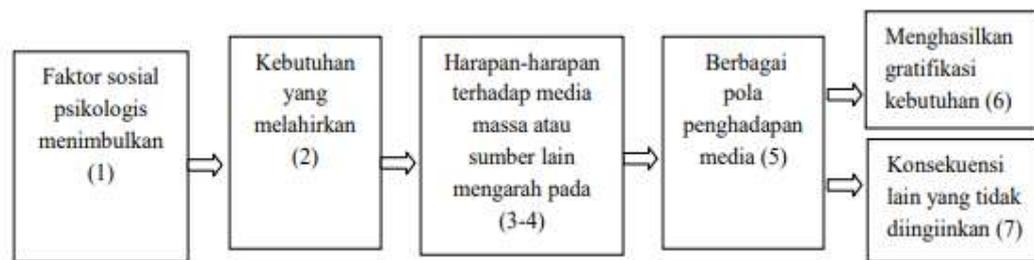
Model uses and gratification menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku

¹⁵ <https://medium.com/@dionfrk/efektivitas-kuliah-daring-ditengah-pandemi-corona-d26133aa6095> diakses pada tanggal 1 Juli 2020

¹⁶ Nurudin. *Komunikasi Massa* (Malang: Cespur. 2003), h. 181

khalayak, tetapi bagaimana memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayak. Jadi, bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus.¹⁷ memberikan alternatif untuk memandang pada hubungan antara isi media dan audience dan pengkatagorian media menurut fungsinya Katz dan kawan-kawan (1974) dan Dennis McQuail (1975) menggambarkan logika-logika yang mendasari penelitian uses and gratifications model sebagai berikut.¹⁸

Gambar 1.2 Teori Uses & Gratification



Katz, Blumer & Gurevitch menjelaskan mengenai asumsi dasar dari teori Uses and Gratification¹⁹, yaitu:

1. Khalayak aktif dan penggunaan medianya berorientasi pada tujuan. Asumsi teori ini mengenai khalayak yang aktif dan penggunaan media yang berorientasi pada tujuan cukup jelas. Anggota khalayak individu dapat membawa tingkat aktivitas yang berbeda untuk penggunaan media mereka. Kita semua mempunyai acara favorit dalam media tertentu, dan kita semua mempunyai alasan untuk memilih media tertentu.
2. Inisiatif dalam menghubungkan pemuasan kebutuhan pada pilihan media tertentu terdapat pada anggota khalyak. Asumsi ini menghubungkan kepuasan akan kebutuhan pada pilihan terhadap sebuah media yang berada di tangan khalayak karena orang dalah agen

¹⁷ Onong Uchjana Efendy. *Ilmu teori dan filsafat komunikasi*. (Bandung: Citra Aditya Bakti.2003), h. 290

¹⁸ Ardianto dan Erdinaya, *Komunikasi Suatu Pengantar*. (Bandung: simbiosis Rekatama Media. 2004), h.72

¹⁹ West Richard dan Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi*. Buku 1 edis ke-3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer. (Jakarta: Salemba Humanika. 2008), h. 104

yang aktif, mereka mengambil inisiatif. Contohnya, kita memilih acara seperti the simpsons ketika kita ingin tertawa dan CNN World News Tonight ketika kita ingin mendapatkan informasi, tetapi ada seorang pun memutuskan untuk kita apa yang kita inginkan dari sebuah media atau bagian dari isinya. Implikasi yang ada disini adalah khalayak mempunyai banyak sekali otonomi dalam proses komunikasi massa.

