

ANALISIS KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENGUKUR TINGKAT INTERAKSI DAN PEMAHAMAN MAHASISWA

Muhammad Bayu Prasetyo, Adrianus Satria Pinandita, Yakfi Zamzami Achmad.

Wahyu Andy Prastyabudi

Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri

Institut Teknologi Telkom Surabaya

Abstrak

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi peserta didik agar berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang atau yang akan datang. Pendidikan sudah banyak dilakukan melalui digital sehingga pembelajaran bisa efektif. Banyak pembelajaran yang dilakukan secara digital di era *new normal*, maka dari itu dibutuhkan konten digital yang bisa mendorong pengembangan pembelajaran. Latar belakang dari penulisan ini disebabkan para mahasiswa belum bisa memahami materi yang disampaikan secara digital, oleh sebab itu dibuatnya karya tulis ini bertujuan untuk mengukur tingkat interaksi dan pemahaman mahasiswa dengan cara memberi inovasi konten pembelajaran berbasis digital. Metode yang digunakan adalah kami membuat *survey* sederhana terkait konten pembelajaran tersebut. Dengan metode ini diharapkan bisa mendapatkan data yang maksimal. Dari hasil yang kita dapat, menunjukkan bahwa mahasiswa belum bisa menerima pembelajaran melalui digital karena sebagian besar mahasiswa menganggap pembelajaran digital tidak efisien. Dengan begitu pendidikan digital harus dikembangkan dengan inovasi yang lebih menarik sehingga mahasiswa bisa merasa senang dan aktif selama pembelajaran.

Kata Kunci : *Konten, Mahasiswa, Media Pembelajaran, New Normal, Pembelajaran Digital, Pendidikan*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 membawa pada sebuah tantangan global dan telah menarik perhatian masyarakat di seluruh dunia. Pandemi mempengaruhi kehidupan manusia terutama pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia agar berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang atau yang akan datang[1]. Saat ini pandemi membuat semua pembelajaran dilakukan secara online atau melalui pembelajaran jarak jauh, misalnya dengan menggunakan *e-learning* dan *video conference*. Namun selama pandemi Covid-19 ini, metode yang digunakan adalah dengan sinkron dan asinkron, menyebabkan pembelajaran online banyak membuat mahasiswa menjadi jenuh atau bosan karena pembelajaran yang terlalu monoton. Hal ini membuat para mahasiswa menjadi kurang interaktif dan malas mengikuti kelas. Selain itu pembelajaran online membuat mahasiswa menjadi kurang memahami materi yang diberikan oleh dosen sehingga menjadi pembelajaran yang tidak efektif dan kurang maksimal. Sehingga pembelajaran online perlu revisi agar lebih maksimal untuk mahasiswa dan dosen.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mahasiswa menjadi interaktif saat pembelajaran online ?
2. Bagaimana cara mahasiswa menjadi lebih paham materi yang diberikan oleh dosen?

C. Tujuan

Kami memilih tema ini karena banyak mahasiswa yang belum bisa mengikuti pembelajaran online dengan baik. Kami mencoba membuat inovasi konten yang mudah dipahami sehingga mahasiswa bisa memahami dan mengikuti materi dengan baik dan maksimal. Inovasi konten yang akan kita buat yaitu membuat akun twitter yang akan kita isi dengan konten-konten dari kita, dimana mahasiswa bisa bertanya melalui layanan *direct message* atau melalui *video conference*, akun twitter itu bisa digunakan sebagai media bertanya oleh mahasiswa lain. Dengan adanya akun ini, kita bisa belajar lebih luas tanpa harus bingung bertanya kepada dosen langsung.

D. Hipotesis

Dengan adanya penelitian ini mungkin akan membantu mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online sehingga mahasiswa mampu berkembang dan bisa dengan mudah

memahami materi atau konten yang kita buat. Selain itu dengan dibuatnya penelitian ini mahasiswa bisa lebih aktif dan interaktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain untuk mahasiswa, konten yang kita buat bisa membantu dosen dalam memberikan materi.

E. Rancangan Penelitian

Penelitian ini kami buat dengan melakukan *survey* terhadap mahasiswa, sehingga bisa mendapatkan data aktual yang kami butuhkan. Kami melakukan *survey* dengan layanan google form mulai 5 Januari 2021 sampai 8 Januari 2021, kami menargetkan sekitar 30 responden dari mahasiswa untuk mengisi *survey* ini, dan telah terkumpul sekitar 32 responden dari mahasiswa. Isi dari survey kami berisi 4 pertanyaan. Kami mendapatkan data tersebut, kemudian kami kelola dan membahas hasil data tersebut.

F. Tinjauan Pustaka

1. Mahasiswa

- a) Mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI No.30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu.
- b) Mahasiswa adalah sorang yang terdaftar secara resmi pada salah satu perguruan tinggi negeri maupun swasta untuk mengikuti pendidikan.

