

Media Pembelajaran Interaktif dan Kepuasan Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19

Murbiah

Fakultas Ilmu Kesehatan, IKesT Muhammadiyah Palembang; murbiah.husin@gmail.com

Maya Fadlilah

Fakultas Ilmu Kesehatan, IKesT Muhammadiyah Palembang; mayastikes@gmail.com (koresponden)

Paray Theo Lonando

Fakultas Sain dan Teknologi, IKesT Muhammadiyah Palembang; theo.blue89@gmail.com

Zairinayati

Fakultas Sain dan Teknologi, IKesT Muhammadiyah Palembang; zairinayati@yahoo.co.id

ABSTRACT

Efforts to reduce the spread of Covid-19 in the education sector are by implementing online learning. Some online learning media are interactive media and e-learning. Student satisfaction in the online learning process is very important to increase student motivation and achievement during the Covid-19 pandemic. The purpose of this study was to determine the difference in student satisfaction between the use of interactive learning media without a network and with a network during the Covid-19 pandemic. This study was applied with a cross-sectional design. The sample is Semester IV students of the Nursing Science Study Program who take maternity nursing courses. This study compares the difference in satisfaction of 2 groups, each of which is learning with a network and without a network. The results of the analysis show that the average satisfaction of the interactive learning group without the network is 34.36 and with the network is 33.38. The results of the comparison test show the value of $t = 3.040$ with a value of $p = 0.003$. It was concluded that there was a difference in student satisfaction between those using interactive media without a network and with a network.

Keywords: satisfaction; interactive media; network; Covid-19 pandemic

ABSTRAK

Upaya pengurangan penyebaran Covid-19 pada bidang pendidikan adalah dengan memberlakukan pembelajaran daring. Beberapa media pembelajaran daring adalah media interaktif dan *e-learning*. Kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa selama pandemi Covid-19. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kepuasan mahasiswa antara penggunaan media pembelajaran interaktif tanpa jaringan dan dengan jaringan selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini diterapkan dengan desain *cross-sectional*. Sampel adalah mahasiswa Semester IV Program Studi Ilmu Keperawatan yang mengambil mata kuliah keperawatan maternitas. Studi ini membandingkan perbedaan kepuasan 2 kelompok, masing-masing adalah pembelajaran dengan jaringan dan tanpa jaringan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rerata kepuasan kelompok pembelajaran interaktif tanpa jaringan adalah 34,36 dan dengan jaringan adalah 33,38. Hasil uji komparasi menunjukkan nilai $t = 3,040$ dengan nilai $p = 0,003$. Disimpulkan bahwa ada perbedaan kepuasan mahasiswa antara yang menggunakan media interaktif tanpa jaringan dan dengan jaringan.

Kata kunci: kepuasan; media interaktif; jaringan; pandemi Covid-19

PENDAHULUAN

Coronavirus-2019 (Covid-19) merupakan penyakit pernafasan akut yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2.). Penyakit ini pertama kali menyebar di Negara China tahun 2019 melalui penularan manusia ke manusia dan tahun 2020 penyakit ini terus menyebar cepat ke seluruh dunia, kemudian pada tanggal 12 Maret 2020 WHO mengumumkan bahwa Covid-19 sebagai pandemik. (WHO, 2020). Pandemi Covid-19 menyebabkan krisis pada semua aspek kehidupan manusia baik fisik, psikologis dan sosial. Di Indonesia, pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk mengurangi penyebaran virus dengan pemberlakuan *social distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) di beberapa Daerah. Upaya pengurangan penyebaran ini berdampak pada berbagai bidang salah satunya pendidikan di Indonesia.⁽¹⁾

Upaya pengurangan penyebaran covid-19 pada bidang pendidikan dengan memberlakukan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, hal ini didukung pula dengan Keputusan bersama Empat Menteri tanggal 15 Juni 2020 tentang panduan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 menjelaskan bahwa metode pembelajaran di perguruan tinggi pada zona wajib dilaksanakan secara daring baik teori maupun praktikum. Pelaksanaan pembelajaran daring harus didukung oleh sarana teknologi untuk mentransfer informasi antara dosen dan mahasiswa, namun kenyataannya terdapat beberapa wilayah yang sedikit sinyal internet atau tidak ada sama sekali jaringan internet yang dibutuhkan sebagai teknologi untuk membantu keberhasilan pembelajaran daring, Kondisi ini mengharuskan Institusi pendidikan melakukan Inovasi dan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran daring baik metode maupun media yang digunakan selama proses pembelajaran.

