



Persepsi Mahasiswa tentang Penggunaan Media Daring pada Program Studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya selama Masa Pandemi *Corona Virus Disease (COVID-19)*

Suci Ferdiana^{1*}

¹Program Studi S1 Ilmu Gizi, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya

* e-mail: suci.ferdiana@stikessurabaya.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

Online Media, Student Perception.

The impact of the covid-19 pandemic is not only felt in the world of health but also has an effect on the world of education This phenomenon makes educators use a variety of online learning media to meet cognitive, affective, and social needs during the learning policy from home. Various institutional and educational creativities use online media with different platforms to facilitate students. This study aims to explore information related to the type of media used by multiple platforms and students' perceptions of media that is liked and disliked. This research method uses a cross-sectional design with a sample of 104 respondents at various levels in the year of the S1 STIKes Surabaya Nutrition Study Program. The research results show that the type of media used includes Google classroom & meeting, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube, and Quizizz with the highest moodle media usage frequency of 43 and the lowest frequency of media usage of Quizezz by 2%. Students' perceptions of preferred and disliked media with the results of the top 3 most preferred media were WhatsApp Group at 41.7%, Zoom 28.2%, and Google classroom & meeting at 8.7%. The top 3 most disliked media are Zoom at 53.4%, Youtube at 15.6%, and Moodle at 12.6%.

Pandemi Covid-19 dirasakan dampaknya pada dunia kesehatan maupun bidang pendidikan. Fenomena ini membuat para pendidik menggunakan berbagai media pembelajaran secara daring untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif dan social. Berbagai kreatifitas institusi dan pendidikan menggunakan media daring dengan platform berbeda untuk memfasilitasi mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi terkait jenis media yang digunakan dengan berbagai platform dan persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai. Metode penelitian ini mmenggunakan desain cross-sectional dengan jumlah sample 104 responden berbagai tingkatan tahun program studi S1 Ilmu Gizi STIKes Surabaya. Hasil penelitiia menunjukkan bahwa Jenis media yang digunakan meliputi Google classroom & meeting, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube dan Quizizz dengan frekuensi penggunaan media moodle tertinggi sebesar 43% dan frekuensi penggunaan media Quizezz terendah sebesar 2%. Persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai dengan hasil 3 media teratas yang paling disukai adalah WhatsApp Group sebesar 41.7%, Zoom 28.2% dan Google classroom & meeting sebesar 8.7% serta terdapat 3 media teratas yang paling tidak disukai adalah Zoom sebesar 53.4%, Youtube sebesar 15.6% dan Moodle sebesar 12.6%.

Kata Kunci: Daring, mahasiswa, media, persepsi

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara yang mengalami dampak bencana global pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) telah mengambil kebijakan khusus terkait pelaksanaan proses belajar mengajar di seluruh jenjang pendidikan. Kebijakan ini tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat Covid-19 (Mendikbud, 2020). Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19), serta Surat Edaran dan petunjuk dari Kepala Daerah. Terkait proses belajar dari rumah yang dilaksanakan melalui daring/jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, maka proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang terjangkau secara daring untuk seluruh mahasiswa S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya (STIKes Surabaya). Sebagai respon Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Ketua STIKes Surabaya mengeluarkan kebijakan proses perkuliahan selama masa pandemi covid-19 untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi moodle yang telah dikembangkan untuk digunakan secara menyeluruh serta tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan berbagai media lainnya.

Penggunaan berbagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar bermakna selama masa pandemi. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar (Rachmawati, 2010). Berbagai media pembelajaran yang dilakukan secara daring memanfaatkan memanfaatkan berbagai *platform* dalam jaringan internet, interaksi dan fasilitasi untuk mendukung pelayanan belajar bagi mahasiswa (Anhusadar, 2020)

