

Jurnal Bangun Manajemen

Vol. 1 No. 2 , 2022, Hal. 63 - 72

ISSN: 2830-1862

<https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jbm>

DOI: 10.56854/jbm.v1i2.93

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DENGAN MENGUNAKAN MEDIA ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19

Wily Julitawaty¹

STIE Professional Manajemen College Indonesia, Medan, Indonesia

Nama Penulis : Wily Julitawaty

Email: ¹wilyjulitawaty@yahoo.com

Abstract

During the pandemic, everyone is working and studying from home. The use of technology is still small, making everyone learn to use available online media. Learn and continue to be effective even in distance learning conditions. Learning effectiveness is usually measured by the level achievement of learning content. This research was conducted by distributing questionnaires to students who used online learning during this pandemic. The statement uses ten indicators in distribution of the questionnaire. In this case, need for learning and mastery of technology, need for adequate technical support, and need for a well-achieved learning process.

Keywords: Effectiveness, Learning, Online, Media, Covid-19

Abstrak

Saat pandemi berlangsung semua bekerja dan belajar dari rumah. Penggunaan teknologi yang masih sedikit, menjadikan setiap orang belajar dalam menggunakan semua media online yang ada. Belajar dan terus berdaya guna meskipun dalam kondisi pembelajaran jarak jauh. Keefektifan Pembelajaran biasa diukur dengan tingkat pencapaian isi belajar. Penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada mahasiswa yang menggunakan pembelajaran daring di masa pandemi ini. Pernyataan ini menggunakan sepuluh indikator dalam pembagian angket. Dalam hal ini perlunya pembelajaran dan penguasaan teknologi, perlunya dukungan teknologi yang memadai dan perlunya proses pembelajaran yang tercapai dengan baik.

Kata Kunci: Efektivitas, Pembelajaran, Daring, Media, Covid-19

PENDAHULUAN

Saat pandemi berlangsung semua bekerja dan belajar dari rumah. Penggunaan teknologi yang masih sedikit, menjadikan setiap orang belajar dalam menggunakan semua media *online* yang ada. Belajar dan terus berdaya guna meskipun dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.

Keefektifan Pembelajaran biasa diukur dengan tingkat pencapaian isi belajar. Terdapat empat aspek penting untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu: kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan tingkat kesalahan, kecepatan untuk kerja tingkat alih belajar dan tingkat retensi apa yang dipelajari. Pengukuran efektivitas pembelajaran perlu dihubungkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. (Susanti, 2020:31).

Lanjutnya, Kesesuaian Pembelajaran dengan prosedur sebagai indikator efektivitas adalah ketika peserta didik belajar mengerjakan tugas, mengerjakan proyek dan mengikuti evaluasi hasil belajar sesuai dengan prosedur yang ditetapkan di awal pembelajaran.

Latar belakang Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yaitu: usaha untuk memperlambat atau menghentikan wabah munculnya Covid-19 (penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *Coronavirus* yang baru ditemukan) yang terjadi di wilayah Indonesia. Berkenaan dengan penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang semakin meningkat maka kesehatan lahir dan batin siswa, guru, kepala sekolah dan seluruh warga sekolah menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan pendidikan melalui media belajar di rumah/*Work From Home*. (Indonesia, 2020)

Proses pengambilan keputusan: dalam hal ini jumlah gagasan, keunikan dan kualitas gagasan, penelitian telah menunjukkan bahwa kelompok nominal lebih baik daripada kelompok nyata. Kesimpulan umum yang dapat ditarik adalah bahwa kelompok yang saling berinteraksi akan merintangi kreativitas ini tentu saja hanya menyangkut pengembangan gagasan, karena pengaruh interaktif para anggota kelompok jelas mempunyai pengaruh signifikan pada variabel-variabel lainnya. (Chaniago, 2017:27).

Lanjutnya, Analisis persoalan potensial adalah proses rasional yang didasarkan pada antisipasi kita terhadap peristiwa yang mungkin terjadi dan yang dapat terjadi dimasa yang akan datang. Memang tak seorangpun dapat mengetahui dengan pasti apa masalah yang akan terjadi tetapi juga tak seorangpun dapat menjamin bahwa tidak akan terjadi masalah diwaktu yang akan datang. (Chaniago, 2017:11).

