

BAB I

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 telah melanda dunia sejak tahun 2020. Menurut World Health Organization (WHO), COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-COV2 yang merupakan salah satu jenis coronavirus dan penyebarannya melalui partikel-partikel yang keluar dari hidung maupun mulut individu yang terinfeksi virus COVID-19 (Kementerian Kesehatan RI, 2020). Pemerintah telah mengembangkan kebijakan social distancing untuk membatasi penyebaran virus COVID-19 karena penyebarannya yang begitu cepat. Kegiatan seperti belajar di sekolah atau universitas harus dilakukan secara daring untuk menghindari pertemuan langsung (Elisa et al., 2022). Hal tersebut mendorong siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga strategi belajar sangat penting diterapkan agar siswa tetap dapat mencapai kompetensi belajar yang diharapkan. Pergeseran metode pembelajaran yang semula berlangsung tatap muka di ruang kelas berubah menjadi pembelajaran berbasis *online* (jarak jauh) menyebabkan kita harus cepat beradaptasi.

Mengingat pembelajaran masih dapat dilakukan dimana saja dengan pemanfaatan teknologi yang terkoneksi dengan internet, maka pembelajaran online dipandang sebagai salah satu solusi kegiatan pendidikan. Pendidikan daring dianggap memudahkan pendidik dan peserta didik yang terpisah secara geografis untuk saling berhubungan, terhubung, dan berkomunikasi, menurut Onyema dalam (Firman et al., 2021). Peserta didik dapat dihubungi dan dilibatkan kapan saja dan di mana saja oleh pendidik. Pengajaran online dapat menggantikan pengajaran tatap muka di kelas sekaligus meningkatkan literasi digital sesuai dengan kemajuan tren pendidikan saat ini (Kaewsaeng-On et al., 2022).

Hampir semua jenjang pendidikan saat ini menggunakan teknik pembelajaran daring untuk memutus mata rantai penularan virus COVID-19. Interaksi satu-ke-satu dan satu-ke-banyak dimungkinkan, ada elemen interaktif, dan komunikasi sinkron dan asinkron dimungkinkan saat menggunakan internet untuk kegiatan pembelajaran online. Pembelajaran online adalah sistem pendidikan terbuka yang memberikan pengetahuan melalui aktivitas dan interaksi dengan menggunakan internet, teknologi berbasis jaringan, sebagai alat pembelajaran. Menurut penelitian Dabbagh & Bannan-Ritland (2005) dan Muali et al. (2018), diyakini bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan minat siswa dalam belajar karena

mereka dapat memanfaatkannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih segar dan kekinian. E-learning dapat memiliki keuntungan antara lain meningkatkan ingatan siswa terhadap informasi yang disajikan, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan kaliber konten pendidikan, dan meningkatkan kapasitas siswa untuk belajar secara mandiri sehingga mereka terpaksa menyelidiki informasi lebih lanjut (Pradana & Amir, 2016).

Siswa perlu dimotivasi untuk belajar karena mereka ingin percaya bahwa dana yang mereka keluarkan untuk pendidikan akan digunakan untuk memajukan ambisi mereka. Mereka ingin merasa diakui sebagai siswa yang mampu dan ingin pendidikan mereka relevan dengan pengalaman mereka. Ketika standar ini tercapai, siswa akan lebih merasa terinspirasi dan berinvestasi dalam pendidikan mereka (Fakhri et al., 2021). Siswa yang sukses memiliki ciri-ciri tertentu, seperti kemampuan untuk mengatur waktu mereka dan memotivasi diri sendiri, menurut penelitian online yang tidak hanya terfokus pada pembelajar dewasa (Pradana & Amir, 2016). Belajar mandiri, khususnya belajar yang konsisten sesuai dengan rencana pembelajaran, penyelesaian tugas tepat waktu, akses reguler ke sumber belajar, dan membaca materi pelajaran utama, adalah prediktor terbaik keberhasilan belajar. Tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk menentukan tingkat kegairahannya dalam belajar; Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan bekerja dengan giat selama mengikuti kegiatan pembelajaran. (Smith et al., 2017; Bednar, 2018; Putrielis, 2017).

Menurut Dunwill (2016), dalam hal pengajaran, pembelajaran online pada dasarnya mengikuti aturan yang sama dengan pengajaran tatap muka. Pengenalan topik dan keterampilan yang akan dipelajari, pengarahan siswa selama mereka menjalani proses pembelajaran, dan pemberian kegiatan mandiri yang harus diselesaikan siswa adalah kesejajaran antara keduanya. Selain itu, Dunwill mengatakan bahwa setidaknya enam (6) elemen harus diperhatikan: kontak pelajar-guru, kolaborasi antar siswa, lingkungan belajar yang aktif, umpan balik yang cepat, tujuan pembelajaran yang dapat dicapai, dan penghargaan terhadap perbedaan. Pendidikan online diklasifikasikan ke dalam dua kategori. Yang pertama adalah paradigma wrap-around, yang mengandalkan sumber belajar baik online maupun offline dan sebagian besar tidak berubah. Kursus ini memiliki persyaratan yang mencakup diskusi kelompok, ujian online, dan latihan pembelajaran kolaboratif. Pendekatan kedua disebut Model Terpadu, dan sangat mirip dengan kursus yang sering disediakan melalui manajemen sistem dan bentuk pembelajaran online lainnya (Dhull & Sakshi, 2017).

Teknologi telah memungkinkan pengembangan sejumlah program yang dapat memfasilitasi secara online belajar, seperti program Zoom dan Google Meet. Aplikasi pembelajaran merupakan inovasi terbaru dalam teknologi pendidikan yang memberikan pengguna kendali penuh atas cara menggunakannya (Susanto & Akmal, 2018). Istilah “video conference” mengacu pada pertemuan di mana peserta tetap dapat berbicara dan melihat satu sama lain ketika mereka berada di tempat yang berbeda (Sidpra et al., 2020). Karena dapat diunduh secara gratis di iOS, Windows, Android, dan sistem operasi lainnya, banyak perguruan tinggi yang menggunakan sarana pembelajaran berbasis konferensi video seperti program Zoom dan Google Meet untuk mendukung penerapan pembelajaran daring. Kemampuan aplikasi untuk menggabungkan konferensi video, obrolan, dan rapat online untuk memungkinkan penggunanya bertemu dan berkomunikasi satu sama lain secara virtual dinilai memiliki kualitas yang baik. Selain itu, Zoom Meeting dan Google Meet menawarkan sejumlah fungsi tambahan termasuk fungsi share screen, yang memungkinkan dosen menampilkan slide dengan bahan ajar. Selain itu, ada alat perekam yang memungkinkan pengguna menangkap aktivitas dan menyimpannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak pembelajaran daring pada mahasiswa jurusan administrasi bisnis di Universitas Telkom dengan menggunakan sarana pembelajaran seperti Zoom dan Google Meet. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang tidak memihak tentang apa yang sebenarnya dirasakan siswa saat mengikuti pembelajaran daring dan akan menjadi alat evaluasi bagi berbagai pihak agar pembelajaran daring dapat lebih ditingkatkan lagi.