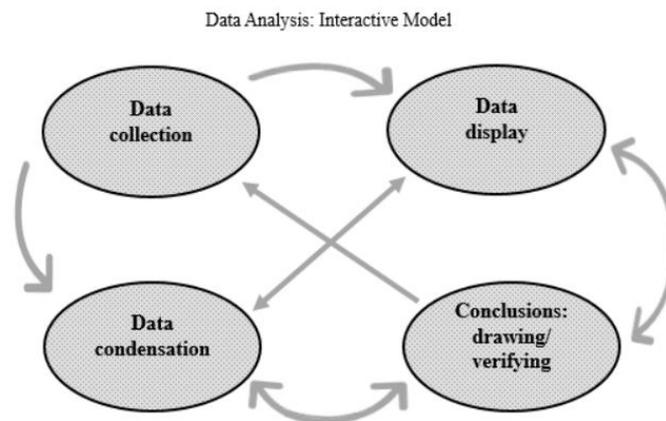
sehingga pola sistem pembelajaran ini dapat dimengerti oleh tiap peserta belajar (Saputro, Somantri, & Nugroho, 2017). Berbagai media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen selama masa pandemi telah meningkatkan penggunaan teknologi digital yang terintegrasi pada seluruh pengalaman belajar mahasiswa. Studi literatur terbaru menyebutkan bahwa mahasiswa jaman sekarang telah mahir menggunakan teknologi digital, selalu aktif dan sangat partisipatif pada media sosial (Wright, White, Hirst, & Cann, 2014) dalam jaringan internet. Namun era pandemi covid-19 yang merubah kebiasaan pembelajaran dari luring terpaksa daring ini menjadi penting untuk dikenali kesulitannya dalam memanfaatkan teknologi digital yang baik. Hal ini disebabkan karena penggunaan media digital untuk belajar mengajar telah lama tidak konsisten dan sangat bervariasi antar bidang ilmu, tingkat studi dan cara penyampaiannya (Selwyn, 2014). Bahkan hasil studi persepsi kebermanfaatan media digital pada lingkup universitas menyatakan bahwa media digital mengganggu pengalaman belajar siswa dan hanya ada beberapa media yang berfungsi paling baik meski cara ini bukan yang paling ekspansif, ekspresif, memberdayakan, mencerahkan atau paling mengasyikkan (Henderson, Selwyn, & Aston, 2017). Fakta di Indonesia, pembelajaran daring tidak cukup mudah diterima oleh mahasiswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian pada mahasiswa PIAUD dimana 61% mahasiswa merasa kesulitan memahami materi (Anhusadar, 2020). Kesulitan penguasaan memahami materi disebabkan oleh gangguan pengiriman informasi dosen ke mahasiswa dapat terjadi dari berbagai faktor salah satunya penggunaan media pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah menggali informasi terkait jenis media yang digunakan dengan berbagai *platform* dan persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai. Hipotesis dalam survey ini adalah persepsi mahasiswa S1 Ilmu Gizi STIKes Surabaya terhadap media daring di masa pandemi masih dalam kategori baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey dengan desain *cross-sectional*, dimana penelitian ini dilakukan pada saat dan periode yang sama serta serentak. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi S1 Ilmu Gizi menggunakan teknik *probability sampling-Stratified Random Sampling* berdasarkan tingkatan tahun dengan jumlah 104 responden. Teknik pengumpulan data

menggunakan kuesioner dengan teknik analisis data menggunakan model interaktif menurut Miles dan Huberman yang dapat dilihat pada gambar 1. yang meliputi reduksi data dimana aktivitasnya meliputi penyeerhanaan dan membuat ringkasan, penyajian data dengan aktifitas pembuatan matrik dan bagan serta penarikan kesimpulan untuk validasi data dan temuan pola (Miles, Mattheu B; Huberman, 1994).



Miles, M.B., & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.)

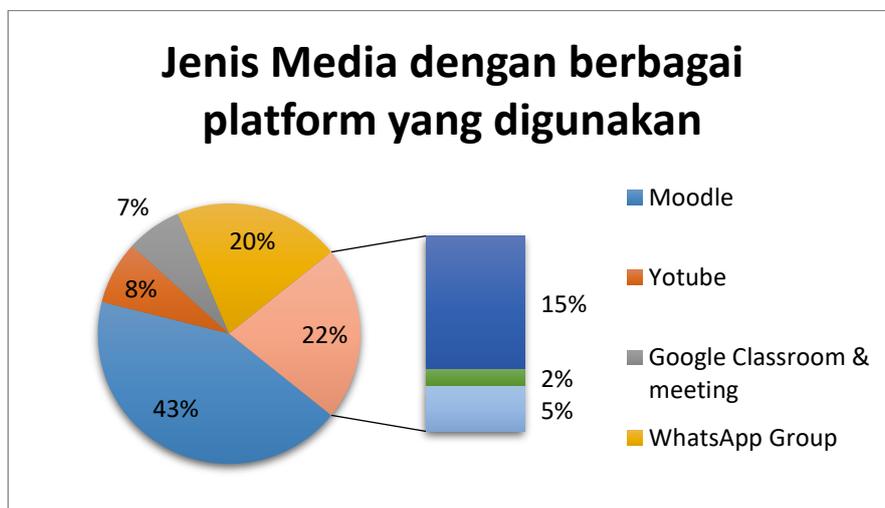
Gambar 1. Model Interaktif Analisis Data oleh Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Media dengan Berbagai Platform yang Digunakan

