

## Efektivitas pembelajaran daring di program studi manajemen administrasi asm ariyanti Bandung

Moch. Hafid<sup>1\*</sup>, Nur Ahmad Ruyani<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Angka penyebaran COVID-19 yang terus meningkat menyebabkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan di dalam rumah secara virtual yang biasa disebut dengan *learning from home*. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran secara virtual. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melalui kuesioner yang dibagikan secara online dengan teknik *purposive sampling*. Hasil yang diperoleh meliputi 46.9% responden kurang tertarik kepada pembelajaran virtual. Sebanyak 46,9% responden sering menggunakan *Zoom meeting* untuk pembelajaran. Sebanyak 57,8% responden merasa kurang percaya diri dalam berpendapat.

**Kata Kunci:** efektivitas pembelajran, pembelajaran virtual

### ABSTRACT

*The increasing number of the spread of COVID-19 has led to learning activities being carried out in virtual homes, commonly known as learn from home. Based on these problems, the purpose of this study is to determine the effectiveness of learning virtually. The method used in data collection is through a questionnaire distributed online with a purposive sampling technique. The results obtained include 46.9% of respondents are less interested in virtual learning. As many as 46.9% of respondents often use Zoom Meeting apps for learning. As many as 57.8% of respondents felt less confident in their opinion.*

### PENDAHULUAN

Masa pandemi COVID-19 menjadi salah satu masalah yang sangat merugikan dalam berbagai sektor, terutama sektor pendidikan. Selama masa pandemi berlangsung, mengharuskan mahasiswa melakukan pembelajaran dari rumah atau yang biasa disebut dengan *Learn Form Home*. Hal tersebut merupakan suatu realitas yang tidak dapat dipungkiri, mengingat angka penyebaran virus COVID-19 yang semakin meningkat mengharuskan adanya penerapan protokol kesehatan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang hari ini juga terdampak adanya pandemi COVID-19 (Wisnaeni, 2020).

---

\*Corresponding author  
Email: [mochafid@ariyanti.ac.id](mailto:mochafid@ariyanti.ac.id)

Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah dengan istilah *Work From Home* (WFH) dan *Learn From Home* (LFH) akibatnya segala aktivitas yang dilakukan hanya dari rumah saja. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai proses Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Hal ini dilakukan untuk mengurangi dampak dari penyebaran virus COVID-19 (Rosali, 2020).

Berdasarkan kebijakan pemerintah tersebut, mengakibatkan adanya penyesuaian kebijakan pendidikan pada setiap perguruan tinggi yang bertujuan untuk mengupayakan agar proses pembelajaran dapat tetap efektif seperti tatap muka. Pembelajaran yang telah dilakukan di Indonesia saat ini memiliki keraguan mengenai keefektifitasan pembelajaran. Menurut Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) proses bergantinya pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring ini tidak efektif karena banyak yang salah konsep diakibatkan oleh proses pembelajaran daring memberikan lebih banyak tugas dari proses pembelajaran secara tatap muka. Hal ini diakibatkan oleh proses pembelajaran yang diterapkan di Indonesia selama ini adalah secara tatap muka, sehingga masih pentingnya adaptasi dari setiap mahasiswa ataupun tenaga pendidik.

Pendidikan tinggi hari ini juga mengalami dampak yang sangat besar terutama dalam hal perubahan metode pembelajaran secara radikal. Hal tersebut dibenarkan, dengan banyak PTN dan PTS yang mengambil langkah kebijakan dengan menerapkan pembelajaran daring secara menyeluruh. Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu tidak lepas dari adanya metode pembelajaran secara virtual dengan berbagai macam *platform* yang digunakan sebagai media pengganti selama pembelajaran secara luring dilaksanakan. Atas dasar tersebut penelitian terkait efektivitas pembelajaran virtual pada mahasiswa ASM Ariyanti Bandung dilakukan.

Metode pembelajaran virtual yang digunakan meliputi asinkronous dan sinkronous. Metode asinkronous digunakan dalam perkuliahan apabila tidak menggunakan *web meeting*, maka aplikasi yang mendukung berjalannya proses perkuliahan adalah melalui Ariyanti estudy, *WhatsApp Group* atau *Zoom Meeting*. Metode sinkronous yakni pembelajaran yang dilakukan dengan *Web Meeting* (*Zoom meet*), dimana proses perkuliahan ini dilaksanakan secara tatap muka melalui suara dan video. Kedua metode ini adakalanya digunakan secara bersamaan dalam platform Ariyanti estudy, dimana Ariyanti estudy ini sudah memiliki fitur yang cukup lengkap, yaitu ada *video conference*, *chatting*, fitur materi dalam bentuk video maupun multimedia. Platform ini merupakan metode *learning mobile system* yang dimiliki oleh ASM Ariyanti Bandung.

