

## “ANALISIS PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT”

Hafri Yuliani, Ekeh Trisna Ayuh  
[Hafriyuliani68@gmail.com](mailto:Hafriyuliani68@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran daring dalam meningkatkan student engagement, Trowel (2010) menjelaskan bahwa *Student Engagement* diartikan sebagai keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas secara kognitif, afektif dan behavioral. Penelitian dilakukan di Universitas Terbuka Bengkulu Jurusan Ilmu Komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa : 1. Hasil pembelajaran menggunakan daring sangat baik dilihat dari tingkat pemahaman dan bertambahnya pengetahuan mahasiswa (kognitif) mengenai konsep dan materi yang dipelajari dan didiskusikan dalam pembelajaran daring sangat baik. 2. Efek yang timbul dan dirasakan Mahasiswa (Afeksi) dalam pembelajaran daring sangat baik terbukti dari mahasiswa menikmati proses pembelajaran dan mahasiswa aktif dalam berdiskusi, mahasiswa merasa senang, semangat dan kondusif dalam berdiskusi. 3. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan Mahasiswa (Behavioral) dalam pembelajaran daring, mahasiswa hadir tepat waktu, tidak pernah tidak hadir, mentaati aturan kelas serta kondusif. 4. Pembelajaran daring dengan aplikasi Microsoft team disambungkan langsung ke internet mampu meningkatkan pengetahuan, pemahaman, memberikan rasa senang, semangat serta menimbulkan tindakan positif bagi mahasiswa.

**Kata Kunci** : Pembelajaran Daring, Student Engagement , Kognitif, afektif, Behaviora

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya adalah pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru atau dosen atau tutor dengan siswa atau mahasiswa tetapi dilakukan secara online yang menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring telah memberikan kemudahan Akses kepada setiap Mahasiswa. Mahasiswa mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran dimana saja, kapan saja dan dalam waktu yang tidak dibatasi.

Proses belajar yang biasa dilakukan secara konvensional berubah menjadi proses pembelajaran secara online. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Zoom meeting*, *Microsoft team*, *Whatsapp*, *blog* dan lainnya. Kemajuan teknologi telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk tidak terlambat dalam menambah pengetahuan. Menurut *Keengwe* dan *Georgina* (2012) menjelaskan bahwa perkembangan

teknologi memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Sehingga Mahasiswa bisa dengan mudah mengakses dan berinteraksi dengan Dosen melalui aplikasi yang digunakan.

Sistem perkuliahan yang dilaksanakan dimasa pandemi Covid-19 adalah pembelajaran daring. Karena tidak bersentuhan secara fisik. Menurut Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Untuk mencegah penyebaran Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara-acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak mahasiswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Menurut Milman (2015) penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda.

Sama halnya yang dilakukan oleh Universitas Terbuka Bengkulu, sebelum terjadinya wabah Corona atau yang sering dibicarakan yaitu Covid-19, Universitas Terbuka Bengkulu menyelenggarakan Tutorial Tatap Muka, namun karena wabah ini tidak hanya melanda Indonesia tetapi juga dunia maka Universitas Terbuka Bengkulu, telah memberikan fasilitas kepada Mahasiswa dan Tutor untuk bisa melakukan proses pembelajaran dan pengajaran dengan cara daring yaitu menggunakan aplikasi *Microsoft Team* yang dihubungkan dengan internet sebagai alat untuk penghubung antara Tutor dan Mahasiswa. Setiap Tutor diberikan *Link* untuk bisa mengakses setiap kelas yang diampu. Sedangkan mahasiswa tinggal memasuki link yang diberikan oleh Tutor untuk bisa bergabung di dalam ruang di aplikasi *Microsoft Team*. Artinya bahwa Universitas terbuka Bengkulu telah memfasilitasi dalam proses pengajaran, dimana menggunakan aplikasi *Microsoft Team* dengan dihubungkan ke internet sebagai media pembelajaran antara tutor dan mahasiswa.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi 4.0 telah memberikan kemudahan kepada Mahasiswa Universitas Terbuka Bengkulu untuk bisa hadir secara online melalui aplikasi *Microsoft team*