Jenis media yang digunakan meliputi Google classroom & meeting, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube dan Quizizz. Hasil penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.

Penentuan media daring yang digunakan selama pandemic covid-19 di lingkungan program studi S1 Ilmu Gizi STIKes Surabaya ditentukan oleh kebijakan kampus, kemampuan dosen pengampu mata kuliah dan permintaan mahasiswa.



Gambar 2. Diagram Jenis Media dengan berbagai platform yang digunakan

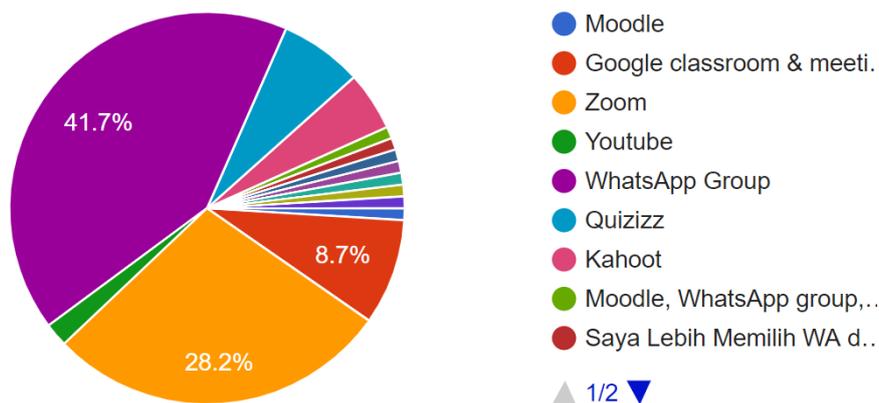
Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media moodle menunjukkan aktivitas yang paling tinggi 43% selama masa pandemi covid-19 di lingkungan STIKes Surabaya. Hal ini disebabkan oleh kebijakan kampus yang mengatur proses belajar mengajar serta evaluasi menggunakan media moodle yang telah dikembangkan sehingga akan mempengaruhi keputusan dosen dalam memfasilitasi media pertemuan di di setiap mata kuliah mahasiswa. Moodle singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* adalah sebuah platform pembelajaran gratis, bebas didistribusikan dan dimodifikasi dibawah ketentuan GNU *General Public License* yang dibuat oleh Martin Dougiamas (Dougiamas & Taylor, 2003). Moodle dirancang untuk memfasilitasi tugas otentik kehidupan nyata bagi administrator, dosen dan mahasiswa dalam sebuah ruang belajar berbasis website dan android yang berpusat pada siswa dan mempertahankan prinsip *social constructivism and social constructionism*(Antonenko, Toy, & Niederhauser, 2004). Situasi pandemi yang mendadak mengubah pola sistem pembelajaran luring menjadi daring menyebabkan pergeseran model interaksi pembelajaran pada perguruan tinggi untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif dan integrasi sosial" sehingga banyak perguruan

tinggi yang menggunakan media e-learning moodle sebagai *Learning Management System* (Fahmi & Cipta, 2018).