Permasalahan dalam pembelajaran virtual yaitu terletak pada ketersediaan layanan internet karena sebagian besar mahasiswa tinggal di daerah dengan pelayanan jaringan kurang baik. Kesulitan dalam mengakses layanan internet terjadi ketika mahasiswa ASM Ariyanti Bandung pulang kampung, sehingga kesulitan sinyal yang disebabkan jaringan di sekitar daerah masing-masing terkadang mengalami gangguan. Hal tersebut menjadi hambatan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, seperti jaringan yang kurang stabil akan mengakibatkan penjelasan dari dosen terputus-putus yang akhirnya akan mengalami miskomunikasi (Mustakim, 2020).

Permasalahan lain yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran secara daring

yaitu sebagian besar mahasiswa mengeluhkan biaya yang dikeluarkan untuk membeli kuota internet semakin tinggi. Pemerintah telah memberikan kuota internet secara gratis untuk mahasiswa, akan tetapi hal itu dirasa masih kurang karena dalam pembelajaran secara daring membutuhkan kuota yang cukup banyak. Hal ini diakibatkan oleh dosen sebagian besar saat memberikan materi menggunakan *Zoom meet* yang bertujuan supaya materi yang diberikan mudah dipahami oleh mahasiswa.

*Zoom Meeting* digunakan sebagai tempat penugasan cukup efektif karena mahasiswa dapat mengetahui tenggat tugas yang diberikan oleh dosen. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas pembelajaran virtual di masa pandemi. Penelitian ini juga bertujuan untuk membandingkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk melakukan proses pembelajaran (Andrianto Pangondian, Insap Santosa, & Nugroho, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari pembelajaran secara virtual. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika memiliki indikator. Indikator yang dapat mengukur keefektifan pembelajaran yaitu 1) kualitas pembelajaran yaitu seberapa besar kadar informasi yang diberikan kepada siswa sehingga dapat dengan mudah dipelajari, 2) kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi dari guru, 3) intensif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa, dan 4) waktu yaitu seberapa lama seorang siswa dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Pentingnya penelitian efektivitas pembelajaran secara virtual ini adalah untuk mengetahui seberapa efektifnya pembelajaran virtual dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Keutamaan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pendapat seorang mahasiswa mengenai pembelajaran virtual, apakah pembelajaran virtual lebih baik dibandingkan pembelajaran luring. Mengetahui aplikasi atau media apa saja yang lebih efektif digunakan saat proses pembelajaran virtual berlangsung dan mengetahui kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen saat proses pembelajaran virtual. Tingkat efektivitas pembelajaran secara virtual dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara umum dalam ruang lingkup mahasiswa ASM Ariyanti Bandung.

Platform yang digunakan dalam pembelajaran virtual di Program Studi Manajemen Administrasi adalah *Learning Mobile System (LMS)* yang diberi nama Ariyanti estudy. Semua matakuliah menggunakan hasil Ariyanti estudy dalam pelaksanaan pembelajaran. Mahasiswa merespon secara bervariasi, dimana hasil wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa prodi Manajemen Administrasi merasa kurang efektif menggunakan Ariyanti estudy saja dalam proses pembelajaran. Dari sisi ketersediaan materi perkuliahan, mahasiswa juga merasa kurang efektif. Oleh karena itu penting untuk membuktikan secara ilmiah melalui metode ilmiah tertentu tentang Efektivitas Pembelajaran Virtual Bagi Mahasiswa Manajemen Administrasi ASM Ariyanti Bandung.

Manfaat penelitian ini adalah membantu para pendidik untuk menggunakan aplikasi atau web yang lebih efektif dan mudah digunakan saat proses pembelajaran berlangsung secara virtual. Aplikasi atau web yang digunakan dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses pelajaran yang diberikan dan kuota yang dibutuhkan saat mengakses pembelajaran tidak terlalu banyak. Penelitian ini memiliki perbedaan

dengan penelitian-penelitian lainnya yaitu dibidang tempat penelitian, dimana penelitian ini hanya dikhususkan untuk mahasiswa ASM Ariyanti Bandung.