Kondisi pandemic COVID-19 memiliki dampak jangka pendek pada proses pembelajaran, yang akan dirasakan oleh semua orang yang terlibat dalam pendidikan, baik di pedesaan maupun di wilayah metropolitan. Keluarga di Indonesia khususnya masih asing dengan pembelajaran online dari rumah. Belajar di rumah adalah konsep yang relatif baru di Indonesia, terutama bagi orang tua dari anak-anak dengan pekerjaan yang memaksa mereka untuk meninggalkan rumah. Mahasiswa yang terbiasa belajar tatap muka akan mengalami masalah psikologis. Belajar dari rumah belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga belum bisa diukur keefektifannya. Dukungan infrastruktur dan teknologi informasi di desa yang belum memadai menyebabkan pembelajaran online mbingungkan.⁽¹⁾

Berdasarkan wilayahnya, 94% satuan pendidikan di zona merah corona masih menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Persentasenya makin rendah seiring turunnya kerawanan corona di suatu wilayah. Sebaliknya, Pembelajaran Tatap Muka (PTM) paling banyak di zona hijau corona, yakni mencapai 41% satuan pendidikan. Mayoritas penyelenggara Pendidikan (sekolah termasuk perguruan tinggi) di Indonesia masih memprioritaskan pembelajaran jarak jauh saat pandemi virus corona Covid-19. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), jumlahnya mencapai 78% dari total 183.566 satuan pendidikan yang melapor. Sementara, 22% sekolah sudah menerapkan pembelajaran tatap muka (PTM).⁽³⁾

Upaya dan tujuan dalam proses pembelajaran daring sebagaimana kebijakan dari kementerian pendidikan dan kebudayaan antara lain memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, fokus kepada pendidikan, memiliki kecakapan hidup yang bersifat inklusif dan kontekstual. Kebijakan dan Fasilitas Pembelajaran jarak jauh terus dilakukan pemerintah untuk mendukung keberlanjutan proses Pendidikan meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Adapun upaya yang telah dilakukan antara lain penyediaan Kuota Gratis/Murah, sumber belajar berbasis digital (*e-book, Youtube, Google* dan lain-lain), mengerjakan tugas dari dosen, belajar dari buku teks pelajaran, belajar interaktif secara daring, membuat proyek sederhana/kegiatan praktik/kreativitas. Bagi peneliti upaya yang dilakukan adalah tetap dengan metode hybrid namun lebih ditekankan pada penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran daring adalah media interaktif dan e-learning. Model pembelajaran e-learning yang digunakan dalam proses pembelajaran daring menggunakan media komunikasi seperti aplikasi berbasis moodle, whatsApp, Youtube, Zoom dan media sosial lainnya dengan menggunakan jaringan internet.⁽⁸⁾ Media interaktif adalah metode komunikasi di mana mahasiswa tidak hanya mendengarkan saja tetapi aktif mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan materi bahan ajar yang diberikan. Mmedia interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi media berbasis telekomunikasi, misalkan teleconference, kuliah jarak jauh, dan (media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc tanpa harus menggunakan jaringan internet.⁽³⁾

Pembelajaran interaktif dan e-learning harus didukung dengan sarana dan prasarana serta kebijakan institusi, kesiapan dosen dan mahasiswa dengan teknologi informasi dan komunikasi. Dosen mampu menyiapkan bahan kuliah dengan teknologi yang dapat membantu mahasiswa aktif belajar baik menggunakan jaringan internet maupun tidak menggunakan jaringan internet sehingga dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran daring.⁽⁴⁾