Studi menurut Suryaman et al. (2020) terdapat beberapa kendala yang dialami siswa, guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar online yaitu penguasaan teknologi yang masih kurang, tambahan biaya kuota internet, tambahan pekerjaan orang tua dalam mendampingi anak dalam belajar, komunikasi dan sosialisasi antar siswa, guru dan orang tua berkurang dan jam kerja guru tidak terbatas karena harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan orang tua, guru lain, dan kepala sekolah. Pandemi COVID-19 berdampak pada banyak hal termasuk kehidupan pendidikan, orang tua siswa, siswa dan proses pembelajaran, sebagai guru yang memiliki tanggung jawab untuk mendidik siswa tidak bisa berhenti. Guru harus menemukan cara yang tepat untuk mempromosikan proses pembelajaran secara akademis dan sosial emosional. Guru harus mampu mengelola ruang kelas di ruang kelas dan kelas online. Studi menurut Juliana et al. (2021) kendala yang dihadapi mahasiswa masih mendasar yaitu koneksi internet, wifi error, kurang fokus. Studi menurut Juliana et al (2020) dalam menerapkan sistem e-learning menggunakan Microsoft Teams, Moodle, Webex meeting, Google class room dan zoom meeting yang sering digunakan oleh siswa dan membuat siswa puas dan memiliki pandangan positif terhadap sistem e-learning di masa pandemi Covid-19.

METODE

Pada penelitian ini dibagikan kuesioner kepada mahasiswa/i STIE Professional Manajemen College Indonesia sebanyak 92 responden yang menggunakan pembelajaran daring di masa pandemi ini. Pernyataan ini menggunakan 10 indikator dalam pembagian angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif.

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pernyataan dengan total 92 responden mahasiswa/i STIE Professional Manajemen College Indonesia yaitu:

Tabel 1. Anda mempunyai kecermatan penguasaan dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	4
Setuju	22
Netral	57
Tidak Setuju	7
Sangat Tidak Setuju	2

