

Daring Tekstual Versus Daring Kontekstual Mana Yang Lebih Disukai Mahasiswa

Umar¹, Arif Widodo²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Mataram^{1,2}
Umarelmubaraq90@unram.ac.id¹, arifwidodo@unram.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran online berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Agar pembelajaran online efektif maka pembelajaran harus didesain lebih nyata. Salah satu unsur yang berperan membuat pembelajaran lebih nyata adalah penggunaan media. Secara garis besar media pembelajaran online berbasis video dan chatt. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran yang disukai mahasiswa. Desain penelitian yang digunakan adalah jenis kuantitatif noneksperimental. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui survei. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Subjek dalam penelitian ini mahasiswa PGSD Universitas Mataram. Jumlah responden yang terlibat sebanyak 158 mahasiswa. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran tekstual atau kontekstual yang diinginkan mahasiswa? Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menyukai pembelajaran kontekstual dari pada pembelajaran tekstual. Hal ini dapat terlihat dari karakteristik media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis video conferen dan tidak menyukai tugas berbentuk teks. Melalui video conferen pembelajaran dirasakan lebih nyata. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dosen dalam mendesain lingkungan belajar virtual yang efektif.

Kata kunci: Daring tekstual, daring kontekstual, persepsi mahasiswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran online merupakan realita yang harus dihadapi. Terlebih lagi dengan adanya pandemi pembelajaran online merupakan salah satu solusi yang dianggap paling efektif (Darmayanti, Setiani, & Oetojo, 2007). Namun demikian pembelajaran online dirasakan belum kontekstual atau belum nyata dikalangan mahasiswa. Terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan evaluasi agar pembelajaran online dapat berjalan efektif (Kusmawan, 2016). Kompetensi pengajar dalam hal ini memegang peranan yang sangat besar (Sutisna & Widodo, 2020). Sepanjang praktek pembelajaran daring masih banyak ditemui dosen yang hanya memberi tugas tekstual kepada mahasiswa. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya kemampuan dosen dalam penggunaan media belajar online. Bahkan masih banyak ditemui dosen yang mengajar hanya menggunakan WhatsApp Group yang penting sama-sama online (Mirzon, 2020). Implikasinya adalah proses belajar mengajar tidak dapat berjalan maksimal. Mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi perkuliahan (Setyo & Hidayah, 2020).

Merdeka belajar yang diharapkan dalam pembelajaran online belum dirasakan. Berdasarkan hasil penelitian masih terdapat beberapa kendala yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran online (Wijayanto, Handani, Wardana, & Hajron, 2020). Lingkungan belajar virtual yang diharapkan belum sepenuhnya terbentuk dengan baik. Hal ini dikarenakan transfer ilmu dari dosen ke mahasiswa kurang optimal. Lingkungan belajar virtual seperti halnya atmosfer akademik dalam pembelajaran tatap muka (Nahdi & Jatisunda, 2020). Tanpa hadirnya atmosfer akademik dalam proses pembelajaran dapat dipastikan pembelajaran tidak akan bermakna (Umar et al., 2020). Akibatnya adalah ilmu yang dipelajari akan menguap begitu saja tanpa bekas.

Terdapat beberapa aspek yang membentuk lingkungan belajar, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk lingkungan belajar (Erfan, Widodo, Umar, Radiusman, & Ratu, 2020). Terlebih lagi dalam pembelajaran online, penggunaan media tidak dapat dilepaskan. Hal ini dapat dipahami karena pada hakekatnya pembelajaran online adalah pembelajaran yang berbasis media. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran online merupakan model pembelajaran baru (Widodo, Ermiana, &

Erfan, 2020). Maka dari itu tidak mengherankan jika banyak kalangan yang merasa kesulitan dengan diterapkan model pembelajaran ini. Perlu banyak persiapan yang harus dilakukan dalam pembelajaran online (Widodo, Nursaptini, Novitasari, Sutisna, & Umar, 2020). Termasuk dalam hal ini adalah pemilihan media belajar yang digunakan. Berdasarkan beberapa penelitian dapat ditemukan masih banyak mahasiswa yang mengeluh dengan media pembelajaran yang digunakan dosen. Implikasinya adalah pembelajaran online yang dilakukan tidak dapat berjalan maksimal.