sehingga bisa intens hadir secara online selama 8 kali pertemuan. Berdasarkan informasi dari wawancara kepada salah satu Informan yang menjadi Mahasiswa Universitas Terbuka Bengkulu mengatakan, dengan adanya pembelajaran secara online telah menguntungkan dari proses belajar. Terbukti dari nilai IPK yang meningkat karena semua Tugas bisa di kirimkan melalui Email, diskusi yang lancar dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft team* dan bisa mengikuti perkuliahan melalui jarak jauh selama 8 kali pertemuan. Sehingga untuk nilai kehadiran bisa menjaicai 100 persen. Tidak hanya itu ,dengan menggunakan aplikasi *Microsoft team* mampu memberikan kesempatan kepada seluruh Mahasiswa yang mengambil Mata kuliah tersebut bisa mengakses bahan ajar yang dibagikan pada saat berlangsungnya tutorial online, selain itu bisa langsung bertanya kepada tutor tentang materi yang di diskusikan. Artinya bahwa kemudahan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu membuat Mahasiswa dan Tutor untuk bisa bertemu melalaui dunia maya, bisa berinteraksi dan berkomunikasi serta bisa memberikan *feedback* berupa tugas yang telah didiskusikan secara online melalaui *Microsoft team*.

Keterlibatan dan keaktifan Mahasiswa di dalam kelas online yaitu dengan menggunakan aplikasi Microsoft team, menggambarkan bahwa mahasiswa dalam proses pembelajaran ikut terlibat secara aktif, baik dalam berdiskusi maupun bertanya kepada tutor. Dari penjelasan diatas dapat diartikan bahwa student engagement adalah keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas online secara afeksi, emosi dan kognisi. Sehingga penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam mengenai analisis pembelajaran daring dalam meningkatkan *student engagement*.

## KAJIAN TEORI

### Student engagement

Trowel (2010) menjelaskan bahwa *Student Engagement* diartikan sebagai keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas secara efektif, behavioral dan kognitif untuk meningkatkan hasil belajar dan perkembangan Mahasiswa. Tidak jauh berbeda menurut Reeve (2005) mengemukakan *student engagement* sebagai intensitas tingkah laku, kualitas emosi, dan usaha pribadi dari keterlibatan Mahasiswa secara aktif dalam aktifitas pembelajaran.

Trowler (2010) menjelaskan bahwa student engagement terdiri dari tiga dimensi. Pertama, ***Behavioral engagement***. *Behavioral engagement* dapat dilihat dari tingkah laku yang bersifat pemahaman maupun yang bersifat keterampilan. Seorang mahasiswa dengan behavioral engagement yang baik, akan mematuhi norma, hadir tepat waktu, tidak pernah absen dari kelas dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Kedua yaitu ***Emotional engagement***. Mahasiswa menunjukkan student engagement dengan melibatkan emosinya dalam proses belajar. Mahasiswa dengan emotional engagement yang baik akan tertarik secara pribadi menjalani proses belajar, ada perasaan senang, ada *feedback* yang positif yang diperlihatkan serta ada rasa memiliki dari mata kuliah yang di ambil. . Ketiga, ***Cognitive engagement***. mahasiswa menunjukkan student engagement dengan menggunakan kognitif. Mahasiswa dengan *Cognitive engagement* dapat dilihat dari pengetahuan mengenai mata kuliah yang dipelajari, pemahaman dilihat dari tugas, dan adanya timbal balik dari evaluasi yang diberikan.