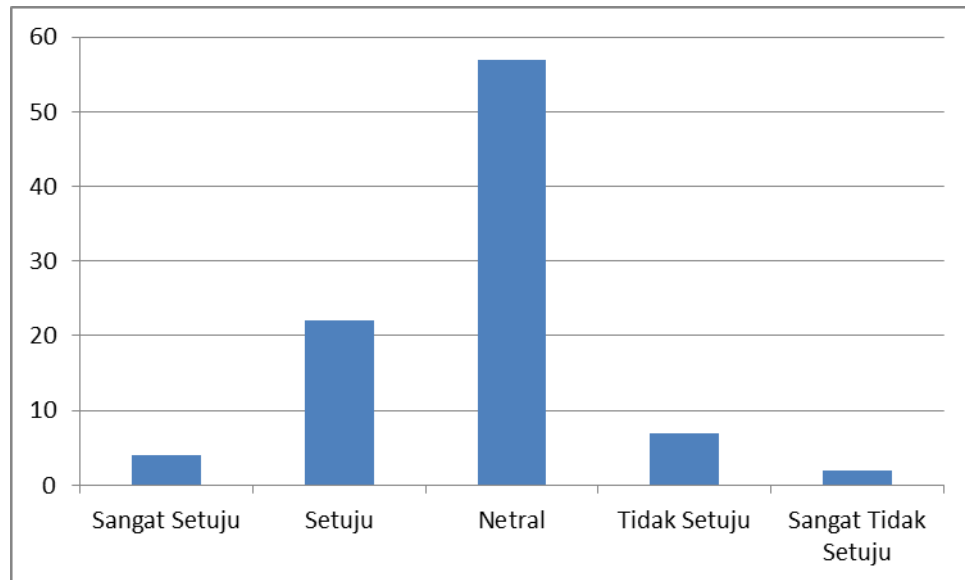
Jurnal Bangun Manajemen

Vol. 1 No. 2 , 2022, Hal. 63 - 72

ISSN: 2830-1862

<https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jbm>

DOI: 10.56854/jbm.v1i2.93

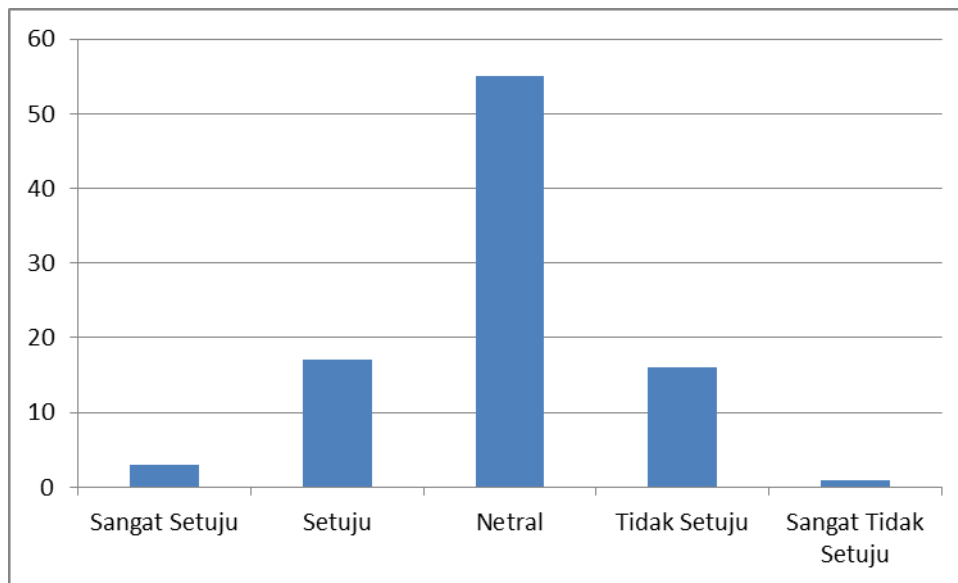


Gambar 1. Anda mempunyai kecermatan penguasaan dalam pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mempunyai kecermatan penguasaan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 26 orang, Netral sebanyak 57 orang dan Tidak Setuju sebanyak 9 orang.

Tabel 2. Anda mempunyai kecepatan yang baik dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	3
Setuju	17
Netral	55
Tidak Setuju	16
Sangat Tidak Setuju	1

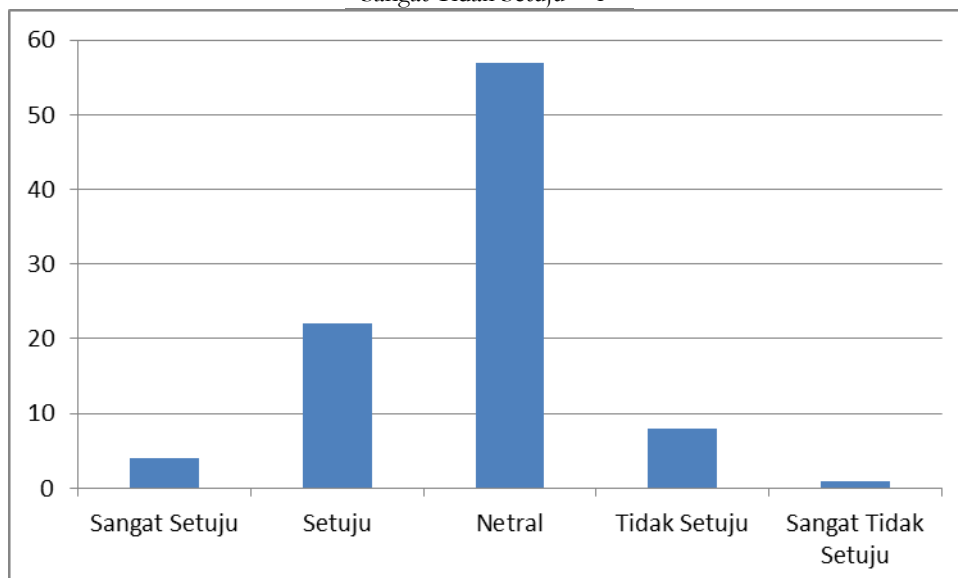


Gambar 2. Anda mempunyai kecepatan yang baik dalam pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mempunyai kecepatan yang baik dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 20 orang, Netral sebanyak 55 orang dan Tidak Setuju sebanyak 17 orang.