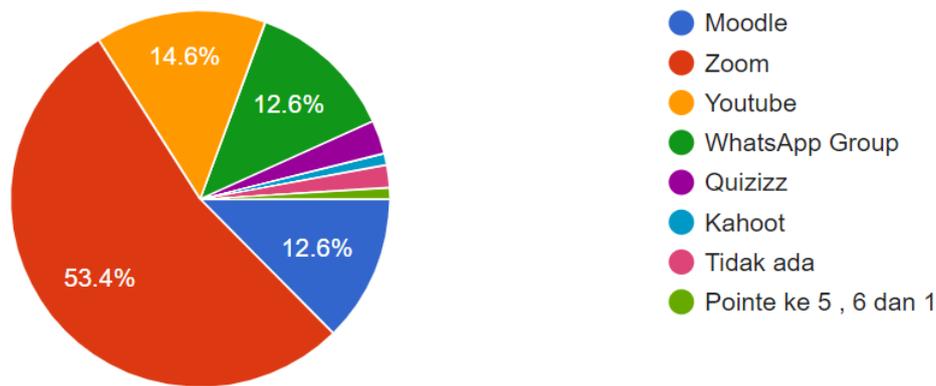
Beberapa keunggulan keterampilan mahasiswa yang diperoleh melalui Moodle di antaranya: gagasan mahasiswa akan terungkap secara sistemik dan tersurat, mendorong untuk belajar secara aktif, belajar mengaplikasikan keterampilan-keterampilan berbahasa, seperti keterampilan mekanis yang meliputi pemahaman punctuation, huruf kapital, dan penulisan kata, memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh dari membaca, melatih berpikir kritis mahasiswa saat mereka menuliskan sudut pandang serta pengorganisasian tulisan yang akan dituangkan dalam moodle (Kurniawan, 2019).

Persepsi Mahasiswa Terhadap Media Yang Disukai dan Tidak Disukai

Data persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai ditunjukkan pada gambar 3 dan gambar 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 3 media teratas yang paling disukai adalah WhatsApp Group sebesar 41.7%, Zoom 28.2% dan Google classroom & meeting sebesar 8.7%. dan 3 media teratas yang paling tidak disukai adalah Zoom sebesar 53.4%, Youtube sebesar 15.6% dan Moodle sebesar 12.6%.



Gambar 3. Diagram Jenis Media yang Paling Disukai



Gambar 4. Diagram Jenis Media yang Paling Tidak Disukai

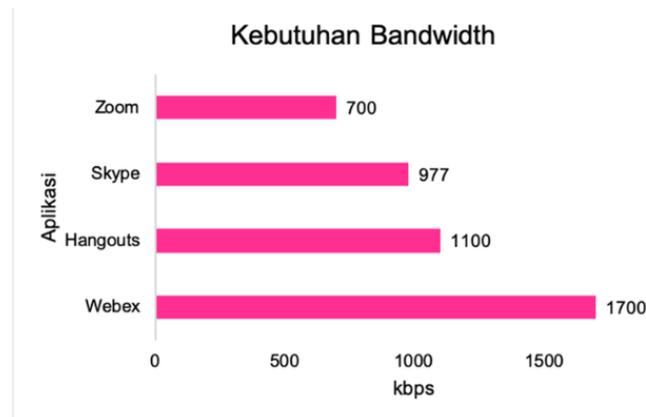
Mahasiswa sangat senang dengan media *chatting* WhatsApp Group dengan alasan penggunaan media ini tidak menghabiskan banyak kuota, jaringan lebih stabil, bisa mengakses dimana saja, dapat mengulang materi kembali dan lebih efektif dan efisien secara keseluruhan, Salah satu dari aplikasi yang berkembang untuk pendidikan dan banyak diminati oleh pada era ini adalah WhatsApp (Prajana, 2017). Media ini mampu memfasilitasi komunikasi antara dosen dan mahasiswa dengan memanfaatkan beberapa fitur untuk menyebarkan informasi pembelajaran antara lain Chat Group, foto, video, pesan suara, dan dokumen. Padahal berdasarkan gambar 2 media ini hanya digunakan 20% dari keseluruhan aktifitas pembelajaran mahasiswa di lingkungan STIKes Surabaya. Media WhatsApp Group juga tidak disukai mahasiswa sebesar 12.6%. hal ini karena menurut alasan responden, media WhatsApp Group terlalu banyak chat yg masuk dr teman sekelas sehingga chat dosen tertumpuk, tidak semua mahasiswa merespon, bahkan ada yang tidak membuka grup sama sekali ketika kuliah berlangsung, sulit memahami materi karena tidak di jelaskan secara langsung, lebih menyukai mendengarkan ,daripada membaca tulisan yang kadang disingkat, sering salah memahami dan kebingungan dalam mengerjakan tugas hingga membuat mengantuk.