Sama halnya dengan pendapat diatas, menurut Kuh (2009) *student engagement* sebagai waktu usaha Mahasiswa yang disediakan untuk

aktivitas yang berhubungan dengan hasil yang diinginkan di perkuliahan dan apa yang institusi lakukan untuk membuat mahasiswa berpartisipasi di dalam aktivitas tersebut. Sedangkan menurut Reeve (2005) menjelaskan bahwa *Student Engagement* memiliki cakupan daerah yang lebih sempit . Pada konsep *student engagement* keterlibatan hanya pada proses pembelajaran di dalam kelas.

*Student engagement* merupakan indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena keikutsertaan Mahasiswa dalam proses pembelajaran mempengaruhi keberhasilan dari pembelajaran. Keterlibatan Mahasiswa dapat dilihat dari Kognitif atau pengetahuan mahasiswa dari materi yang di bahas sehingga diskusi bisa aktif dan adanya timbal balik, lalu adanya afektif atau rasa baik itu senang ketika diskusi, sedih karena berakhirnya diskusi atau merasa kesal karena adanya jawaban yang belum puas dari Mahasiswa lainnya. Sehingga ketika Mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan diatas, maka dapat di simpulkan bahwa *student engagement* merupakan keterlibatan Mahasiswa secara aktif di dalam proses pembelajaran di dalam kelas, baik secara *kognitif dan*

*afektif (emosional)* serta *Behavioral engagement* sehingga dalam penelitian ini peneliti melihat keterlibatan dan keaktifan mahasiswa di dalam kelas online.

### **Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan learning manajemen system (LMS). Seperti menggunakan *Zoom, Google Meet, Microsoft Team*, dan lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al.,(2004) menjelaskan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pemebelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Sedangkan menurut Kuntarto,E.(2007) menjelaskan bahwa Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan Mahasiswa dan Dosen untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet.

Penelitian ini membahas mengenai pembelajaran daring yang diterapkan oleh Universitas Terbuka Bengkulu dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Team* yang terhubung langsung oleh internet. Pembelajaran daring telah mempermudah Mahasiswa dalam berinteraksi antara Tutor

dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa.

### **Mahasiswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) Mahasiswa adalah orang yang terdaftar dan menjalani pendidikan di perguruan tinggi. Sedangkan menurut Basir (1992) Mahasiswa secara psikis dan fisik telah mencapai tahap awal dewasa dan telah meninggalkan masa remaja. Tidak jauh berbeda menurut Hurlock (1999) Mahasiswa adalah orang yang menuntut ilmu di perguruan tinggi baik di universitas, institusi maupun akademik. Dari penjelasan diatas, penelusi Dapat menyimpulkan bahwa Mahasiswa merupakan orang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dengan batas waktu tertentu.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan analisis pembelajaran daring dalam meningkatkan student Engagement yang diselenggarakan di Jurusan Ilmu Komunikasi Pokjar Kota Bengkulu Universitas Terbuka Bengkulu. Pembelajaran daring yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi Microsoft Team yang dihubungkan dengan internet.