Tabel 3. Anda mempunyai tingkat ketahanan dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	4
Setuju	22
Netral	57
Tidak Setuju	8
Sangat Tidak Setuju	1



Gambar 3. Anda mempunyai tingkat ketahanan dalam pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mempunyai tingkat ketahanan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 26 orang, Netral sebanyak 57 orang dan Tidak Setuju sebanyak 9 orang.

Jurnal Bangun Manajemen

Vol. 1 No. 2 , 2022, Hal. 63 - 72

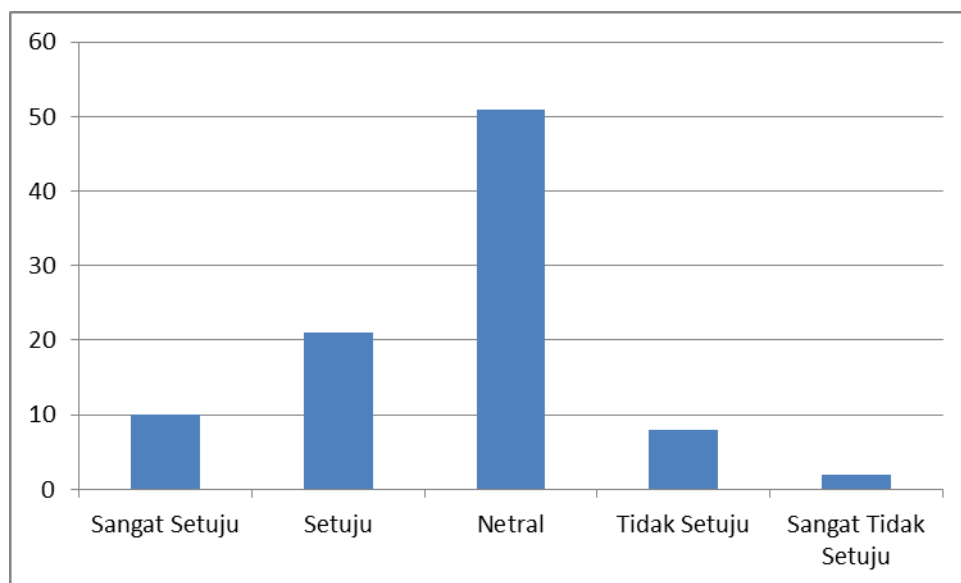
ISSN: 2830-1862

<https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jbm>

DOI: 10.56854/jbm.v1i2.93

Tabel 4. Anda mencapai tujuan dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	10
Setuju	21
Netral	51
Tidak Setuju	8
Sangat Tidak Setuju	2