Berbeda hal dengan media *live straming* zoom, media ini mjuga menjadi favorit mahasiswa kedua setelah WhatsApp karena menurut mereka media zoom ebih mudah

untuk memahami materi karena semua indra berfungsi untuk melihat grafis secara visual dan audio ceramah dari dosen langsung, paparan materi lebih detail dan jelas karena disiarkan langsung, lebih interaktif saat berdiskusi dan tanya jawab karena dapat melakukan tatap muka langsung seperti kondisi sebelum pandemi, dapat merasakan kehadiran teman banyak dalam perkuliahan dan memudahkan bukti kehadiran setiap mata kuliah. Frekuensi penggunaan media zoom hanya mencapai 15% dari total penentu kebijakann di lingkungan STIKes Surabaya karena media ini juga memiliki beberapa kelemahan. Kekurangan penggunaan media zoom ini dieksprsikan dengan data persepsi ketidaksukaan paling tinggi oleh mahasiswa dengan jumlah 53.4%. Alasan mereka terkait media ini karena zoom gratis dinilai memiliki durasi terbatas 40 menit saja sehingga jam pelajaran habis untuk rejoin, media ini menghabiskan banyak kuota, memerlukan jaringan internet yang kuat dan stabil,meskipun faktanya media Zoom memiliki tingkat kebutuhan bandwidth paling rendah menurut CNBC Indonesia yang dilakukan oleh PT. Tri Indonesia yaitu sekitar 700 Kbps jika dibandingkan dengan Skype dengan 977Kbps, Hangouts dengan 1100 Kbps, dan terakhir WebEx dengan 1.700 Kbps yang dapat dilihat pada gambar 5 (Budiansyah, 2020). Menurut peneliti implementasi media zoom sebaiknya digunakan secara terbatas saja dengan jumlah partisipan maksimal 20 mahasiswa agar lebih mumpuni dan efektif jika lebih dari itu, maka aktivitas Zoom harus dibagi menjadi dua

atau tiga sesi, sehingga pembelajaran daring yang efektif dapat dilaksanakan, mengingat aplikasi live streaming yang memiliki karakter boros kuota, maka durasi live streaming yang dilakukan dapat dipersingkat sela-ma 10-15 menit per pertemuan, agar interaksi antara pengajar

dan pembelajar dapat tetap terjalin layaknya pembelajaran di dalam kelas konvensional. Selanjutnya, penyampaian materi tambahan dan pengumpulan tugas dapat dilakukan melalui Google Classroom dan dipantau secara real time dan intens melalui WhatsApp group (Naserly, 2002).



Gambar 5. Kebutuhan Bandwidth Media *Live Streaming*

Media Youtube sebagai media berbagi video mendapatkan hati pada mahasiswa STIKes Surabaya sebesar 1.9% saja hal ini karena menurut mereka media ini dapat menjelaskan materi oleh dosen secara jelas seperti *live streaming*, dapat dipelajari secara berulang dan sinyal tidak menjadi kendala. Terbukti dari berbagai penelitian media Youtube efektif meningkatkan motivasi mahasiswa. Media ini dipandang dapat menghadirkan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar (Yusri, Rosida, Jufri, & R, 2018). Meskipun sebanyak 14.6% banyak yang tidak menyukai penggunaan media berbagi video ini karena alasan youtube kurang efektif karena tidak dapat berinteraksi secara langsung, membutuhkan kuota tinggi dan membuat mengantuk jika penjelasan materi presentasi hanya dilakukan oleh rekan sekelas sehingga lebih fokus materi kelompok sendiri daripada kelompok lain. Rendahnya minat mahasiswa dengan media Youtube untuk memfasilitasi proses pembelajaran karena penggunaan Youtube tersebut karena biaya untuk pembelian kuota internet yang cukup membebani mahasiswa, jikalau youtube menjadi media yang sering digunakan namun mahasiswa

lebih banyak untuk mengakses konten hiburan dibandingkan untuk membantu perkuliahan (Setiadi, Azmi, & Indrawadi, 2019). Adapun kendala dalam penggunaan YouTube sebagai sumber belajar yaitu sulitnya menemukan konten yang berkualitas kualitas, koneksi internet yang tidak stabil, banyaknya rekomendasi video yang tidak berhubungan dengan tentang materi yang dicari, dan perangkat dan fasilitas yang terbatas.