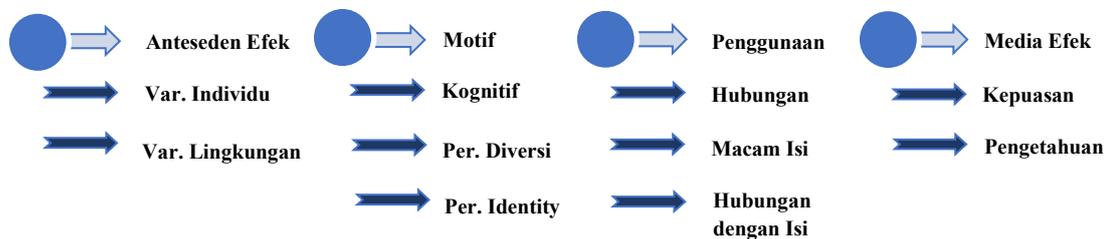
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipengaruhi media lebih luas, bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung pada perilaku khalayak yang bersangkutan. Media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk kepuasan akan kebutuhan, berarti bahwa media dan khalayaknya tidak berada dalam kevakuman. Keduanya adalah bagian dari masyarakat luas dan hubungan antara media dan khalayak dipengaruhi oleh masyarakat. Contohnya, pergi ke bioskop pada kencana pertama merupakan penggunaan media yang lebih mungkin dari pada menyewa sebuah video dan menontonnya di rumah.
4. Orang mempunyai cukup kesadaran diri akan penggunaan media mereka, minat dan motif sehingga dapat memberikan sebuah gambaran yang akurat mengenai kegunaan tersebut kepada para peneliti. Asumsi keempat dari teori kegunaan dan gratifikasi adalah masalah metodologis mengenai kemampuan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang akurat dari konsumen media. Untuk berargumen bahwa khalayak cukup sadar diri akan penggunaan media, minat, serta motif mereka sehingga dapat memberikan kepada peneliti sebuah gambaran akurat menyatakan kembali keyakinan akan khalayak yang aktif; hal ini juga mengimplikasikan bahwa orang sadar akan aktivitas ini.
5. Penilaian tentang nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak. Asumsi kelima ini juga sedikit berbicara mengenai khalayak dari pada mengenai mereka yang melakukan studi mengenai ini. Hal ini menyatakan bahwa peneliti harus mempertahankan penilaiannya mengenai hubungan antara kebutuhan khalayak akan media atau

muatan tertentu. Dikarenakan individu khalayak yang memutuskan untuk menggunakan isi tertentu untuk tujuan akhirnya, nilai muatan media dapat dinilai hanya oleh khalayaknya.

Menurut J.D. Rayburn dan Philip Palmgreen (dalam West dan Turner), “Orang mungkin membaca surat kabar tertentu karena surat kabar itu hanya satu-satunya yang ada, tetapi ini tidak menyiratkan bahwa ia terpuaskan secara penuh oleh surat kabar tersebut. Bahkan, ia mungkin cukup merasa tidak puas untuk menghentikan langganan jika ada alternatif surat kabar lain”.

Inti teori Uses and Gratifications adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan pada motif-motif tertentu. Media dianggap memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media efektif.²⁰

Gambar 1.3 Model “Uses and Gratifications” Oleh Kriyantono



Anteseden meliputi variabel individual yang terdiri dari data demografis serta variabel lingkungan seperti organisasi, sistem sosial, dan struktur sosial. Daftar motif memang tak terbatas. Tetapi operasionalisasi Blumer agak praktis untuk dijadikan petunjuk penelitian. Blumer menyebutkan tiga orientasi: Kognitif (kebutuhan informasi, surveillance atau eksplorasi realitas), Diversi (kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan), Identitas Personal (yakni menggunakan isi media untuk memperkuat/menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri).

²⁰ Rachmat Kriyantono. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. (Malang: Prenada Media Group.2009), h. 206

Penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Efek media dapat dioperasionalkan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberi kepuasan.²¹

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, artinya akan menjelaskan tentang respon mahasiswa KPI IAIN Curup dalam Melaksanakan Kuliah non Tatap Muka Melalui Komunikasi Virtual. Metode deskriptif adalah melakukan analisis hanya pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dapat dipahami dan disimpulkan.²²

Menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana yang dikutip Moloeng dan dikutip lagi oleh Sukarman Syarnubi mengemukakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang diamati.²³ Metode ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data yang terdapat di lapangan penelitian yaitu, mengambil data wawancara kepada beberapa mahasiswa KPI IAIN Curup.