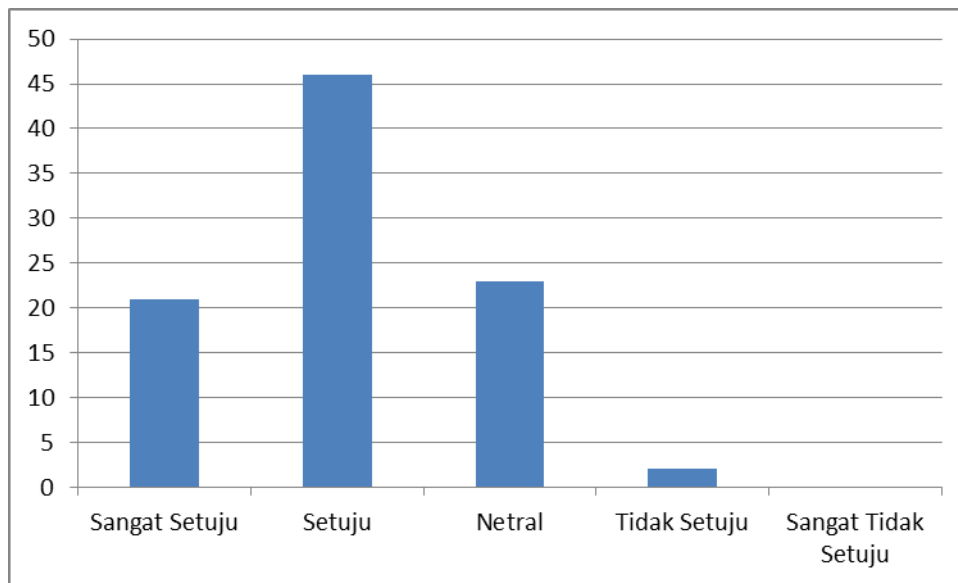


Gambar 4. Anda mencapai tujuan dalam pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mencapai tujuan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 31 orang, Netral sebanyak 51 orang dan Tidak Setuju sebanyak 10 orang.

Tabel 5. Anda mengerjakan tugas dan proyek dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	21
Setuju	46
Netral	23
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	0

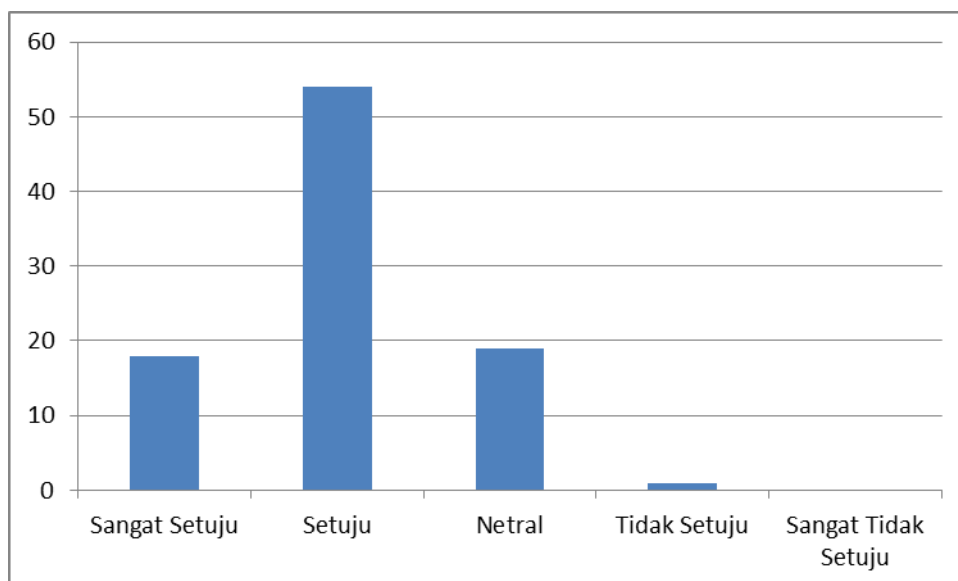


Gambar 5. Anda mengerjakan tugas dan proyek dalam pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mengerjakan tugas dan proyek dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 67 orang, Netral sebanyak 23 orang dan Tidak Setuju sebanyak 2 orang.

Tabel 6. Anda mengikuti evaluasi hasil pembelajaran daring sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.

Sangat Setuju	18
Setuju	54
Netral	19
Tidak Setuju	1
Sangat Tidak Setuju	0



Gambar 6. Anda mengikuti evaluasi hasil pembelajaran daring sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.