SIMPULAN

Jenis media yang digunakan meliputi Google classroom & meeting, Zoom, WhatsApp Group, Kahoot, Youtube dan Quizizz dengan frekuensi penggunaan media moodle tertinggi sebesar 43% dan frekuensi penggunaan media Quizizz terendah sebesar 2%.

Persepsi mahasiswa terhadap media yang disukai dan tidak disukai dengan hasil 3 media teratas yang paling disukai adalah WhatsApp Group sebesar 41.7%, Zoom 28.2% dan Google classroom & meeting sebesar 8.7%. dan 3 media teratas yang paling tidak disukai adalah Zoom sebesar 53.4%, Youtube sebesar 15.6% dan Moodle sebesar 12.6%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada mahasiswa S1 Ilmu Gizi STIKes Surabaya. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih pada editor dan reviewer pada draft artikel sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhusadar, L. O. (2020). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44–58.
- Antonenko, P., Toy, S., & Niederhauser, D. (2004). *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment: What Open Source Has to Offer*. 1–9.
- Budiansyah, A. (2020). Zoom vs Skype vs Hangouts, Mana Paling Irit Kuota Internet? *CNBC Indonesia*.
- Dougiamas, M., & Taylor, P. C. (2003). Moodle Using Learning Communities to Create an open Source Management System. *ED-MEDIA 2003—World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications*, 171–178. Honolulu, Hawaii: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Fahmi, M. H., & Cipta, B. S. I. (2018). Pengembangan Blended Learning Berbasis Moodle (Studi Kasus Di Universitas Islam Raden Rahmat Malang). *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 2(1), 9–16.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2017). What works and why? Student perceptions of ‘useful’ digital technology in university teaching and learning. *Studies in Higher Education*, 42(8), 1567–1579.
<https://doi.org/10.1080/03075079.2015.1007946>
- Kurniawan, L. A. (2019). Moodle sebagai penunjang perkuliahan menulis kreatif. *Caraka*, 6(1).
- Mendikbud. (2020). *Permendikbud No 04 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Permendikbud No 88 Tahun 2014 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri Menjadi Perguruan Tinggi Badan Hukum*.
- Miles, Mattheu B; Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: a sourcebook of new methods* (2nd ed.). Beverly Hills: Sage Publications.
- Naserly, M. K. (2002). Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut. *Jurnal AKSARA PUBLIC*, 4(2), 155–165.
- Prajana, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Untuk Media Pembelajaran Dalam Lingkungan Uin Ar-Raniry Banda Aceh. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 122.
<https://doi.org/10.22373/cs.v1i2.1980>
- Rachmawati, Yuanita. (2010). *Efektivitas Pendekatan Reciprocal Teaching Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Pada Materi Vertebrata Di Kelas RSBI SMA Muhammadiyah 2 Surabaya*. Surabaya: UNESA.
- Saputro, F. B., Somantri, M., & Nugroho, A. (2017). Pengembangan Sistem Kuliah Online Universitas Diponegoro Untuk Antar Muka Mahasiswa Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android. *Pengembangan Sistem Kuliah Online Universitas Diponegoro Untuk Antar Muka Mahasiswa Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android*, 19(1), 15–21.
<https://doi.org/10.12777/transmisi.19.1.15-21>
- Selwyn, N. (2014). *Digital Technology and the Contemporary University*.
<https://doi.org/10.4324/9781315768656>
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313–323.
<https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Wright, F., White, D., Hirst, T., & Cann, A. (2014). Visitors and Residents: mapping student attitudes to academic use of social networks. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 126–141.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2013.777077>
- Yusri, Y., Rosida, A., Jufri, J., & R, M. (2018).

Efektivitas Penggunaan Media Youtube Berbasis Various Approaches Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris. *Eralingua: Jurnal Pendidikan*

IJSL 1 (1) (2020) 05-12
Persepsi Mahasiswa tentang...
Bahasa Asing dan Sastra, 2(2).
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i2.6760>