Penelitian lainnya dengan tema yang sama menyimpulkan bahwa pembelajaran secara daring dengan metode *virtual learning* memiliki kekurangan dan kelebihan baik dari dosen maupun mahasiswa. Penelitian menyatakan bahwa perkuliahan dapat berjalan secara lancar, akan tetapi terdapat beberapa kendala yang menjadikan pembelajaran tidak ideal dan tidak efektif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Hal tersebut yang menjadikan pentingnya dilakukan penelitian efektivitas pembelajaran secara virtual untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran pada mahasiswa Prodi Manajemen Administrasi ASM Ariyanti Bandung dalam masa Pandemi COVID-19.

## **METODE**

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian survey. Metode pengumpulan data menggunakan angket berupa *google form* yang dibagikan secara *online*. Angket berisi tentang pertanyaan mengenai perbedaan efektivitas pembelajaran mahasiswa pada masa pandemi dan pra pandemi. Angket berisi tentang pertanyaan mengenai perbedaan pembelajaran mahasiswa pada masa pra pandemi dan pandemi. Angket diberikan kepada subjek penelitian yaitu mahasiswa Program Studi Manajemen Administrasi yang melakukan pembelajaran virtual. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dalam pengambilan responden pada penelitian ini dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* dilakukan dengan menentukan sampel yang dipilih dari kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2009). Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahap yakni tahap studi pendahuluan dengan mencari penggunaan aplikasi yang sering digunakan selama pembelajaran virtual. Tahap kegiatan penelitian ini melibatkan mahasiswa sejumlah 64 orang. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan metode *Chi Square* dengan pengolahan data yang dilakukan pada dengan menggunakan excel. Teknik analisis penelitian ini menggunakan analisis kualitatif mengikuti konsep Miles dan Huberman dengan didasari reduksi data dan penyajian data, hingga terbentuk suatu kesimpulan. Setelah mendapatkan hasil dari responden yang berasal dari *google form* yang berupa data persen, kemudian dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran virtual adalah pembelajaran yang dilakukan secara non-tatap muka atau dilakukan secara tidak langsung. Pembelajaran ini menekankan pada penggunaan media virtual sebagai platform pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Hal itu yang kemudian menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta praktis. Melalui pembelajaran berbasis virtual mahasiswa bisa melakukan perkuliahan dengan lancar dan bisa mengikuti mata kuliah yang diambil hingga selesai. Pembelajaran yang dilakukan secara virtual tidak hanya menjamin kelancaran dan mempermudah pembelajaran saja melainkan terdapat berbagai kekurangan dan kendala. Banyak mahasiswa dan dosen yang belum bisa mengikuti pembelajaran secara virtual dengan sempurna, karena kendala jaringan internet, kesiapan dalam perangkat pembelajaran,

dan ketersediaan biaya untuk membeli kuota internet.

Prodi Manajemen Administrasi di ASM Ariyanti Bandung sebelum terjadi pandemi COVID-19 sudah menerapkan pembelajaran berbasis virtual dengan gabungan pembelajaran non-virtual atau konvensional yang biasa disebut dengan *blended learning* (Wardani, Toenlio, & Wedi, 2018). Pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah dapat meningkatkan daya Tarik pembelajaran secara konvensional di dalam kelas dan sesuai untuk diterapkan di era teknologi abad-21 (Wardani, *et. al.*, 2018). Namun, karena adanya pandemi COVID-19, maka pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *blended learning* beralih secara radikal dengan menerapkan pembelajaran berbasis virtual secara menyeluruh.

Terdapat perbedaan antara pembelajaran secara virtual menggunakan *e-learning* dan non virtual atau lebih dikenal dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran secara konvensional merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan satu atau lebih metode pembelajaran dan pendidik mempunyai peran penting dalam pendekatan ini, adapun metode yang digunakan berupa penjelasan secara tatap muka, pemberian tugas serta tanya jawab, sedangkan *e-learning* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis teknologi dimana bahan belajar dikirim secara elektronik ke peserta didik dapat melalui jarak jauh menggunakan jaringan computer (Trianto, 2007).

Perbedaan utama antara kedua hal tersebut terdapat pada media dimana sebuah instruksi di jalankan, pada metode non virtual atau konvensional pembelajaran memiliki kontrol penuh atas lingkungannya dimana kualitas penyampaian materi dapat dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya kemampuan dan kepribadian pendidik, proses penyesuaian dengan lingkungan sekitar dan pembuatan modul sebagai materi pendukung, sementara dalam situasi pembelajaran virtual atau *e-learning* pembelajaran peserta didik melalui dunia maya. Selain perbedaan mendasar seperti telah dijelaskan di atas, pembelajaran secara konvensional dan daring/virtual juga memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing diantaranya dari respon yang didapatkan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut.