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan sumber data yang bersifat primer dan sekunder sebagai berikut:

1. Data Primer, adalah data utama yang diperlukan oleh peneliti dimana data yang langsung dikumpulkan oleh objek peneliti. Data primer ini diperoleh langsung dari wawancara yang diajukan kepada responden yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti secara langsung dari objeknya.²⁴ Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara

²¹ Jalaludin Rakhmat. *Metode Penelitian Komunikasi*. (Bandung: Rosdakarya.2004) h, 66

²² Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h.6

²³ Sukarman Syarnubi, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, (Rejang Lebong: LP2 STAIN Curup, 2011), h. 164

²⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 88-89

yang penulis ajukan ke beberapa mahasiswa yang bersangkutan dalam penelitian.

2. Data Sekunder, data sekunder adalah data yang di dapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari suar-surat pribadi, buku harian, not sampai dokumendokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah. Data sekunder juga dapat berupa majalah, buletin, publikasi dari berbagai organisasi hasil-hasil studi, hasil survey, study histories dan sebagainya.²⁵Data sekunder bersifat penunjang, adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah semua pihak yang dianggap penting yang meliputi buku-buku dan sumber internet yang berhubungan dengan penelitian.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dari penelitian ini, maka penulis akan menggunakan metode sebagai berikut.

1. Wawancara, Nasution mengungkapkan wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal oleh satu orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh suatu informasi.¹⁴ Jadi teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari informan guna mendapatkan informasi yang jelas. Dalam penelitian ini wawancara yang digunakan sebagai berikut:
 - a) Wawancara mendalam, artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam mengenai tanggapan narasumber selama kuliah daring. Sehingga data-data dapat terkumpul semaksimal mungkin.
 - b) Wawancara terbuka, artinya dalam penelitian ini para subjeknya mengetahui bahwa mereka sedang di wawancarai dan mengetahui pula apa maksud wawanacara itu.
2. Dokumentasi, merupakan pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian dan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk foto, tulisan atau karya-karya monumental dari seseorang (gambar). Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dari non lisan.

²⁵ Nasution, M.A., S. *Azaz-azaz Kurikulum*, (Bandung: Terate, 1964), h.34

Sumber ini terdiri dari dokumentasi dan rekaman.²⁶ Teknik dokumentasi sengaja digunakan dalam penelitian ini, mengingat sumber selalu tersedia dengan mudah, terutama ditinjau dari efisien waktu, rekaman dan dokumentasi merupakan sumber informasi yang stabil, rekaman dan dokumentasi merupakan sumber informasi yang kaya secara konseptual dan mendasar dalam konteksnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa KPI semester VI IAIN Curup merupakan mahasiswa yang berasal dari Kabupaten yang berbeda-beda, kebanyakan dari mereka tinggal di daerah yang tidak semua bisa lancar diakses oleh internet sehingga dalam mengakses jaringan internet cara mereka pun berbeda-beda. Ini dapat digambarkan:

| No | Jumlah Responden Mahasiswa | Persen (%) | Jawaban Rata-Rata |
|----|----------------------------|------------|---|
| 1 | 25 Mahasiswa | 78,1 % | Rumah |
| 2 | - | - | Kebun |
| 3 | 7 Mahasiswa | 21,9 % | Rumah keluarga/tetangga yang memiliki jaringan wifi/jaringan yang bagus |

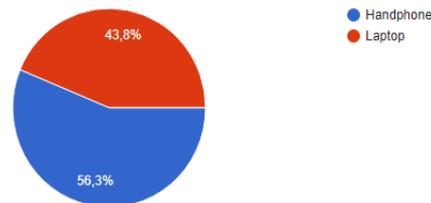
Pada tabel di atas terlihat bahwa mahasiswa ketika ditanyakan dimana tempat biasa untuk kuliah online. Dari 32 orang mahasiswa sebanyak 25 atau 78,1% yang menjawab di rumah, kemudian 7 mahasiswa atau 21,9% menjawab di rumah keluarga/tetangga yang bagus jaringan internetnya dan tidak ada mahasiswa yang menjawab di kebun. Kondisi jaringan internet yang kurang mendukung tidak membuat mahasiswa patah semangat untuk tidak ikut perkuliahan.

