

Analisis Pembelajaran *Online* Pada Awal Pandemi Covid-19

Ratna Dian Kurniawati

Prodi Kesehatan Masyarakat, FIKes/Universitas Bhakti Kencana,
Corresponding Author. E-mail: ratna.dian@bku.ac.id

Abstrak: Surat Edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan, mengubah kegiatan perkuliahan menjadi berbasis dalam jaringan/*online*. Perguruan tinggi diminta menerapkan pembelajaran via *online* dengan tujuan mencegah penularan COVID-19. Universitas Bhakti Kencana (UBK) menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Learning Manajemen System* (LMS) melalui *e-study*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran *online* pada awal masa pandemi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif *online survey*. Populasinya mahasiswa Prodi S1 Kesmas Fakultas Ilmu Kesehatan (FIKes) UBK yang mengikuti pembelajaran *online* dan bersedia mengisi *google-form* sejumlah 92 mahasiswa. Hasil penelitian adalah bahwa sebagian besar mahasiswa merasa tidak nyaman dengan pembelajaran *online* (65,2%), sebagian besar mahasiswa memilih pembelajaran dengan media non audio visual (54,3%), hampir sebagian mahasiswa memilih pembelajaran dengan media tatap layar atau *online* (31,5%) dan hampir sebagian mahasiswa menginginkan cara pembelajaran yang interaktif (31,5%).

Kata kunci: Pembelajaran *online*, mahasiswa, *e-study*, *e-learning*, COVID-19

Abstrack: *The Circular of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia number 3 of 2020 concerning the prevention of COVID-19 in educational units, changes lecture activities to be network-based / online. Higher education institutions are asked to implement online learning with the aim of preventing transmission of COVID-19. Universitas Bhakti Kencana (UBK) prepares technology-based learning, namely Learning Management System (LMS) through e-study. This study aims to determine how to evaluate the implementation of online learning at the beginning of the pandemic. This research is a quantitative study with a descriptive online survey design. The population is students of S1 Kesmas Faculty of Health Sciences (FIKes) UBK students who take online learning and are willing to fill in google-form totaling 92 students. The results of the study were that most students felt uncomfortable with online learning (65.2%), most students chose learning using non-audio-visual media (54.3%), almost half of the students chose learning with screen-to-screen or online media (31, 5%) and almost half of the students wanted an interactive way of learning (31.5%).*

Key words: *Online Learning, college student, e-study, e-learning, COVID-19*

1. Pendahuluan

Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) merebak di berbagai negara pada kuartal pertama tahun 2020. Penyebaran virus tersebut mengarah pada krisis kesehatan yang akut, sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan pembatasan jarak dan pembatasan pergerakan manusia. Fenomena pembatasan jarak tersebut juga berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi. Surat Edaran Mendikbud RI nomor

3 tahun 2020 tanggal 3 Maret 2020 tentang pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan, mengubah kegiatan perkuliahan menjadi berbasis dalam jaringan atau yang dikenal dengan *online*.

Pembelajaran berbasis online merupakan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak ada interaksi fisik antara pengajar dan pembelajar (mahasiswa), dan tatap muka dilakukan secara virtual (Irhandayaningsih, 2020). Terjadinya Pandemi COVID-19 yang terjadi sampai pada saat ini mulai merambah dan berdampak pada dunia pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah dan termasuk pendidikan perguruan tinggi (Ika, 2020).

Pandemi COVID-19 yang telah menyebar ke berbagai negara termasuk Indonesia mengharuskan berbagai sektor seperti pendidikan untuk segera mengambil sikap dalam mencegah penularan yang lebih meluas. Menyikapi hal tersebut, maka Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengambil sikap tegas dengan membuat beberapa surat edaran berkaitan tentang kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19, diantaranya adalah Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di Lingkungan Kemendikbud, kedua adalah Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan ketiga Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah (Ariefa, 2020).

Secara global, berdasarkan data UNESCO tanggal 19 Maret 2020, 112 negara telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah, antara lain Malaysia, Thailand, Jerman, Austria, Meksiko, Afrika Selatan, Yaman, dan Zambia. Dari 112 negara tersebut, 101 negara menerapkan kebijakan belajar dari rumah secara nasional. Sementara 11 negara lainnya, termasuk Indonesia, menerapkan belajar di rumah di wilayah-wilayah tertentu. Di Indonesia, kebijakan belajar dari rumah telah dilaksanakan oleh sekitar 28,6 juta siswa dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK di berbagai provinsi. Per 18 Maret 2020, sebanyak 276 perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia telah menerapkan kuliah online (Ariefa, 2020).