Penggunaan media dalam pembelajaran online seharusnya memperhatikan kondisi mahasiswa. Salah satu aspek yang harus diperhatikan sebelum menentukan media pembelajaran adalah gaya belajar mahasiswa. Masing-masing mahasiswa memiliki gaya belajar sendiri yang harus dilayani dengan baik (Widayanti, 2013). Ada mahasiswa yang memiliki gaya belajar audio, ada yang memiliki gaya belajar visual dan lain-lain. Pada hakekatnya media pembelajaran yang dikembangkan saat ini telah mengakomodasi setiap gaya belajar yang dimiliki mahasiswa. Secara garis besar media ada yang berbasis teks dan ada yang berbasis video conferen. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian bagaimana karakteristik media pembelajaran yang disukai mahasiswa dalam pembelajaran online.

Telah banyak ditemui penelitian terdahulu yang membahas tentang pembelajaran online. Hambatan dan tantangan dalam pembelajaran online masih banyak ditemui (Anugrahana, 2020). Selain itu masih banyak dijumpai penelitian terkait dengan pembelajaran online. Terdapat penelitian yang mengkaji tentang kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran online. Dari hasil kajian tersebut dapat diketahui bahwa dari segi kesiapan mahasiswa belum sepenuhnya siap dalam pembelajaran online (Widodo, Nursaptini, et al., 2020). Terkait dengan kesiapan belajar online tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa, tetapi juga lembaga pendidikan sebagai penyelenggara pendidikan (Tereseviciene, Trepule, Dauksiene, Tamoliune, & Costa, 2020). Ketidaksiapan mahasiswa juga diungkapkan dalam penelitian lainnya. Salah satu permasalahan yang dihadapi mahasiswa berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran online (Mardhiyana & Nasution, 2018).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan perlu dilakukan survei terhadap mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah desain pembelajaran yang diinginkan

mahasiswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi dosen dalam mendesain pembelajaran online. Tujuan utamanya adalah agar mahasiswa dapat merasa nyaman dalam belajar secara online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain dalam penelitian deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan survei. Tidak ada perlakuan terhadap subjek penelitian (Sugiyono, 2013). Subjek penelitian mahasiswa PGSD Universitas Mataram. Teknik pengumpulan data menggunakan survei. Instrumen yang digunakan berupa angket. Pertanyaan disebarikan kepada responden menggunakan Google Form. Jumlah responden sebanyak 158 mahasiswa. Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, pembuatan instrumen, pengumpulan data, tabulasi data, penyajian data dan penyimpulan hasil penelitian. Berikut ini disajikan indikator pembelajaran kontekstual dalam pengembangan intrumen angket.

Tabel 1. Panduan survei

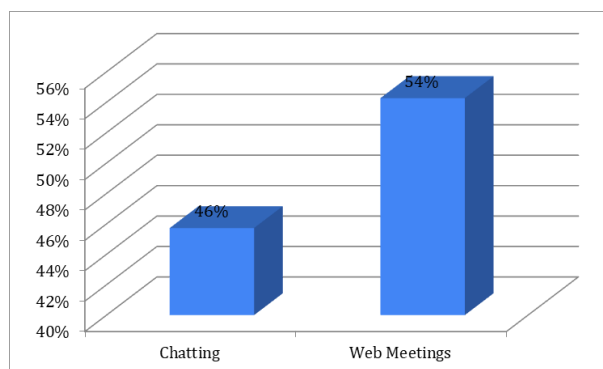
Indikator	Pertanyaan
Karakteristik Media Pembelajaran Online	Bagaimana karakteristik media pembelajaran yang anda inginkan?
Jenis Media Pembelajaran Online	Apa media pembelajaran yang paling anda sukai?
Bentuk penugasan	Apakah anda menyukai tugas berbasis teks?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan terhadap responden dapat disajikan beberapa aspek yang berkaitan dengan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran kontekstual. Beberapa aspek yang berkaitan dengan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran online antara lain karakteristik media pembelajaran, jenis media pembelajaran, dan bentuk penugasan. Berikut ini dapat disajikan hasil survei terhadap 158 responden.

Karakteristik media pembelajaran

Aspek pertama yang ditanyakan kepada responden adalah karakteristik media pembelajaran online. Pada gambar 1 disajikan karakteristik media pembelajaran yang diinginkan mahasiswa.