Jurnal Bangun Manajemen

Vol. 1 No. 2 , 2022, Hal. 63 - 72

ISSN: 2830-1862

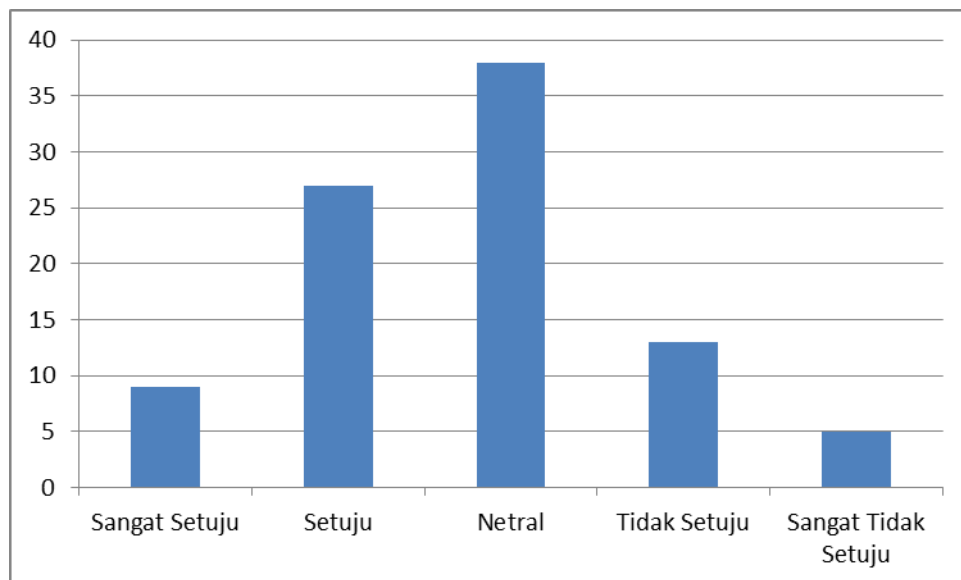
<https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jbm>

DOI: 10.56854/jbm.v1i2.93

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Responden mengikuti evaluasi hasil pembelajaran daring sesuai dengan prosedur yang ditetapkan yaitu: Setuju sebanyak 72 orang, Netral sebanyak 19 orang dan Tidak Setuju sebanyak 1 orang.

Tabel 7. Pembelajaran daring adalah efisien.

Sangat Setuju	9
Setuju	27
Netral	38
Tidak Setuju	13
Sangat Tidak Setuju	5

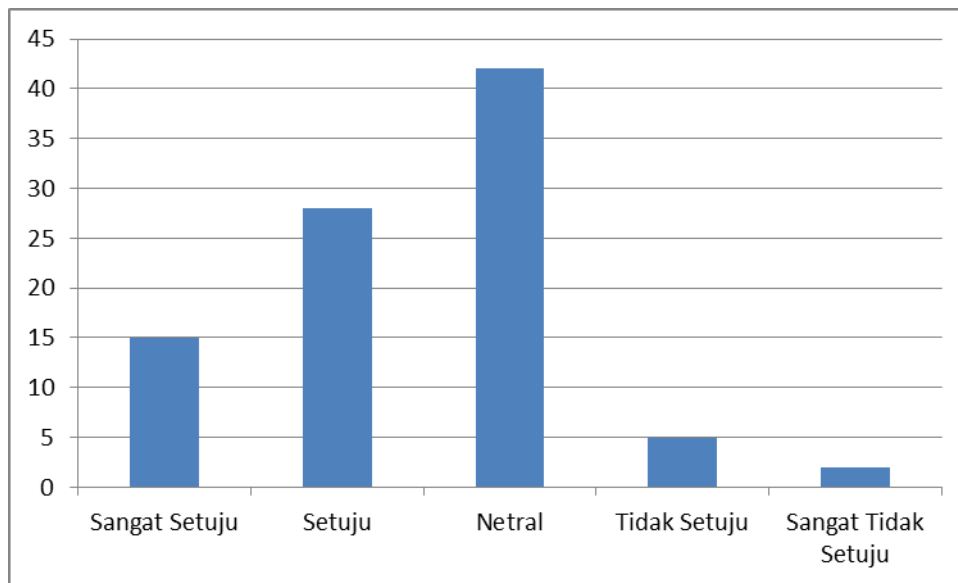


Gambar 7. Pembelajaran daring adalah efisien.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Menurut Responden, Pembelajaran daring adalah efisien yaitu: Setuju 36 sebanyak orang, Netral sebanyak 38 orang dan Tidak Setuju sebanyak 18 orang

Tabel 8. Mudahnya menggunakan aplikasi pendukung seperti Zoom, Google Class Room, Google Form, dan lain-lain dalam proses pembelajaran daring.