Penyebaran COVID-19 yang meningkat, membuat pemerintah pusat, provinsi maupun daerah melakukan langkah cepat dalam mengambil tindakan, salah satunya menutup sekolah selama beberapa waktu. Langkah ini diambil pemerintah demi mencegah penyebaran COVID-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengambil sikap tegas dengan membuat beberapa surat edaran berkaitan tentang kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19, diantaranya adalah Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 di Lingkungan Kemendikbud, kedua adalah Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan ketiga Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah (Ariefa, 2020).

Langkah-langkah yang dilakukan pemerintah tersebut menyebabkan pemerintah provinsi dan daerah melalui Dinas pendidikan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona. Hal serupa juga sudah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar penyakit COVID-19 ini, kebijakan lockdown atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi

interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona. Penyebaran virus corona ini pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kini dampaknya dirasakan juga oleh dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan. Kebijakan di bidang pendidikan yang diambil oleh pemerintah terkait kasus COVID-19 yaitu: pembelajaran online untuk anak sekolah, kuliah online, ujian nasional 2020 ditiadakan, UTBK SBMPTN 2020 diundur, dan pelaksanaan SNMPTN masih dalam pengkajian (Anhusadar, 2020)

Indonesia membuat kebijakan meliburkan seluruh lembaga Pendidikan untuk beraktifitas di kelas bersama secara *offline*. Akan tetapi seluruh perguruan tinggi diminta menerapkan teknologi pembelajaran untuk perkuliahan via *online*. Hal ini bertujuan sebagai upaya mencegah penularan COVID-19. Hal ini bukan menjadi sebuah masalah bagi beberapa perguruan tinggi yang memiliki sistem akademik berbasis online. Namun akan menjadi masalah bagi perguruan tinggi yang belum memiliki akademik berbasis online. Kuliah dengan sistem *online* bertujuan memberikan kesempatan kepada seluruh warga Negara Indonesia untuk dapat menikmati proses pembelajaran dimana saja (Kusnayat, 2020). Universitas Bhakti Kencana atau *Bhakti Kencana University* (BKU) sudah menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi jauh sebelum pandemic terjadi. *Learning Manajemen System* (LMS) yang ada di BKU adalah *e-study* yang mulai dirintis penggunaannya sejak Desember 2019. *E-Study* sebelum pandemi terjadi baru dalam tahap ujicoba ke beberapa mata kuliah yang ada di prodi di semester Ganjil 2019. Pada saat terjadinya pandemi, *e study* ini langsung diaplikasikan ke seluruh proses pembelajaran guna mematuhi protokol pencegahan COVID-19.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran online selama masa pandemi COVID-19 pada mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif *online survey*. Penelitian ini menggambarkan objek atau peristiwa yang bertujuan untuk mengetahui keadaan yang terjadi pada saat sekarang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhakti Kencana yang mengikuti pembelajaran online melalui *e-study* yang difasilitasi oleh Universitas Bhakti Kencana.

Sample dalam penelitian ini seluruh mahasiswa aktif yang bersedia berperan serta mengisi *google form* tentang evaluasi pembelajaran online yang berjumlah 92 mahasiswa. Data pada penelitian ini didapatkan melalui *google form* yang dibagikan secara online kepada mahasiswa. Instrumen pada penelitian ini berupa kuesioner yang meliputi sejumlah pertanyaan mengenai evaluasi pembelajaran online di era pandemi COVID-19 dengan menggunakan aplikasi *google form*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 92 mahasiswa berperan aktif dan bersedia mengisi pertanyaan melalui *google form*. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Tabel 1: Distribusi Evaluasi Pembelajaran online pada awal pandemi COVID-19

	Frekuensi	Prosentase
Respon Online		
Nyaman	32	35
Tidak Nyaman	60	65
Konten yang efektif efisien		
Audio Dan Visual	42	46
Non Audio Dan Visual	50	54
Media online yang disukai mahasiswa		
Rekaman Video	31	34
Chat Room	32	35
Tatap Layar	29	31
Harapan online yang diinginkan Mahasiswa		
Interaktif	45	49
Fasilitas Tersedia	32	35
Tidak Ada Tugas	15	16
Total	92	100