Jika dilihat dari penggunaan alat elektronik yang digunakan oleh mahasiswa dalam mengikuti kuliah online dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Fakultas Psikologi, 1991), Jilid II, h.226

Apa alat Elektronik yang Kalian Gunakan?

32 tanggapan



Dari grafik di atas dapat terlihat bahwa alat elektronik yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengikuti kuliah online adalah HP dan laptop, dimana sebanyak 18 atau 56,3% mahasiswa menggunakan HP dalam mengikuti kuliah online dan sebanyak 14 atau 43,8% mahasiswa menggunakan laptop dalam mengikuti kuliah online. Tanggapan mahasiswa tentang kuliah online ini beraneka ragam seperti yang diungkapkan oleh Vivi Hiliyanti bahwa kuliah online menurutnya menyenangkan karna bisa lebih santai dan bisa sambil bekerja untuk memenuhi kebutuhannya tetapi keluhannya kepada dosen yang terkadang memberikan tugas diluar jadwal kuliah dan terkadang tugas harus dikumpulkan dikampus sedangkan banyak teman-teman yang masih di kampung. Selanjutnya diungkapkan oleh Cindy Ananda bahwa kuliah daring tidaklah menyenangkan dikarenakan jaringan di daerahnya yang masih sulit di akses dan juga dosen yang memberi tugas yang mengharuskan keluar dari rumah, menurutnya ini tidak efektif karena ada sebagian pelajaran yang tidak dapat dipahami.

E-learning merupakan singkatan dari *elektronik learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan demikian memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk web. Penyajian e-learning berbasis web bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi mengenai perkuliahan juga bisa real-time. Begitu juga dengan komunikasi, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan real time. Dimana sistem e-learning tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan

perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu. Kapanpun dan dimanapun asalkan tersedia jaringan internet mahasiswa bisa mengakses sistem ini.²⁷

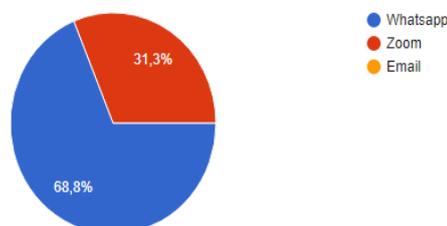
Definisi yang lebih umum dikemukakan oleh Naidu mengatakan “*E-learning is commonly referred to the intentional use of networked information and communications technology in teaching and learning*”.²⁸ Proses perkuliahan tatap muka di kelas yang membutuhkan persiapan untuk mengikuti perkuliahan seperti menyiapkan materi, makalah, buku bacaan, buku tulis dan lain-lain. Begitu pula kuliah online membutuhkan persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa sebelum mengikuti perkuliahan online.

Tanggapan mahasiswa terkait dengan persiapan yang dilakukan sebelum kuliah online seperti yang di ungkapkan oleh Dewa Krisna, sebelum ia melaksanakan kuliah online hal yang harus di persiapkan ada handphone dan kuota karena ada beberapa dosen yang memberi tugas tapi tidak dijelaskan terlebih dahulu sehingga mahasiswa harus mencari materi pembelajaran sendiri yang mengharuskan mahasiswa memiliki banyak kuota atau jaringan yang bagus.

Dalam proses perkuliahan online tentu ada aplikasi yang harus digunakan untuk membantu proses perkuliahan online. Aplikasi yang digunakan dosen dalam perkuliahan online pada mahasiswa KPI IAIN Curup semester IV adalah aplikasi Whatsapp group, Zoom dan Email. Dari hasil angket yang dijawab oleh mahasiswa aplikasi kuliah online yang mahasiswa sukai dapat dilihat dari diagram berikut²⁹:

Aplikasi Kuliah Online yang kalian sukai?