Pembelajaran secara daring diharapkan efektif diterapkan sebagai solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap bisa berjalan walaupun keadaan tidak memungkinkan untuk terjadinya pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Kepuasan mahasiswa adalah suatu keadaan terpenuhinya keinginan, harapan dan kebutuhan mahasiswa tentang pelayanan karyawan, kompetensi dosen yang didukung oleh sarana dan prasarana yang dirasakan oleh mahasiswa (Sarjono, 2007). Kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa selama pandemic Covid-19. Beberapa factor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dengan pembelajaran daring antara lain adalah teknologi, konten edukasi, motivasi dan sikap, tingkat kesiapan mahasiswa desain pembelajaran, kualitas informasi.⁽¹¹⁾ Berdasarkan uraian sebelumnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan mahasiswa dengan media pembelajaran inetraktif dan e-learning. Apakah ada keterkaitan antara variabel dan implikasinya dalam pembelajaran daring.⁽⁹⁾

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif dan e-learning terhadap kepuasan mahasiswa di masa pandemic COVID-19

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain komparatif dengan membandingkan dua kelompok. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kelompok 1 dengan perlakuan media inetraktif tanpa jaringan internet dan kelompok 2 dengan media e-learning dengan jaringan internet.

Penelitian dilakukan pada mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammadiyah Palembang. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 90 responden. Penentuan sampel dilakukan dengan *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling* di mana setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dengan diseleksi dengan acak pada

mahasiswa semester IV yang mengambil mata kuliah keperawatan Maternitas II. Untuk menentukan kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian, peneliti melakukan pengundian dari 3 kelas, kemudian diambil 2 kelas dengan cara diundi untuk kelas dengan kelompok A dan Kelompok dengan masing masing kelompok berjumlah 45 responden.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner kepuasan yang dimodifikasi dari teori dan telah dilakukan uji validitas dan reabilitas pada 30 responden menggunakan uji *Cronbach Alpha* didapatkan hasil validitas 0,506 dan nilai reabilitas 0,806, Uji analisis yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan memasukan materi ke portal e-leraning IKesT Muhammadiyah Palembang dengan menngunkan jaringan internet dan media pembelajaran inetraktif dengan menggunakan adobe flash CS 6 yang dikembangkan untuk memasukan materi pembelajaran yang digunakan mahasiswa tanpa menggunakan jaringan internet.

HASIL

Berdasarkan tabel 1 di atas didapatkan hasil $p = 0,003$ yang berate ada perbedaan yang signifikan antara kelompok mahasiswa menngunkan media interaktif tanpa jaringan dan kelompok mahasiswa menngunkan media interaktif dengan jaringan.

Tabel 1. Perbedaan rerata kepuasan mahasiswa

Variabel	n	Mean	SD	t	Nilai p
Kepuasan kelompok tanpa jaringan	45	34,36	1,131	3,040	0,003
Kepuasan kelompok dengan jaringan	45	33,38	1,838		

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis bivariate dengan menggunakan uji independent t-test didapatkan nilai mean kepuasan pada kelompok media interaktif tanpa jaringan adalah 34,36 dan kelompok media interaktif dengan jaringan adalah 33,38 dengan nilai signifikan 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa ada oerbedaan yang signifikan antara kelompok media interaktif tanpa jarngan dan kelompok media interaktif dengan jaringan.

Kepuasan mahasiswa adalah suatu keadaan terpenuhinya keinginan, harapan dan kebutuhan mahasiswa tentang pelayanan karyawan, kompetensi dosen yang didukung oelh sarana dan prasarana yang dirasakan oleh mahasiswa (Sarjono, 2007). Kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran daring sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa selama pandemic Covid-19. Beberapa factor yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa dengan pembelajaran daring antara lain adalah teknologi, konten edukasi, motivasi dan sikap, tingkat kesiapan mahasiswa desain pembelajaran, kualitas informasi. ⁽¹⁰⁾

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran daring adalah media interaktif dan e-learning. Model pembejaran e-learning yang digunakan dalam proses pembelajaran daring menggunakan media komunikasi seperti aplikasi berbasis moodle, whatsApp, Youtube, Zoom dan media sosial lainnya dengan menggunakan jaringan internet. ⁽⁸⁾

Media interaktif adalah metode komunikasi di mana mahasiswa tidak hanya mendengarkan saja tetapi aktif mengamati, melakukan dan mendemonstasikan materi bahan ajar yang diberikan. Media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi media berbasis telekomunikasi, misalkan teleconference, kuliah jarak jauh, dan (media berbasis mikroprosesor, misalkan *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, dan compact (video) disc tanpa harus menggunakan jaringan internet. ⁽²⁾