Sejak terjadinya pandemi, beberapa aktifitas kegiatan termasuk pendidikan juga dihentikan untuk mengantisipasi penyebaran COVID-19. Sebagian solusinya, pembelajaran di sekolah diganti dengan pembelajaran dalam jaringan (online), atau disebut online. Pandemi menuntut pendidikan tinggi melakukan penyesuaian dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satunya mengubah metode pembelajaran tatap muka atau luring (luar jaringan) menjadi online (dalam jaringan) atau *learning from home* (LFH) bagi mahasiswa saat pandemi serta dosen untuk bekerja dari rumah (WFH) (Ika, 2020) (Ikhwan, 2020). Pembelajaran dimaknai sebagai aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar individu dimana individu tersebut berperan aktif untuk mencapai perubahan mental dan perilaku yang diharapkan pada dirinya yang bersifat relatif permanen akibat dari aktivitas tersebut (Putrawangsa, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa sebagian besar mahasiswa merasa tidak nyaman dengan pembelajaran *online* (65,2%). Pendapat tersebut didukung oleh fakta penelitian Adijaya bahwa 38,89% mahasiswa menyatakan bahwa mahasiswa lebih mudah mengutarakan permasalahan yang dihadapi dalam perkuliahan kepada dosen lebih nyaman melalui online seperti email daripada tatap muka. Hal ini adalah hasil evaluasi yang buruk karena seharusnya bila mahasiswa mengalami masalah dalam perkuliahan, maka mereka sebisa mungkin berkonsultasi kepada dosen mereka agar permasalahan tersebut dapat dicari solusinya. Kondisi inilah mendukung perasaan tidak nyaman dalam pembelajaran. Mereka merasa butuh bertanya tentang materi yang belum mereka kuasai.

Rasa nyaman dan suatu kebutuhan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa. Rasa seperti ini sangat penting dan berdampak pada peningkatan motivasi untuk belajar. Karena jika seseorang

sudah merasa nyaman dengan media belajar dan lingkungan belajar, secara langsung terbangun kebiasaan belajar seperti membaca menjadi kebutuhan (Khusniyah, 2019).

Nugrogo pada tahun 2012 berpendapat bahwa peningkatan peran dan keaktifan mahasiswa dalam penggunaan berbagai media dan teknologi demi suksesnya perkuliahan online sangatlah dipengaruhi oleh persepsi. Menurut Zimmerman & Martinez-Pons, 1988, Persepsi merupakan proses penginterpretasian stimulus yang diterima oleh panca indera menjadi suatu pemahaman. Persepsi ini yang kemudian akan menggerakkan mahasiswa untuk dapat mengatur dan mengelola dirinya dalam kegiatan perkuliahan online. Mahasiswa perlu memiliki ketrampilan mengenai cara belajar, proses berpikir, hingga memotivasi diri untuk mencapai tujuan belajar. Kemampuan tersebut dikenal dengan istilah *Self regulated learning*, atau *self regulated online learning* (pada perkuliahan online) (Zhafira, Nabila Hilmy; Ertika, 2020).

Pembelajaran online (dalam jaringan) atau pembelajaran berbasis online merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran online siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*.

Sebagian besar mahasiswa memilih pembelajaran dengan media non audio visual (54,3%) yaitu lebih aktif di *chat room* yang ada di *e-study BKU*, via *Whats App* (WA) *group* atau *Line*. Mahasiswa merasa sangat terbebani dengan pemakaian rutin *tatap layar*. Hal ini dikarenakan gangguan sinyal dan fasilitas kuota internet. Sejak dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 oleh Mendikbud dan diberlakukan beberapa hari kemudian, seluruh kegiatan belajar mengajar baik di sekolah-sekolah maupun kampus-kampus dilaksanakan secara online sebagai upaya pencegahan terhadap perkembangan dan penyebaran pandemi COVID-19 (Kemendikbud RI, 2020a). Mahasiswa mulai melakukan perkuliahan di rumah dengan kondisi dan fasilitas yang tidak memadai. Ketidakterediaan fasilitas merupakan salah satu permasalahan yang membuat mahasiswa lebih memilih pembelajaran dengan aktif di *chat room* media sosial seperti WA.