Penelitian dilakukan dengan cara wawancara melalui Whatsapp grup komunikasi Universitas Terbuka Bengkulu. Ada 15 orang Mahasiswa yang menjadi informan dalam penelitian ini. Hasil wawancara secara tertulis kemudian dikelompokkan kedalam tiga kategori respon mahasiswa: (1) Kognitif Mahasiswa dalam pembelajaran daring; (2) Afektif Mahasiswa dalam pembelajaran daring; (3) Behavioral Mahasiswa dalam pembelajaran daring. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model analisis Miles & Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, display data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Analisis data penelitian tahap reduksi data merupakan tahap mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan dari hasil wawancara lalu di kelompokkan datanya. Tahap display data merupakan pemaparan data yang diperlukan dalam penelitian dan yang tidak perlu dibuang. Tahap penarikan dan verifikasi kesimpulan adalah tahap interpretasi data penelitian untuk ditarik kesimpulan berdasarkan fenomena yang didapatkan (Miles, M. B., & Huberman, M.,1994).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis pembelajaran daring dalam meningkatkan student engagement di jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas FHISIP Universitas Terbuka Bengkulu, model pembelajaran daring yang sudah diterapkan memiliki pola yang sama. Pembelajaran berlangsung secara asinkronus. Dalam 8 inisiasi, tutor memberikan rangkuman materi pembelajaran dari buku wajib UT berbentuk powerpoint atau memberikan sumber pembelajaran lain seperti alamat website atau link pendukung materi. Selain itu, Mahasiswa diwajibkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan diskusi yang ada dalam tiap inisiasi dan mengumpulkan 3 tugas di minggu ke-3, 5, dan 7. Sehingga bisa diketahui tingkat pemahaman dari tugas yang telah dikerjakan. Dari penelitian ini terdapat tiga point yang ditemukan yaitu Kognitif Mahasiswa dalam pembelajaran daring, kedua Afektif Mahasiswa dalam pembelajaran daring serta behavioral mahasiswa dalam pembelajaran daring. Adapun hasil penelitian sebagai berikut :

### 1. *Congnitif engagement* dalam Pembelajaran daring .

Dari hasil penelitian kepada 15 informan didapatkan bahwa kongnitif *engagement* lebih menekankan pada pemahaman mahasiswa tentang pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Terbuka Bengkulu dengan menggunakan *Microsoft team* yang langsung dihubungkan ke internet. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa setiap kali pertemuan selalu ada *feedback* dari mahasiswa dalam membahas konsep yang ada di modul. Tidak hanya itu , selama proses pembelajaran daring, tutor telah membagikan link kepada mahasiswa sehingga mahasiswa semakin mudah untuk bisa bergabung dalam kelas daring. Dengan adanya daring, mahasiswa bisa berdiskusi dan menanyakan konsep yang belum dianggap jelas. Salah satu contoh hasil penelitian yaitu mengenai bertambahnya pengetahuan mahasiswa mengenai konsep dan materi di dalam modul sesuai dengan Mata kuliah yang diambil. Selain itu Pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi *Microsoft Team* sangat membantu pertukaran informasi dan pengetahuan yang diberikan oleh tutor kepada mahasiswa. Penggunaan

Microsoft Team sangat membantu dikarenakan dilengkapi dengan *camera*, *microfont*, pesan serta waktu. Tidak hanya itu, kognitif Mahasiswa dapat dilihat dari hasil tugas yang telah dikerjakan dan dikumpulkan langsung pada pertemuan ke 3,5 dan 7. Dari hasil di dapatkan seluruh Mahasiswa mendapatkan hasil di atas 80, Artinya bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan kognitif mahasiswa atau adanya perubahan pengetahuan mahasiswa dari hasil pembelajaran secara daring. Selain itu setiap pembelajaran daring tidak ada mahasiswa yang terlambat, dibuktikan dengan waktu yang tertera pada saat berlangsungnya pembelajaran daring.

## **2. Afektif / emosional engagement Dalam Pembelajaran Daring.**

Tujuan dari pembelajaran daring tidak hanya sekedar memberitahu kepada mahasiswa agar menjadi tahu, bisa tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu yaitu diharapkan mahasiswa dapat merasakan dari pengetahuan yang diterima dalam proses pembelajaran daring. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa afektif atau secara emosional mahasiswa bahwa dari 15 informan mengatakan senang menggunakan aplikasi Microsoft team sebagai alat dalam proses pembelajaran daring. Karena dengan Microsoft team,