32 tanggapan



²⁷<http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Elearning.html> diakses pada tanggal 4 Juli 2020

²⁸ Naidu, Som. *E-learning A Guide of Priciples, Prcedures and Practices*. (Melbourne: CEMCA.2006)

²⁹ Wawancara, 2 Juli 2020

Dari diagram di atas terlihat bahwa sebanyak 22 mahasiswa atau 68,8% mahasiswa memilih aplikasi Whatsapp group, sebanyak 10 mahasiswa atau 31,3% mahasiswa memilih aplikasi Zoom dan tidak ada mahasiswa yang memilih aplikasi email. Respon mahasiswa yang memilih aplikasi Whatsapp group seperti hasil wawancara berikut ini, menurut Deri Prastatian bahwa karena di Whatsapp group lebih mudah karena jaringan mendukung dan juga tugas yang diberikan dosen bisa lebih jelas terutama ketika mengirim tugas bisa lebih cepat, ia mengungkapkan juga karena menggunakan Media Whatsapp group, lebih hemat paket data dan tidak terlalu susah jika jaringan sedang tidak mendukung.³⁰

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andika Prajana menyimpulkan bahwa Teknologi Server dan jaringan saat ini berkembang sangat pesat, salah satunya adalah WhatsApp. Model halaman web dengan HTML Statis, Teknologi CGI Script, Teknologi Serverside Script (ASP, PHP, JSP). Aplikasi jejaring sosial yang sekarang berkembang salah satunya seperti WhatsApp dapat dimanfaatkan sebagai e-learning yang merupakan salah satu karakteristik dari generasi teknologi web 2.0, colaborating and sharing. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang ada di Facebook, interaktivitas system kepada pengguna dapat ditingkatkan. Tidak semua aplikasi WhatsApp dapat diintegrasikan ke dalam sistem (WhatsApp), kebanyakan aplikasi yang berhasil diintegrasikan adalah aplikasi yang telah disertifikasi oleh facebook.³¹

Dari hasil angket yang dijawab oleh mahasiswa aplikasi kuliah online yang mahasiswa tidak suka dapat dilihat dari diagram berikut:



³⁰ Wawancara, 4 Juli 2020

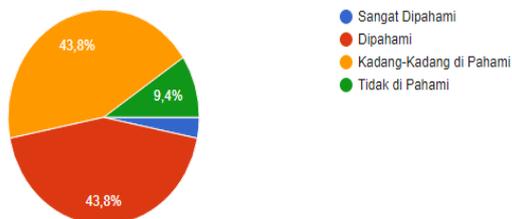
³¹ Andika Prajana, 2017, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh* Volume 1, Nomor 2, 122-133 Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi diakses pada tanggal 4 Juli 2020

Dari diagram di atas terlihat bahwa sebanyak 18 mahasiswa atau 56,3% mahasiswa memilih aplikasi zoom, sebanyak 14 mahasiswa atau 43,8% mahasiswa memilih aplikasi Whatsapp grup. Respon mahasiswa yang memilih aplikasi Zoom seperti hasil wawancara berikut ini, menurut Vivi Hiliyanti kuliah daring melalui zoom lebih dimengerti dan mendengar langsung penjelasan dari dosen, menurut Mezi Handayani bahwa penggunaan aplikasi zoom sangat tidak menyenangkan karena kuota sangat boros.³²

Dalam proses perkuliahan online mahasiswa merespon strategi pembelajaran yang diterapkan oleh dosen dengan berbagai respon diantaranya hasil wawancara bahwa menurut Dery strategi yang digunakan sudah bagus, menurutnya dalam keadaan yang tidak mengharuskan keluar seperti ini dosen sangat cepat tanggap untuk masalah tugas. Menurut Cindy pembelajaran yang dilakukan melalui kuliah online dapat dilakukan dimana saja, akan tetapi banyak yang menjadi hambatan dalam perkuliahan online yang berlangsung terutama kuota data dan jaringan yang kadang-kadang loading/koneksi internet yang bermasalah.³³

Seberapa Paham Kalian dalam Mengikuti Kuliah Daring?