Berdasar hasil penelitian Adijaya, menyatakan bahwa hanya 38,89% mahasiswa mengalami *misskomunikasi* antara dosen dan mahasiswa dalam perkuliahan online. Ini artinya bahwa 61,11% mahasiswa terbantu dengan fasilitas *chat WA*, yang bisa kapan saja dan dimana saja. Media sosial seperti WA memfasilitasi mahasiswa dan dosen melakukan interaksi melalui bahasa tulisan. Seperti yang kita ketahui bahwa dalam berkomunikasi dengan bahasa tulis, seseorang bisa menghadapi *misskomunikasi* (Adijaya, Nuryansyah; Santosa, 2018). *Whats App* menjadi salah satu aplikasi yang disukai mahasiswa untuk berinteraksi dengan dosen lebih aktif.

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan memindahkan proses pembelajaran dari dalam kelas ke dalam dunia maya. Indonesia akan memanfaatkan perkembangan tersebut dalam proses pembelajarannya melalui pembelajaran dalam jaringan/online (*online*) sehingga bisa dilaksanakan secara jarak jauh tanpa adanya *tatap muka* antara dosen dengan mahasiswa, menghemat waktu maupun tenaga dan lebih fleksibel dalam mengakses berbagai sumber pengetahuan yang dapat ditemui melalui sarana digital.

Pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online merupakan cara pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, kualitas lulusan mahasiswa yang belajar secara tatap muka atau melalui online harus sama (Adisuwignjo, 2020) (SKB 4 Menteri, 2020) (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2020).

Sistem pembelajaran modern berbasis teknologi informasi memberikan kualitas luasnya jangkauan yang sangat cocok untuk masyarakat milineal yang dapat diakses di berbagai tempat dan waktu. Sistem ini dapat diakses oleh berbagai level masyarakat dari menengah samapai sedang. Revolusi industri 4.0 memudahkan orang untuk terhubung secara online, seperti media sosial dan dapat mengakses informasi dengan cepat (Mustofa. dkk, 2019).

Hampir sebagian mahasiswa memilih pembelajaran dengan media tatap layar atau online (31,5%). Hal ini mendukung data penelitian yang menyatakan bahwa bahwa sebagian besar mahasiswa merasa tidak nyaman dengan pembelajaran *online* (65,2%). Kenyataan ini merujuk pada kondisi social, mental dan psikologis mahasiswa yang harus atau boleh dikatakan terpaksa melakukan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Dindin tahun 2020 yang menyatakan bahwa lebih dari 60% responden terbiasa melakukan pembelajaran dengan sistem online sehingga sebanyak 50% menyatakan bahwa sistem online dapat mempermudah proses pembelajaran dan pembimbingan dalam kondisi tertentu. Walaupun sistem ini dapat dijadikan solusi bagi kondisi tertentu, beberapa hambatan seperti jaringan internet yang tidak stabil (23%) dan kuota terbatas (21%) menjadi dua aspek besar yang mengganggu proses pembelajaran online. Hambatan tersebut tentunya berpengaruh terhadap kondisi psikis responden (>90%) (Jamaluddin, Dindin; Ratnasih, Teti; Gunawan, Heri; Paujiah, 2020).

Berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 363/E.E2/KR/2020 terkait penerapan pembelajaran online dengan *google classroom*, maka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) yang bekerja sama dengan Google, telah menyediakan sistem manajemen pembelajaran online menggunakan platform *Google Classroom* yang dapat diakses di kuliahonline.kemdikbud.go.id oleh semua Perguruan Tinggi di Indonesia secara cuma-cuma, sehingga dapat memanfaatkan sistem pembelajaran tersebut secara optimal, dimana seluruh Perguruan Tinggi dapat berpartisipasi berbagi modul pembelajaran online yang dapat diakses secara terbuka oleh seluruh mahasiswa di Indonesia (Kemendikbud RI, 2020b). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan di berbagai sektor utamanya di bidang pendidikan. Peran TIK dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menjadi prioritas dengan kesadaran bahwa keberhasilan suatu bangsa di masa depan sangat tergantung pada kualitas pendidikan (Mustofa. dkk, 2019).