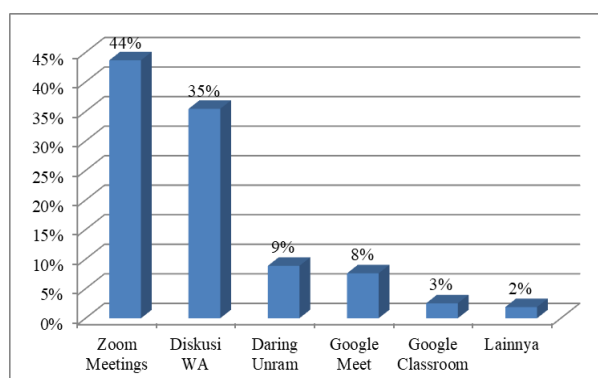


Gambar 1. Karakteristik media pembelajaran

Berdasarkan pada gambar 1 dapat diketahui bahwa sebanyak 54% mahasiswa menginginkan media pembelajaran berbasis video conferen atau web meetings. Jumlah mahasiswa yang menginginkan media pembelajaran berbasis Chatting sebanyak 46%. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang menyukai web meetings lebih banyak jika dibandingkan dengan chatting.

Jenis media pembelajaran

Aspek kedua yang ditanyakan kepada responden terkait dengan jenis media belajar online yang disukai mahasiswa. Pada aspek ini mahasiswa disajikan angket terbuka sehingga dapat menentukan sendiri media belajar yang diinginkan. Setelah dilakukan tabulasi dapat disajikan pada gambar 2.



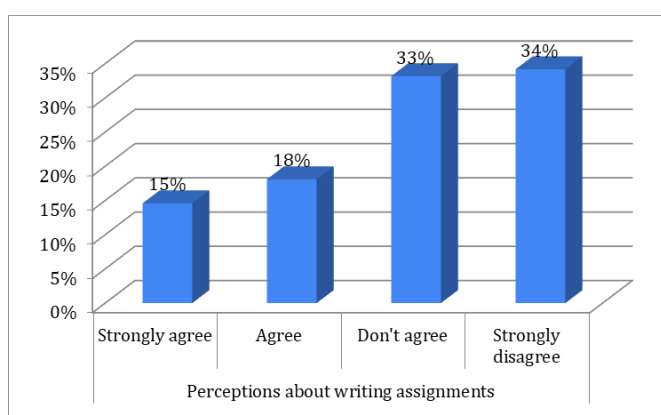
Gambar 2. Jenis media pembelajaran

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang paling banyak disukai mahasiswa adalah Zoom Meetings dengan persentase sebesar 44%. Diskusi melalui WA berada pada peringkat kedua dengan persentase sebesar 35%. Daring Unram disukai oleh 9% responden, sedangkan sisanya memilih Google Meet, Google Classroom dan media pembelajaran lainnya. Zoom Meetings dan Google Meet merupakan media pembelajaran berbasis video conferen, sedangkan WA

groups, Daring Unram dan Google Classroom adalah media pembelajaran berbasis teks. Data tersebut menunjukkan bahwa media belajar yang berbasis video conferen lebih disukai mahasiswa.

Bentuk penugasan

Kegiatan perkuliahan tidak dapat dipisahkan dengan adanya penugasan. Selama pembelajaran online proporsi penugasan bahkan lebih besar dari pada perkuliahan. Sebagian besar tugas diberikan dalam bentuk teks. Maka dari itu penting diketahui persepsi mahasiswa terkait dengan banyaknya tugas berbentuk tekstual dalam pembelajaran online.



Gambar 3. Bentuk penugasan

Berdasarkan gambar 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai dengan tugas yang berbentuk tekstual. Setidaknya terdapat 67% mahasiswa yang tidak setuju dengan tugas tekstual. Hanya 33% mahasiswa yang mengaku lebih nyaman dengan tugas berbentuk teks.

Hasil penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih menginginkan desain pembelajaran kontekstual. Hal ini dapat terlihat dari karakteristik media pembelajaran yang diinginkan. Mahasiswa lebih menyukai video conferen dibandingkan dengan chatting. Hal ini dapat dipahami bahwa dengan video conferen pembelajaran dirasakan lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran tekstual. Jenis media pembelajaran yang paling banyak disukai adalah Zoom Meetings, salah satu media pembelajaran berbasis video conferen. Aspek terakhir yang mengindikasikan mahasiswa lebih menyukai pembelajaran kontekstual adalah mahasiswa tidak nyaman dengan adanya tugas berbentuk teks.