Sangat Setuju	15
Setuju	28
Netral	42
Tidak Setuju	5
Sangat Tidak Setuju	2

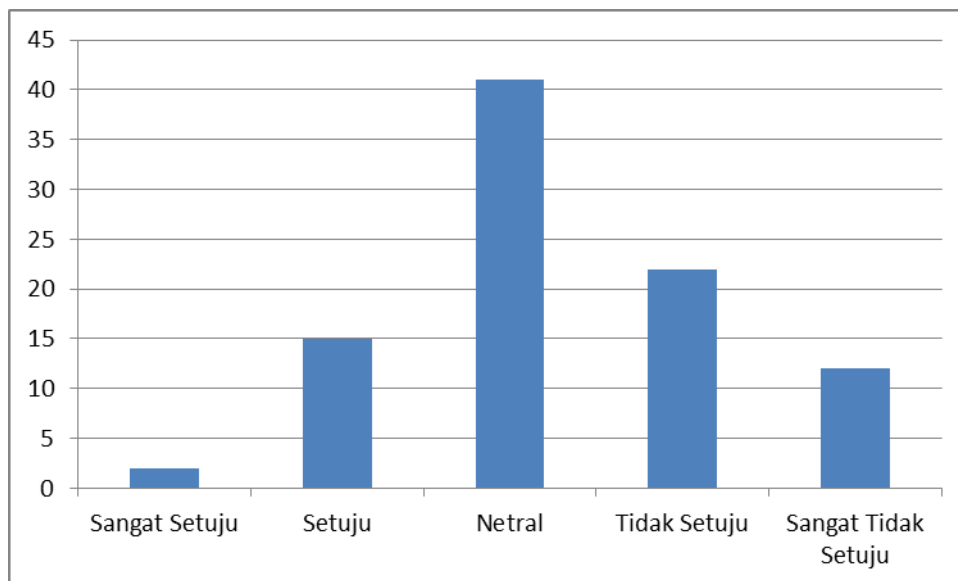


Gambar 8. Mudahnya menggunakan aplikasi pendukung seperti Zoom, Google Class Room, Google Form, dan lain-lain dalam proses pembelajaran daring.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Menurut Responden, Mudahnya menggunakan aplikasi pendukung seperti *Zoom*, *Google Class Room*, *Google Form*, dan lain-lain dalam proses pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 43 orang, Netral sebanyak 42 orang dan Tidak Setuju sebanyak 7 orang.

Tabel 9. Tidak adanya kesulitan dalam jaringan internet dalam pembelajaran daring.

Sangat Setuju	2
Setuju	15
Netral	41
Tidak Setuju	22
Sangat Tidak Setuju	12



Gambar 9. Tidak adanya kesulitan dalam jaringan internet dalam pembelajaran daring.

Jurnal Bangun Manajemen

Vol. 1 No. 2 , 2022, Hal. 63 - 72

ISSN: 2830-1862

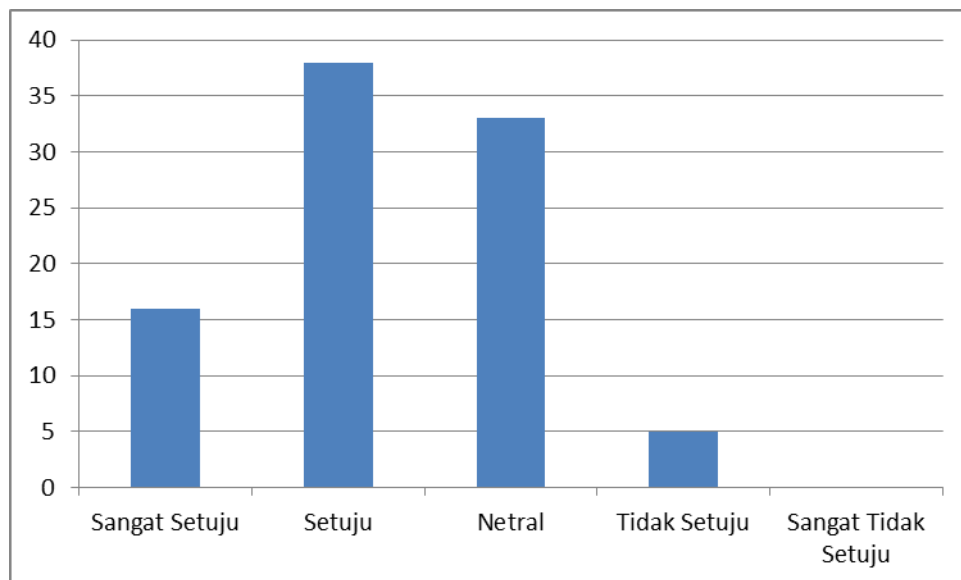
<https://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jbm>