Pembelajaran secara online memerlukan kesiapan mental, social dan tehnologi yang tinggi sehingga bisa diakses oleh mahasiswa di selurih penjuru daerah. Proses belajar yang tadinya ada di kelas akan berubah menjadi proses belajar di rumah. Pada hakikatnya proses belajar adalah proses komunikasi (proses penyampaian pesan) yang harus diwujudkan melauai kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap dosen dan mahasiswa. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan,

keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati oleh orang lain (Suparman, 2014)(Hunaepi; Samsuri, Taufik; Afrilyana, 2014)(Sukmadinata, 2012).

Kondisi yang dihadapi mahasiswa merupakan suatu hal baru yang harus mereka jalani dalam proses pembelajaran dengan adanya tuntutan yang kompleks dari ketercapaian pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses internalisasi ilmu pengetahuan ke dalam skema pelajar. Pada proses ini terdapat aktivitas siswa sebagai pelajar dan terdapat aktivitas guru sebagai pembelajar. Pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi oleh pendidik kemudian diaplikasikan melalui pertemuan klasikal dengan didukung media, alat, dan bahan yang sesuai (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran aktif dan kontekstual akan terlaksana dengan maksimal apabila didukung dengan media, metode, alat, dan bahan yang memadai. Pada era berkembangnya teknologi ini, berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan dalam bentuk virtual. Melalui pembelajaran virtual atau pembelajaran online, pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran online menjadi keuntungan tersendiri bagi guru dan siswa yang dapat menjadikan siswa semakin aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020).

Pembelajaran online dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. Social distancing diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus COVID-19. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan system pembelajaran online melalui aplikasi pembelajaran online yang sudah ada. Dengan adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran online yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran (Syarifudin, 2020).

Hampir sebagian mahasiswa menginginkan cara pembelajaran yang interaktif (31,5%). Hal ini sesuai dengan pendapat Fortune et al., 2011 dan Roberts & McInnerney, 2007, bahwa 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. Interaksi mahasiswa salah satu faktor untuk membantu mahasiswa dalam menggapai hasil belajar yang lebih optimal. Tidak kalah penting dari materi ajar dan interaksi mahasiswa, lingkungan belajar juga memiliki peranan penting bagi mahasiswa menggapai hasil belajar yang lebih baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian Adijaya bahwa 57,41% mahasiswa menyatakan tidak setuju bahwa perkuliahan *online* lebih memberi kemudahan bagi saya berinteraksi dengan dosen. Hal ini bukti bahwa interaksi antara mahasiswa dengan dosen sangat penting untuk membangun komunikasi dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran online, mahasiswa dan dosen sangat jarang bertatap muka (Adijaya, Nuryansyah; Santosa, 2018). Sebagai contoh bila seorang siswa tidak memahami sebuah pertanyaan atau konsep, ia dapat bertanya kepada mahasiswa untuk menjelaskan

permasalahan tersebut hingga ia mengerti dan sebaliknya bila mahasiswa yang menjelaskan tersebut ada permasalahan maka ia dapat bertanya kepada mahasiswa lain. Bila mahasiswa-mahasiswa tersebut tidak mengatasi permasalahan tersebut maka mereka dapat bertanya kepada dosen. Interaksi tersebut harus tetap terjaga karena dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik (Adijaya, Nuryansyah; Santosa, 2018).

Interaksi mahasiswa sangat penting dalam proses pembelajaran baik antara mahasiswa dengan mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan dosen untuk membangkitkan semangat belajar, sehingga yang pada akhirnya mahasiswa dapat menggapai hasil yang lebih maksimal. Interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen harus selalu dibangun untuk meningkatkan komunikasi dan diskusi tentang setiap kegiatan dalam proses belajar mengajar (Zhi Feng Lin, Eric; Lin, 2015).

Dalam perspektif pendidikan, istilah umum yang digunakan oleh para ahli teori pendidikan sebagai implikasi dari Industrial Revolution 4.0 adalah Education 4.0, untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi di era Industrial Revolution 4.0 baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran. Education 4.0 merupakan inovasi dunia pendidikan di era Industrial Revolution 4.0. Education 4.0 dapat dilihat sebagai sebuah respons kreatif di mana manusia memanfaatkan teknologi digital, open sources contents dan global classroom dalam penerapan pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), flexible education system, dan personalized learning, untuk memainkan peran yang lebih baik di tengah-tengah masyarakat (Sevima, 2020).