32 tanggapan



Ketika ditanyakan kepada mahasiswa sejauh mana materi yang disampaikan melalui perkuliahan online, 14 atau 43,8 % mahasiswa menjawab dapat dipahami, sebanyak 1 atau 3,1% mahasiswa menjawab sangat dipahami, sebanyak 14 atau 43,8% mahasiswa menjawab kadang-kadang dipahami dan sebanyak 3 atau 9,4% mahasiswa menjawab tidak dipahami. Ini mengindikasikan bahwa perkuliahan online masih efektif di masa pandemi covid 19 ini, namun

³² Wawancara, 13 April 2020

³³ Wawancara, 4 Juli 2020

perlu kreativitas dari dosen untuk mengembangkan perkuliahan online. Lebih rinci dapat dilihat dari diagram berikut:

Dalam metode pembelajaran baik perkuliahan tatap muka maupun perkuliahan online tentu ada faktor-faktor pendukung dan faktor penghambat dari suatu penerapan metode pembelajaran. Respon mahasiswa ketika ditanya faktor apa yang menjadi pendukung dalam proses perkuliahan online, mahasiswa memberikan respon seperti menurut Intan Nila bahwa rumahnya sangat strategis dan jaringan internet pun lancar, kartu perdana apapun bisa dapat mengakses internet. Menurut Naufal Zaky mengungkapkan bahwa sangat senang kuliah daring ini diterapkan karena bisa sambil berjualan dan juga jaringan dirumah saya lancar jadi tidak terlalu banyak kesulitan.³⁴

Sedangkan respon mahasiswa terhadap faktor penghambat dari kuliah online ini seperti yang diungkapkan oleh Mezi Handayani bahwa yang menjadi penghambat adalah sinyal yang susah untuk diakses terlebih lagi jika listrik sedang padam, kemudian juga kuota yang boros karena aplikasi yang digunakan menggunakan banyak kuota seperti Zoom, Clasrom, dll. Dan juga materi terkadang tidak tersampaikan dengan baik, contohnya ketika UAS diluar materi yang disampaikan oleh dosen dan juga jadwal tidak teratur.³⁵

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology, ICT) demikian pesat. Kemajuan ini tentu saja berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalamnya pendidikan. Sejalan dengan itu, otonomi pendidikan dan globalisasi pendidikan yang menekankan pada persaingan dan kualitas mulai berlangsung. Keberhasilan pelaksanaan otonomi dan globalisasi pendidikan hanya mungkin dapat dicapai dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi informasi dan

³⁴ Wawancara, 4 Juli 2020

³⁵ Wawancara, 4 Juli 2020

komunikasi (TIK) menawarkan berbagai kemungkinan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. TIK dapat dimanfaatkan untuk peningkatan dan pengembangan kemampuan profesional dosen/guru, sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, sebagai alat bantu interaksi pembelajaran, dan sebagai wadah pembelajaran.

TIK dapat mempermudah serta membantu siswa dan guru dalam pembelajaran. TIK dapat digunakan untuk berbagai kepentingan: mulai dari secara pasif untuk kepentingan presentasi, mencari informasi, berinteraksi dan berkomunikasi, sampai kepada yang paling aktif, untuk menghasilkan suatu produk. Salah satu upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran berbasis Internet atau yang lebih dikenal dengan e-learning atau virtual learning.

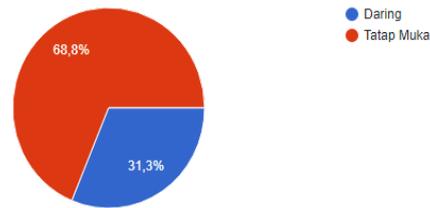
Untuk itu, mahasiswa diharapkan memiliki keterampilan kognitif tinggi seperti negosiasi makna, belajar sepanjang hayat, analisis refleksi, dan meta kognisi. Di samping itu, mahasiswa juga dituntut untuk memiliki keterampilan dasar dalam virtual learning, seperti penggunaan teknologi komputer (computer-mediated technology), keterampilan sosial online, etika online, navigasi web, dan penelusuran web (McPherson & Nunes, 2004). Menurut Nunes et al. (McPherson & Nunes, 2004) keterampilan tersebut dinamakan networked information and communication literacy skills (NICLS).