Kemudahan yang ditawarkan dalam pembelajaran online belum banyak dinikmati mahasiswa. Hal ini sesuai dengan salah satu penelitian yang menyatakan

bahwa dari segi fleksibilitas tempat pembelajaran online masih terbatas (Widodo & Nursaptini, 2020). Maka dari itu dalam mendesain pembelajaran online harus memperhatikan kondisi mahasiswa. Pengajar harus melakukan inovasi agar pembelajaran dapat efektif (Mastur, 2020). Persepsi mahasiswa harus diperhatikan. Hal ini dikarenakan mahasiswa pada hakikatnya adalah subjek bukan objek dalam pembelajaran (Zhafira, Ertika, & Chairiyaton, 2020). Terlebih lagi dengan banyaknya kesulitan yang dialami mahasiswa dalam pembelajaran online. Berdasarkan sebuah penelitian mahasiswa masih merasa kesulitan dengan berbagai aplikasi yang dikembangkan untuk pembelajaran online (Mulyana, Rainanto, Astrini, & Puspitasari, 2020). Implikasinya adalah motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran online menurun (Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bagian hasil dan pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya: Mahasiswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis video conferen. Melalui video coferen mahasiswa merasa pembelajaran lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks. Jenis media yang paling banyak disukai mahasiswa adalah Zoom Meetings. Mahasiswa tidak terlalu suka dengan tugas berbasis teks. Media pembelajaran yang diinginkan mahasiswa adalah media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana nyata dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menyukai desain pembelajaran kontekstual dari pada tekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Darmayanti, T., Setiani, M. Y., & Oetojo, B. (2007). E-Learning Pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep Yang Mengubah Metode Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 8(2), 99–113.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Development of Android-Based Educational Game “Kata Fisika” for Elementary School Children on Concept of Force. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–9. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Muhammad_Erfan2/publication
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Kusmawan, U. (2016). Self-Directed Learning Readiness of Elementary School Teacher As Student of Open University. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 279–293. Retrieved from <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id>
- Mardhiyana, D., & Nasution, N. B. (2018). Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 31–35. Retrieved from <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/1034/pdf>
- Mastur, M. M. A. L. N. A. B. D. (2020). Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72–81.
- Mirzon, D. J. D. A. D. A. (2020). Efektifitas WhatsApp Sebagai Media Belajar Daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Mulyana, M., Rainanto, B. H., Astrini, D., & Puspitasari, R. (2020). Persepsi Mahasiswa Atas Penggunaan Aplikasi Perkuliahan Daring Saat Wabah Covid-19. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.36339/jaspt.v4i1.301>
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru SD Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>

- Setyo, G., & Hidayah, L. (2020). Pengembangan E-Learning Mata Kuliah Profesi Keguruan Berbasis Moodle Untuk Model Blended Learning Di Universitas Islam Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 8–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4189>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutisna, D., & Widodo, A. (2020). Peran Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 9(2), 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jbmp.v9i2.110927>
- Tereseviciene, M., Trepule, E., Dauksiene, E., Tamoliune, G., & Costa, N. (2020). Are Universities Ready to Recognize Open Online Learning? *International Education Studies*, 13(2), 21–32. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n2p21>
- Umar, U., Kaharuddin, A., Fauzi, A., Widodo, A., Radiusman, R., & Erfan, M. (2020). A Comparative Study on Critical Thinking of Mathematical Problem Solving Using Problem Based Learning and Direct Intruction. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 314–316. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.079>
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1). <https://doi.org/10.18551/erudio.2-1.2>
- Widodo, A., Ermiana, I., & Erfan, M. (2020). Emergency Online Learning : How Are Students ' Perceptions ? *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)*, 513, 263–268. Retrieved from <https://www.atlantis-press.com/article/125950288.pdf>
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Merdeka belajar dalam pandemi : Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2), 86–96. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>
- Widodo, A., Nursaptini, N., Novitasari, S., Sutisna, D., & Umar, U. (2020). From face-to-face learning to web base learning: How are student readiness? *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 149–160. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6801>
- Wijayanto, S., Handani, D. F., Wardana, A. E., & Hajron, K. H. (2020). Aktivitas di Sekolah Diliburkan saat Pandemi Covid-19: Bagaimana Pembelajaran yang Dilakukan? *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4461>

Zhafira, N. H., Ertika, Y., & Chairiyaton. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 4, 37–45.