Perubahan paradigma saat ini mengakibatkan istilah pengajaran digantikan dengan istilah pembelajaran untuk memberikan penegasan bahwa dalam pembelajaran menghendaki adanya situasi atau proses pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses pengajaran, yaitu peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap mereka. Dalam hal ini, pengajar tidak lagi dipandang sebagai pemegang otoritas satu-satunya di dalam kelas, akan tetapi cenderung berperan sebagai fasilitator yang mempercepat atau menjamin proses belajar peserta didik berjalan dengan efektif (Suparman, 2014).

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) peserta didik (Hunaepi; Samsuri, Taufik; Afrilyana, 2014). Pembelajaran terdiri dari desain atau rancangan, implementasi atau pelaksanaan dan evaluasi, termasuk didalamnya model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran teori (Sukmadinata, 2012). Sekolah sebagai tempat institusi pendidikan menjadi faktor eksternal yang penting yang dapat dan memengaruhi proses pembelajaran, salah satunya dalam penggunaan metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik, efektif dan tepat guna dapat menunjukkan bahwa seorang pendidik mampu memahami posisi atau manfaat dari metode yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, sehingga ada hubungan antara metode pembelajaran tersebut dengan hasil belajar (Safriana, 2014).

Pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah pendekatan sistem. Melalui pendekatan sistem kita dapat melihat berbagai aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan suatu proses. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu sistem karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan

mahasiswa. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap dosen akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut (Sanjaya, 2010).

E-learning merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, *e-Learning* sendiri diartikan sebagai proses pembelajaran jarak jauh yang berbasis media elektronik. *E-learning*, sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, seringkali ditemukan keterbatasan waktu, jarak dan biaya. Hal tersebut terus berlangsung hingga ditemukannya metode pembelajaran e-learning, yang membantu mengatasi masalah keterbatasan tersebut. e-Learning mengubah keterbatasan tersebut menjadi sebuah peluang dalam memudahkan proses pembelajaran (Winarno, W; Setiawan, 2013).

Menurut Kartasasmita (2003) mobile Learning dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam membentuk budaya belajar baru yang lebih modern, demokratis dan mendidik. Budaya belajar adalah bagian kecil dari budaya masyarakat. Budaya masyarakat diartikan sebagai keterpaduan keseluruhan objek, ide, pengetahuan, lembaga, cara mengerjakan sesuatu, kebiasaan, pola perilaku, nilai, dan sikap tiap generasi dalam suatu masyarakat yang diterima suatu generasi dari generasi pendahulunya dan diteruskan acapkali dalam bentuk yang sudah berubah kepada generasi penerusnya (Miftah, 2013). Salah satu ciri dari e-learning yaitu perpaduan antar teknologi dengan berbagai terapan praktis dan dengan kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan ke sesama peserta didik melalui internet. Oleh sebab itu istilah e-learning sering disamakan dengan online course, online learning, internetenabled learning, virtual learning atau web-based learning.

Menurut Website kudos tahun 2002, manfaat E-learning adalah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dengan adanya *e-learning* para guru/dosen/instruktur akan lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya, mengontrol kegiatan belajar peserta didik, Pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*) (Nurjani; Rahmah & Muhammad, 2019).

Kelebihan *e-Learning* penggunaan *e-learning* dalam pendidikan memiliki banyak kelebihan, beberapa kelebihan E-Learning oleh Tjokro, 2013 (Setiawan, 2020) :

1. peserta didik lebih cepat memahami materi ajar karena elearning memakai multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara dan video.
2. Lebih efektif dalam hal biaya yang berarti peserta didik perlu datang ke gedung belajar karena dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan lebih murah untuk diperbanyak.

3. Lebih efisien karena tidak membutuhkan formalitas kelas, materi ajar bisa langsung dipelajari.
4. Materi ajar bisa dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik seperti semangat dan daya serap peserta didik, bisa dimonitor dan bisa diuji.