NICLS merupakan keterampilan yang dibutuhkan oleh mahasiswa agar berhasil dalam belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut McPherson & Nunes (2004) NICLS terdiri atas keterampilan komunikasi dengan menggunakan komputer (computer-mediated communication/CMC) dan keterampilan informasi. Keterampilan CMC berkaitan dengan interaksi siswa dengan masyarakat belajar.

Sementara itu, keterampilan informasi berkaitan dengan masalah kecemasan informasi dan beban kerja yang berlebihan, serta akses terhadap sumber belajar.³⁶

³⁶ Siti Julaha. *Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.

Lebih suka Kuliah Daring atau tatap Muka?
32 tanggapan



Dari data diagram di atas terlihat bahwa 22 atau 68,8% mahasiswa memilih kuliah tatap muka dan 10 atau 31,2 mahasiswa memilih kuliah daring. di era globalisasi interaksi antara mahasiswa dan dosen tidak bisa tergantikan oleh aplikasi. Respon mahasiswa yang memilih kuliah tatap muka dengan berbagai macam alasan, seperti hasil wawancara bahwa menurut Mezi Handayani lebih memilih kuliah tatap muka karena materi lebih cepat dimengerti dan juga belajar yang bersama-sama lebih menyenangkan ketimbang daring. Dan juga menurut Cindy lebih menyenangkan jika kuliah tatap muka karena tidak boros kuota dan bisa mengerjakan tugas secara berkelompok.³⁷

KESIMPULAN

Pembatasan sosial yang tiba-tiba terjadi akibat merebaknya penyebaran Covid-19 telah menimbulkan kegagapan dalam proses penyesuaian kegiatan belajar mengajar. Karena itulah tidak mungkin jika sebuah pembelajaran ideal dicapai di masa pandemi seperti sekarang ini. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa harus dilakukan dengan cara inovatif, salah satunya dengan melakukan proses belajar mengajar secara *online*. Di institusi pendidikan, internet juga digunakan sebagai media pembelajaran. Pada saat ini, pemakaian teknologi komputer dalam bidang akademik khususnya pada kegiatan perkuliahan menjadi keniscayaan dan syarat utama untuk menunjukkan kualitas bidang akademik sebuah universitas.

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace*/ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual (*virtual communication*) tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering disalahpahami sebagai “alam maya” padahal

³⁷ Wawancara, 4 Juli 2020

keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit. Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Johson dan Kaye (1998) berpendapat bahwa penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka.

Semakin lama pandemi ini semakin ganas. Para pekerja medis yang mana pada perang melawan corona (Covid-19) ini menjadi garda terdepan. Banyak pekerja medis yang berguguran. Adalah suatu urgensi untuk menetapkan kebijakan proses belajar secara daring dalam keadaan pandemi virus corona saat ini. Efektif tidaknya kebijakan ini tergantung mahasiswa /i setiap universitas dalam menyikapi, karena termasuk juga perihal interpretasi setiap individu, ada yang bergembira ada pula yang tidak. Koordinasi antara dosen dan mahasiswa/i juga harus terjalin agar tercipta tujuan pembelajaran yang di sepakati antara kedua belah pihak. Semoga pandemi virus corona (covid-19) ini lekas menghilang dari dunia dan Indonesia sendiri.

E-learning merupakan singkatan dari *elektronik learning*, yaitu proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan demikian memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk web. Penyajian e-learning berbasis web bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi mengenai perkuliahan juga bisa real-time. Begitu juga dengan komunikasi, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan real time. Dimana sistem e-learning tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu. Kapanpun dan dimanapun asalkan tersedia jaringan internet mahasiswa bisa mengakses sistem ini.