setiap mahasiswa bisa melihat satu dengan yang lain, bisa bergantian berbicara dan bisa dengan jelas mendengarkan penjelasan tutor. Bersemangat dalam berdiskusi serta senang dengan proses pembelajaran daring. Sehingga dari situasi dan suasana yang kondusif selama 8 kali pertemuan membuah mahasiswa merasa puas dan senang menjalani pembelajaran secara daring. Mahasiswa merasa diuntungkan karena bisa mengakses dimana saja. Dengan kemudahan akses dan suasana yang kondusif membuat suasana senang dan merasa diuntungkan dengan pembelajaran daring. Artinya bahwa dengan pembelajaran daring telah membuat mahasiswa merasa senang, diuntungkan dan merasa puas dikarenakan informasi yang diinginkan didapatkan dengan akses yang cepat, tidak harus datang ke kampus dan bisa diakses dimana saja. Sehingga dengan suasanya kondusif dilengkapi dengan pembelajaran daring membuat mahasiswa merasa senang dan merasa diuntungkan dari segi waktu dan biaya.

## **3. Behavioral engagement dalam Pembelajaran Daring.**

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada mahasiswa dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan

bahwa informan lebih menunjukkan tindakan seperti tepat waktu dalam mengikuti kelas daring, aktif dalam bertanya dan menjawab dari pertanyaan yang dilontarkan oleh mahasiswa lain, selain itu pernyataan mahasiswa lain ditunjukkan dari ketepatan dan kesungguhan dari mengerjakan tugas terbukti dari nilai yang berada di *range A* yaitu di atas 80. Artinya bahwa pembelajaran daring telah memberikan dampak yang baik dalam bentuk tindakan, perilaku dan kegiatan berupa tugas yang dikerjakan dengan baik dan bersungguh-sungguh terbukti dengan nilai yang sangat memuaskan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis pembelajaran daring dalam meningkatkan student engagement pada mahasiswa jurusan ilmu komunikasi Fhisip Universitas Terbuka Bengkulu. Trowel (2010) menjelaskan bahwa *Student Engagement* diartikan sebagai keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas secara kognitif, afektif dan behavioral untuk meningkatkan hasil belajar dan perkembangan Mahasiswa. Sehingga didapatkan bahwa :

1. Hasil pembelajaran menggunakan daring (*Microsoft team*) sangat

baik dilihat dari tingkat pemahaman dan bertambahnya pengetahuan mahasiswa (kognitif) mengenai konsep dan materi yang dipelajari dan didiskusikan dalam pembelajaran daring sangat baik.

2. Efek yang timbul dan dirasakan Mahasiswa (Afeksi) dalam pembelajaran daring sangat baik terbukti dari mahasiswa menikmati proses pembelajaran dan mahasiswa aktif dalam berdiskusi, mahasiswa merasa senang, semangat dan kondusif dalam berdiskusi.
3. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan Mahasiswa (Behavioral) dalam pembelajaran daring, mahasiswa hadir tepat waktu, tidak pernah absen dari, kondusif dan adanya *feedback*.
4. Pembelajaran daring mampu meningkatkan pemahaman, memberikan rasa senang, bahagia serta menimbulkan tindakan positif bagi mahasiswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Santoso, Slamet. 2010. Teori Psikologi Sosial. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Severin, Werner J dan James W. Tankard. 2005. Teori Komunikasi, Sejarah, Metode, & Terpaan di dalam Media Massa. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta Tamburaka, Apriyadi.
2013. Literasi Media “Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa”. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Umar, Husein. 2002. Metode Riset Komunikasi Organisasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Darwanto, SS. 2007. Televisi Sebagai Media Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. Dinamika Komunikasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmat. 2010. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morissan. 2011. Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi. Jakarta: Kencana.
- M. Romli, Asep Syamsul. 2009. Dasar-Dasar Siaran Radio, Bandung: Nuansa.
- Rakhmat, Jalaludin. 2009. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Jurnal :
- Ali Sadikin\*, Afreni Hamidah. ISSN 2580-0922 (online), ISSN 2460-2612 (print) Volume 6, Nomor 02, Tahun 2020, Hal. 214-224 Available online at: <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Niki Raga Tantri Tutor Tutorial Online, Universitas Terbuka e-mail: [nikitantri@gmail.com](mailto:nikitantri@gmail.com)