Efendi mengutarakan kekurangan penggunaan e-learning yaitu (Setiawan, 2020):

1. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.
2. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
3. Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
4. Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT.
5. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
6. Sumber daya manusia yang memiliki keahlian untuk mengoperasikan komputer masih kurang
7. Bahasa komputer yang belum dikuasai
8. Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik
9. Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.
10. Kesulitan mengakses grafik, gambar dan video karena peralatan yang dipakai tidak mendukung sehingga menyebabkan peserta didik menjadi frustrasi.

Pembelajaran online sebagai salah satu solusi pembelajaran di masa Covid ini merebak, dianggap cara yang terbaik untuk memutus mata rantai penyebaran virus ini. Kuliah online memberikan pembelajaran jarak jauh dimana bahan kuliah yang diberikan melalui software (perangkat lunak komputer) tentu akan memudahkan bagi mahasiswa untuk tetap mendapatkan perkuliahan tanpa tatap muka. Pilihan ini harus diambil untuk melakukan tindakan pencegahan dan mitigasi yang efektifitas wabah yang kini telah menjadi pandemi global, di antara kebijakan yang diambil ialah menonaktifkan kegiatan perkuliahan di lingkungan kampus serta melakukan karantina mandiri mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan, karyawan lainnya dan termasuk tidak melakukan pertemuan tetapi melakukan perkuliahan dan bimbingan secara online.

Pembelajaran online merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama bahwa dari semua literatur dalam e-learning mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik (Fatma, 2020) (Nakayama, Minoru; Kouichi, Mutsuura; Yamamoto, 2014).

Pada kondisinya pembelajaran online merupakan sesuatu yang baru bagi mahasiswa. Hal ini membuat mahasiswa menjadi terbebani ketika melaksanakan pembelajaran online yang dirasa kurang interaktif. Mahasiswa juga dihadapkan dengan permasalahan sinyal yang menjadi gangguan pada saat harus melakukan tatap layar. Permasalahan tersebut diperparah dengan adanya pengalokasian kuota yang menjadi permasalahan tambahan bagi mahasiswa yang tentunya sangat meresahkan. Pandemi yang terjadi menuntut mahasiswa mampu mengakselerasi atau mengaplikasikan era

pendidikan 4.0, dimana sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa tidak nyaman dengan pembelajaran *online* (65,2%), sebagian besar mahasiswa memilih pembelajaran dengan media non audio visual (54,3%), hampir sebagian mahasiswa memilih pembelajaran dengan media tatap layar atau online (31,5%) dan hampir sebagian mahasiswa menginginkan cara pembelajaran yang interaktif (31,5%).

Pembelajaran online saat ini adalah suatu keniscayaan. Dosen dan mahasiswa harus saling memahami tentang pelaksanaan, kondisi, tantangan dan solusi dari pembelajaran online.

Saran yang bisa diberikan untuk pembelajaran online ke depannya adalah dengan menyiapkan media pembelajaran yang di modifikasi antara sinkronus dan askinkronus atau dikenal dengan *blended learning system* dengan mengedepankan aspek kenyamanan mahasiswa dalam pembelajaran. Mengkondisikan media pembelajaran sinkronus dan askinkronus yang beragam sehingga mahasiswa tidak jenuh dan keluhan akan sinyal dan kuota data dapat diminimalisir.

Daftar Pustaka

- Adijaya, Nuryansyah; Santosa, L. P. (2018). Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online, *10 No. 2 S*(Universitas Esa Unggul, Jakarta). Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/wanastra>
- Adisuwignjo, S. (2020). *Panduan Pembelajaran Daring Dalam Rangka Menghadapi Pandemi Covid19*. Malang: Politehnik Negeri Malang.
- Anhusadar, L. O. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(April 2020), 44. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/9609/4979>
- Ariefa, F. N. (2020). Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19. *Info Singkat Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*, 12(April 2020), 13.
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, K. R. (2020). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Semester Gasal 20/21*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Fatma, D. W. A. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 2 N*(April 2020), 55–61.
- Hunaepi; Samsuri, Taufik; Afrilyana, M. (2014). *Model Pembelajaran Langsung: Teori dan Praktik*. (S. Muhali; Fitriani, Herdiyana; Prayogi, Ed.). Mataram: Duta Pustaka Ilmu.
- Ika. (2020). Membedah Tantangan Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. Retrieved July 15, 2020, from <https://ugm.ac.id/id/berita/19552-membedah-tantangan-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemi-covid-19>