Temuan dalam penelitian ini tempat yang biasa untuk kuliah dari 32 orang mahasiswa sebanyak 25 atau 78,1% yang menjawab di rumah, kemudian 7 mahasiswa atau 21,9% menjawab di rumah keluarga/tetangga yang bagus jaringan

internetnya dan tidak ada mahasiswa yang menjawab di kebun. Kondisi jaringan internet yang kurang mendukung tidak membuat mahasiswa patah semangat untuk tidak ikut perkuliahan. Dari grafik yang telah digambarkan di atas dapat terlihat bahwa alat elektronik yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengikuti kuliah online adalah HP dan laptop, dimana sebanyak 18 atau 56,3% mahasiswa menggunakan HP dalam mengikuti kuliah online dan sebanyak 14 atau 43,8% mahasiswa menggunakan laptop dalam mengikuti kuliah online. Dari diagram di atas terlihat bahwa sebanyak 22 mahasiswa atau 68,8% mahasiswa memilih aplikasi Whatsapp group, sebanyak 10 mahasiswa atau 38,3% mahasiswa memilih aplikasi Zoom dan tidak ada mahasiswa yang memilih aplikasi email. Dari diagram di atas terlihat bahwa sebanyak 18 mahasiswa atau 56,3% mahasiswa memilih aplikasi zoom, sebanyak 14 mahasiswa atau 43,8% mahasiswa memilih aplikasi Whatsapp grup. Ketika ditanyakan kepada mahasiswa sejauh mana materi yang disampaikan melalui perkuliahan online, 14 atau 43,8 % mahasiswa menjawab dapat dipahami, sebanyak 1 atau 3,1% mahasiswa menjawab sangat dipahami, sebanyak 14 atau 43,8% mahasiswa menjawab kadang-kadang dipahami dan sebanyak 3 atau 9,4% mahasiswa menjawab tidak dipahami. Dari data diagram di atas terlihat bahwa 22 atau 68,8% mahasiswa memilih kuliah tatap muka dan 10 atau 31,2 mahasiswa memilih kuliah daring. di era globalisasi interaksi antara mahasiswa dan dosen tidak bisa tergantikan oleh aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Andika Prajana, 2017, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Pembelajaran Di Uin Ar-Raniry Banda Aceh* Volume 1, Nomor 2, 122-133 Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi diakses pada tanggal 4 Juli 2020.
- Azwar, Saifudin *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006
- Dirman & Cicich Juarsih, *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Efendy, Onong Uchjana. *Ilmu teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti. 2003

- Efendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Erdinaya, Ardianto. *Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: simbiosis Rekatama Media. 2004.
- Fortune, M. F., Spielman, M., & Pangelinan, D. T. (2011). *Students' Perceptions of Online or Face-to-Face Learning and Social Media in Hospitality, Recreation and Tourism*. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, (2011).
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*, Yogyakarta: Fakultas Psikologi, 1991.
- J. L., Moore, Dickson-Deane, C., & Galyen, K. *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*, 2011.
- Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group. 2009.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Nasution, M.A., S. *Azaz-azaz Kurikulum*, Bandung: Terate, 1964.
- Nurudin. *Komunikasi Massa*. Malang: Cespur. 2003.
- Puntoadi, Danis. *Menciptakan Penjualan melalui Social Median* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011).
- Rakhmat, Jalaludin. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya. 2004.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*, (Jakarta; PT. Raja Grafindo Persada, 2012)
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: Suatu Pengantar*, Jakarta: CV. Rajawali, 1985.
- Syarnubi, Sukarman, *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*, Rejang Lebong: LP2 STAIN Curup, 2011.
- Widjaja, H. A. W. *Ilmu Komunikasi Pengantar Studi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000)
- Werner J. Severin, *Teori komunikasi: sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*, Jakarta; Kencana, 2001).
- West Richard, Lynn H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis Dan Aplikasi*. Buku 1 edisi ke-3 Terjemahan Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta: Salemba Humanika. 2008.

Akses daring

<http://politansamarinda.ac.id/2020/04/20/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi-covid-19-di-kampus-politani-samarinda/> diakses pada tanggal 30 Juni 2020.

<https://medium.com/@dionfrk/efektivitas-kuliah-daring-ditengah-pandemi-corona-d26133aa6095> diakses pada tanggal 1 Juli 2020