2. Media Pembelajaran

Menurut Riyana[2], Media Pembelajaran merupakan wadah dari pesan pembelajaran yang ingin disampaikan dengan tujuan untuk mencapai proses pembelajaran. Sedangkan menurut Umam[2] menyatakan, Media Pembelajaran adalah sarana untuk merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat sehingga tujuan pembelajaran efektif tercapai.

3. Pemahaman

Pemahaman berarti mengerti benar atau mengetahui benar. Pemahaman dapat juga diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran, maka belajar harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan mahasiswa memahami suatu situasi[3]. Hal ini sangat penting bagi mahasiswa yang belajar adalah memahami tujuan akhir setiap pembelajaran. Pemahaman memiliki arti sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada porsinya. Tanpa pemahaman, maka pengetahuan, keterampilan, dan sikap tidak akan bermakna.

Pemahaman merupakan salah satu bentuk pernyataan hasil belajar. Pemahaman setingkat lebih tinggi dari pengetahuan atau ingatan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman diperlukan proses belajar yang baik dan benar. Pemahaman mahasiswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *survey*. Dalam *survey*, informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuisisioner.

B. Jenis dan Sumber Data Penelitian

Data adalah segala keterangan atau informasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari 2 jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber utama atau sumber asli yang memuat informasi atau data yang dibutuhkan.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data lain atau data tambahan yang diperoleh dan digunakan sebagai pelengkap data primer atau data utama, data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber arsip dan dokumentasi pribadi. Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data sekunder berupa buku-buku serta berita-berita dari internet).

C. Teknik Pengumpulan Data

Kuisisioner atau angket

Kuisisioner atau angket adalah suatu Teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden dalam suatu penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengalaman mahasiswa ketika pembelajaran online. Responden terfokus pada mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran online selama 1 semester. Jumlah

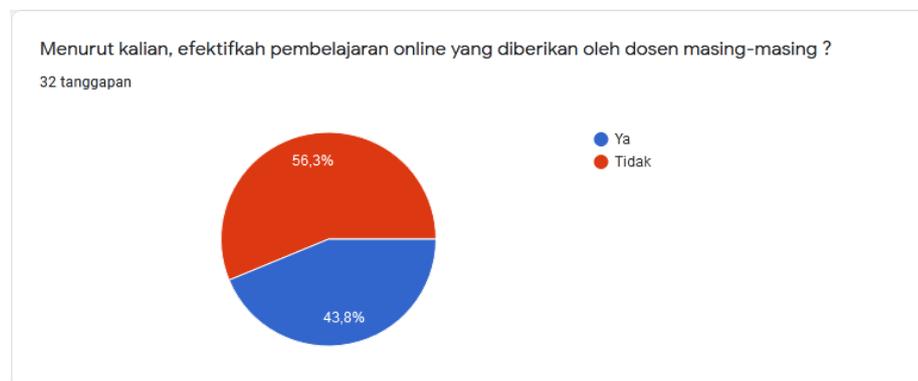
responden sebanyak 32 mahasiswa.

A. Pembelajaran online yang diberikan oleh dosen kurang efektif

Data yang didapatkan dari responden dengan total 32 orang didapatkan 18 orang memilih tidak sedangkan 14 orang memilih iya, hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

1. Responden sejumlah 32 sebanyak 56,3 persen menilai bahwa pembelajaran online yang diberikan dosen kurang efektif.
2. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 43,8 persen menilai bahwa pembelajaran online yang diberikan oleh dosen sudah efektif.

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas responden merasa bahwa pembelajaran online kurang efektif.