Penyebaran pandemic covid menuntut perguruan tinggi memiliki inovasi pembelajaran sehingga capaian pembelajaran mahasiswa tercapai. Pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemic dengan media pembelajran interaktif baik dilakukan secara daring maupun offline. Beberapa hambatan yang ditemukan pada saat pembelajran dengan jaringan salah satunya adalah keterjangkauan jaringan internet dan jaringan internet yang lamban sewaktu waktu selain itu juga fasilitas jaringan yang membutuhkan biaya tambahan untuk penggunaan jaringan internet. ⁽¹⁾

Pembelajaran daring sebagai pilihan tunggal dalam kondisi pencegahan penyebaran covid 19 telah memberikan kesan tersendiri pada masa perjuangan melawan virus inihingga harus melakukan pembatasan akses pendidikan. Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring bekerjasama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Pihak pendidikan juga harus menyesuaikan konsep kurikulum Pendidikan tinggi (KPT) dengan situasi saat ini. Kepada orang tua pihak pendidikan berkewajiban mensosialisasikan kepada orangtua peran dan tugasnya mengikuti perkembangan perkuliahan, disamping itu juga perlu ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada

orangtua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapat pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis online. Sehingga dampak positifnya dapat, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya maksimal. Seorang pakar pendidikan Universitas Brawijaya (UB) dalam memperingati Hari Pendidikan Nasional 2020 menyatakan selamanya profesi pendidik (guru/dosen) tidak akan tergantikan oleh teknologi namun yang menjadi tuntutan adalah metode pembelajaran harus terus berkembang dan inovatif. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang dosen untuk dapat memotivasi mahasiswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis. Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Sebagai penelitian lanjutan nanti akan dilakukan kajian bagaimana tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang mengukur pencapaian indeks prestasi mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan jaringan atau tanpa jaringan.

Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kepuasan mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif tanpa jaringan dan dengan jaringan. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan jaringan memiliki kekurangan tersendiri dalam hal tingkat kepuasan mahasiswa. Namun seiring perkembangan teknologi proses pembelajaran daring masih dapat dilakukan meskipun pandemic sudah selesai, dengan peningkatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada perbedaan kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran interaktif antara yang menggunakan media tanpa jaringan dan dengan jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Herliandry LD, Nurhasanah N, Suban ME, Kuswanto H. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2020;22(1):65–70.
2. Firman F, Rahayu S. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*. 2020;2(2):81–89.
3. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI. *Data Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana; 2021.
4. Kwok K, Ghrear S, Li V, Haddock T, Coleman P, Birch SAJ. Children can learn new facts equally well from interactive media versus face to face instruction. *Frontiers in Psychology*. 2016;7(OCT):1–10.
5. Yazdi M. E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*. 2012;2(1):143–152.
6. Muhson A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2010;8(2).
7. Nadziroh F. Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*. 2017;2(1):1–14.
8. Napitupulu R. Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2020;7(1):23–33.
9. Pakpahan, R., & Fitriani, Y. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)*. 2020. 4(2), 30–36.
10. Poerwita Sary F, Herlambang O. E-learning Program Effectiveness on Students' Learning Satisfaction at Telkom University Bandung. *KnE Social Sciences*. 2019;3(14):271.
11. Prawanti LT, Sumarni. Kendala Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2020*.
12. Rahmawati D. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Mahasiswa. *Jurnal Economia*. 2013;9(1):52–65.
13. Ray AE, Greene K, Hecht ML, Barriage SC, Miller-Day M, Glenn SD, Banerjee SC. An E-learning adaptation of an evidence-based media literacy curriculum to prevent youth substance use in community groups: Development and feasibility of REAL media. *JMIR Formative Research*. 2019;3(2):1–11.
14. Savira F, Suharsono Y. Implementasi E-Learning Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 2020;01(01):1689–1699.
15. Suciati S. Interaksi Kesiapan Belajar Dan Kepuasan Terhadap Layanan Pada Interaction Between Learning Readiness and Satisfaction and the Learning Service. *Cakrawala Pendidikan*. 2017;70–80.