- Ikhwan, A. N. (2020). *Penggunaan Software Dalam Pembelajaran Kampus di Masa Pandemi Covid-19*. Medan. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjbuZqD_s7qAhWLH7cAHQJZBPAQFjAAegQIARAB&url=https%3A%2F%2Fosf.io%2Fqcgye%2Fdownload%2F%3Fformat%3Dpdf&usg=AOvVaw1Yf9Zz8TdKr7FW_o8tuirL
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya ...*, 4(2), 231–240.
- Jamaluddin, Dindin; Ratnasih, Teti; Gunawan, Heri; Paujjah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi. *Kementerian Riset Dan Teknologi - Badan Riset Dan Inovasi Nasional Republik Indonesia*, (21 Apr 2020). Retrieved from <http://sinta.ristekbrin.go.id/covid/penelitian/detail/176>
- Kemendikbud RI. Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID- 19), Pub. L. No. 36962/MPK.A/HK/2020 (2020). Indonesia: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid19>
- Kemendikbud RI. Penerapan Pembelajaran Daring dengan Google Classroom, Pub. L. No. 363/E.E2/KR/2020 (2020). Indonesia.
- Khusniyah, H. N. L. L. (2019). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 17(Juni 2019).
- Kusnaty, A. dkk. (2020). Pengaruh Teknologi Pembelajaran Kuliah Online Di Era Covid-19 Dan Dampaknya. *Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2)(Juni 2020), 153–165. Retrieved from <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1987>
- Miftah, M. (2013). Penerapan Teori Belajar Dan Desain Instruksional Dalam Program Mobile Learning. *Jurnal Kwangsan, Vol. I-N*(September 2013).
- Mustofa. dkk. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo J Inf Technology*, 1(2019). Retrieved from <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/view/4067/2299>
- Nakayama, Minoru; Kouichi, Mutsuura; Yamamoto, H. (2014). Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course. *The Electronic Journal of E-Learning*, 12(2014). Retrieved from www.ejel.org
- Nurjani; Rahmah, J., & Muhammad, S. (2019). Hasil Belajar Geometri Siswa SMP dengan Menerapkan Pembelajaran Berbasis E-learning. *Jurnal Peluang, Vol. 7, No*(Juni 2019), 185.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain pembelajaran. Design Research sebagai Pendekatan Desain Pembelajaran*. (Hasanah, Ed.) (1 ed). Mataram: CV. Reka Karya Amerta; 2018.
- Safriana, L. (2014). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Play Terhadap Hasil Belajar Issu Etik Dalam Praktik Kebidanan Pada Mahasiswa Kebidanan Stikes Aisyiyah Surakarta*.

- Surakarta. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/40566/Pengaruh-Metode-Pembelajaran-Role-Play-Terhadap-Hasil-Belajar-Issu-Etik-Dalam-Praktik-Kebidanan-Pada-Mahasiswa-Kebidanan-Stikes-Aisyiyah-Surakarta>
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiawan, P. (2020). Pengertian E-learning – Karakteristik, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Komponen, Para Ahli. Retrieved from <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning/>
- Sevima. (2020). New Normal Pembelajaran di Perguruan Tinggi Pasca Pandemi Covid-19. Retrieved July 15, 2020, from <https://sevima.com/new-normal-pembelajaran-di-perguruan-tinggi-pasca-pandemi-covid-19/>
- SKB 4 Menteri. (2020). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran TA 20/21 Di Era Pandemi COVID19*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sukmadinata, N. S. E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama; 2012. Bandung: Refika Aditama.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern* (4th ed). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Winarno, W; Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Ultima InfoSys :Jurnal Ilmu Sistem Informasi / Articles, Vol 4 No 1*(30 Juni 2013). Retrieved from <http://ejournals.umn.ac.id/index.php/SI/article/view/241>
- Zhafira, Nabila Hilmy; Ertika, Y. C. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4(Fakultas Ekonomi Universitas Teuku Umar).
- Zhi Feng Lin, Eric; Lin, C. H. (2015). The Effect of Teacher Student Interaction on Students ' Learning Achievement in Online Tutoring Environment. *International Journal of Technical Research and Applications*, 22(July, 2015).