DOI: 10.56854/jbm.v1i2.93

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Menurut Responden, Tidak adanya kesulitan dalam jaringan internet dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 17 orang, Netral sebanyak 41 orang dan Tidak Setuju sebanyak 34 orang.

Tabel 10. Pembelajaran daring menyebabkan waktu yang lebih fleksibel.

Sangat Setuju	16
Setuju	38
Netral	33
Tidak Setuju	5
Sangat Tidak Setuju	0



Gambar 10. Pembelajaran daring menyebabkan waktu yang lebih fleksibel.

Dari pernyataan diatas dapat diketahui: Menurut Responden, Pembelajaran daring menyebabkan waktu yang lebih fleksibel yaitu: Setuju sebanyak 54 orang, Netral sebanyak 33 orang dan Tidak Setuju sebanyak 5 orang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut

1. Responden mempunyai kecermatan penguasaan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 26 orang dan Netral sebanyak 57 orang
2. Responden mempunyai kecepatan yang baik dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 20 orang dan Netral sebanyak 55 orang
3. Responden mempunyai tingkat ketahanan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 26 orang dan Netral sebanyak 57 orang
4. Responden mencapai tujuan dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 31 orang dan Netral sebanyak 51 orang
5. Responden mengerjakan tugas dan proyek dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 67 orang dan Netral sebanyak 23 orang.

6. Responden mengikuti evaluasi hasil pembelajaran daring sesuai dengan prosedur yang ditetapkan yaitu: Setuju sebanyak 72 orang dan Netral sebanyak 19 orang
7. Menurut Responden, Pembelajaran daring adalah efisien yaitu: Setuju 36 sebanyak orang dan Netral sebanyak 38 orang
8. Menurut Responden, Mudah nya menggunakan aplikasi pendukung seperti *Zoom*, *Google Class Room*, *Google Form*, dan lain-lain dalam proses pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 43 orang dan Netral sebanyak 42 orang
9. Menurut Responden, Tidak adanya kesulitan dalam jaringan internet dalam pembelajaran daring yaitu: Setuju sebanyak 17 orang dan Netral sebanyak 41 orang
10. Menurut Responden, Pembelajaran daring menyebabkan waktu yang lebih fleksibel yaitu: Setuju sebanyak 54 orang dan Netral sebanyak 33 orang.

DAFTAR REFERENSI

- Chaniago, A. (2017). Teknik Pengambilan Keputusan (Pendekatan Teori & Studi Kasus). *Cetakan Ketiga*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Indonesia. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Juliana, Juliana, Kristiana, Yustisia, Yuliantoro, Nonot, Bernarto, I. (2020). Influence of Implementation of E-learning System on Student Satisfaction (Case Studies Faculty of Tourism Pelita Harapan University). *Journal of Advanced Research in Dynamical & Control Systems*, 12(4).
- Juliana, Juliana, Pramono, Rudy, Pramezwary, Amelda, Situmorang, Jimmy Muller Hasoloan, D. (2021). Constraints Faced by School of Hospitality and Tourism Students in Distance Learning Using Online Platform in the Pandemic Covid 19. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 12(3), 6.
- Suryaman, M., Cahyono, Y., Muliansyah, D., Bustani, O., Suryani, P., Fahlevi, M., Pramono, R., Purwanto, A., Purba, J. T., Munthe, A. P., Juliana, & Harimurti, S. M. (2020). COVID-19 pandemic and home online learning system: Does it affect the quality of pharmacy school learning? *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(8), 524–530. <https://doi.org/10.31838/srp.2020.8.74>