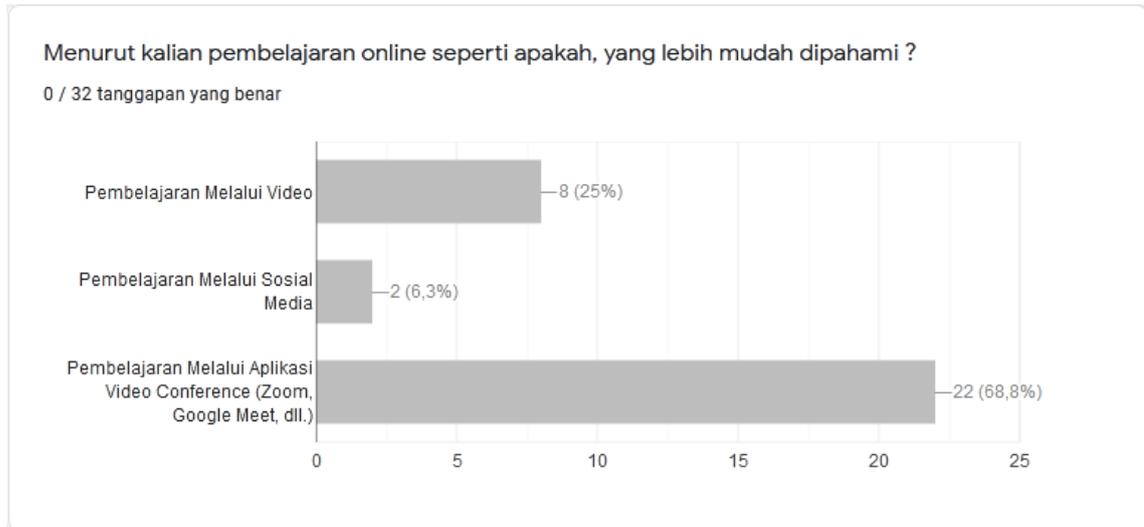
Gambar 3.1 Hasil *survey*

B. Pemahaman pembelajaran online

Data yang didapatkan dari responden dengan total 32 orang didapatkan 8 orang memilih pembelajaran melalui video on demand, 2 orang memilih pembelajaran melalui sosial media, dan 22 orang memilih pembelajaran melalui video conference, hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

1. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 25 persen memilih bahwa pembelajaran melalui video on demand lebih mudah dipahami.
2. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 6,3 persen memilih bahwa pembelajaran melalui sosial media lebih mudah dipahami.
3. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 68,8 persen memilih bahwa pembelajaran melalui aplikasi video conference lebih mudah dipahami.

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas responden merasa bahwa pembelajaran melalui aplikasi video *conference* lebih mudah dipahami.



Gambar 3.2 Hasil survey

C. Adaptasi 1 semester dengan adanya pembelajaran online

Data yang didapatkan dari responden dengan total 32 orang didapatkan 27 orang sudah bisa beradaptasi dengan pembelajaran online, sedangkan 5 orang belum bisa beradaptasi dengan pembelajaran online, hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini :

1. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 84,4 persen memilih bahwa
2. sudah bisa beradaptasi dengan pembelajaran online.
3. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 15,6 persen memilih bahwa belum bisa beradaptasi dengan pembelajaran online.

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas responden sudah dapat beradaptasi dengan adanya pembelajaran online selama 1 semester.



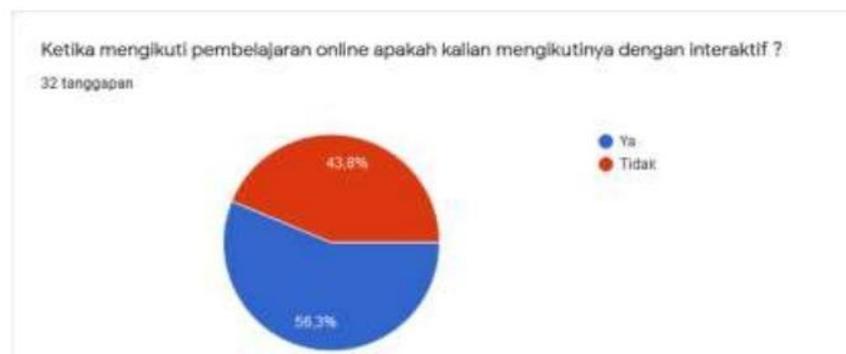
Gambar 3.3 Hasil survey

D. Interaktif dalam pembelajaran online

Data yang didapatkan dari responden dengan total 32 orang didapatkan 18 orang merasa telah interaktif dalam pembelajaran online, sedangkan 14 orang merasa belum interaktif dalam pembelajaran online, hasil tersebut akan dianalisis lebih lanjut dalam pembahasan berikut ini:

1. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 56,3 persen merasa dirinya telah interaktif dalam pembelajaran online.
2. Responden sejumlah 32 orang sebanyak 43,7 persen merasa dirinya belum interaktif dalam pembelajaran online.

Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas responden telah interaktif dalam pembelajaran online.



Gambar 3.4 Hasil survey

KESIMPULAN

Berdasarkan konten inovasi yang kita buat, diharapkan bisa membantu mahasiswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online. Inovasi konten yang kita buat sudah sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh mahasiswa. Dengan karya tulis ini, mahasiswa diharapkan bisa membangkitkan kreatifitas mahasiswa agar bisa memberikan inovasi positif kepada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Rodiawati and K. Komarudin, "PENGEMBANGAN E-LEARNING MELALUI MODUL INTERAKTIF BERBASIS LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM," J. Tatsqif, vol. 16, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2018, doi: 10.20414/jtq.v16i2.190.
- [2] J. Kurniawati, "LITERASI MEDIA DIGITAL MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU (Survei Tingkat Literasi Media Digital pada

Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu Ditinjau dari Aspek Individual Competence),” *Komunikator*, vol. 8, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2016.

- [3] [S. Bibi and H. Jati, “Efektivitas model blended learning terhadap motivasi dan tingkat pemahaman mahasiswa mata kuliah algoritma dan pemrograman,” *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 5, no. 1, Art. no. 1, Feb. 2015, doi: 10.21831/jpv.v5i1.6074.I