**TABEL 1.**  
**Perbandingan Kelebihan dan Kekurangan antara Pembelajaran Tradisional dan Online**

|            | <b>Pembelajaran Tradisional</b>                               | <b>E-Learning</b>   |
|------------|---|---|
| Kelebihan  | 1 Respon balik yang cepat                                     | Pembelajaran terpusat & melatih kemandirian   |
|            | 2 Sudah menjadi sesuatu yang familiar bagi pengajar dan murid | Waktu dan lokasi yang fleksibel   |
|            | 3 Memotivasi Pelajar  | Biaya yang terjangkau untuk para peserta  |
|            | 4 Penanaman jiwa sosialisasi dengan lingkungan sekitar        | Akses yang tidak terbatas dalam perkembangan pengetahuan  |
| Kekurangan | <b>Pembelajaran Tradisional</b>                               | <b>E-Learning</b>   |
|            | 1 Terlalu bergantung kepada pengajar                          | Kurangnya cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar  |
|            | 2 Terbatas oleh waktu dan lokasi                              | Pengajar perlu waktu lebih lama untuk mempersiapkan diri  |
|            | 3 Semakin hari biaya pembelajaran semakin mahal               | Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman<br>Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan |

Sumber: (Andrianto Pangondian et al., 2019)

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran memberi

kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik terutama kompetensi profesional (Andrianto Pangondian et al., 2019). Oleh karena itu pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung tidak menjadi hambatan bagi kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam permasalahan pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan peran pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah pemanfaatan aplikasi *Zoom Meeting*. Dalam proses pembelajaran disebabkan media ini dapat menampilkan teks, gambar, dan video pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media ini dapat menampung dan mengatur waktu pengumpulan tugas oleh pendidik yang tentunya akan menumbuhkan kedisiplinan bagi peserta didik dalam mengerjakan tugas.

*Zoom Meeting* dipilih guru untuk memudahkan proses pembelajaran, terutama pada masa pandemi ini. Hal ini berkaitan dengan pendapat (Hapsari, 2019) yang menyebutkan bahwa selain mudah diakses dan digunakan, aplikasi ini dapat menjadi ruang untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara pendidik dan peserta didik didalam kelas maya. Berikut merupakan hasil penelitian berdasarkan angket yang telah diisi oleh responden mengenai efektivitas pembelajaran virtual mahasiswa Manajemen Administrasi ASM Ariyanti Bandung.

**TABEL 2**  
**Prosentasi Minat Pembelajaran Virtual Dan No-Virtual**

| No | Indikator                      | Keterangan |                |                 |                |
|----|--------------------------------|------------|----------------|-----------------|----------------|
|    |                                | Tertarik   | Cukup Tertarik | Kurang Tertarik | Tidak tertarik |
| 1  | Minat Pembelajaran Virtual     | 3,5 %      | 43,8 %         | 46,9 %          | 0,5 %          |
| 2  | Minat Pembelajaran Non Virtual | 62,5 %     | 31,3 %         | 6,2 %           | -              |

Hasil penelitian ditinjau dari rata-rata jawaban responden yang secara keseluruhan mengikuti pembelajaran secara virtual. Dilihat dari persentasenya pada tabel 2.1 sebanyak 46,9% mahasiswa menjawab kurang tertarik mengikuti pembelajaran virtual. 43,8% cukup tertarik. Data tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran virtual. Namun, secara keseluruhan mahasiswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara tatap muka atau non virtual dengan persentase perolehan jawaban responden sebanyak 62,5%.

**TABEL 3**  
**Prosentase Platform yang Sering Digunakan**

| No | Indikator                      | Aplikasi         |             |        |       |         |
|----|--------------------------------|------------------|-------------|--------|-------|---------|
|    |                                | Google Classroom | Google Meet | WAG    | Zoom  | Sipejar |
| 1  | Platform yang sering digunakan | 3,5 %            | 43,8%       | 46,9 % | 0,5 % | 14,2 %  |
| 2  | Platform yang efektif          | 62,5 %           | 31,3 %      | 6,2 %  | 6 %   | 6,5 %   |

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel 2 dijelaskan bahwa berbagai platform pembelajaran virtual yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya WA Group, *Zoom meet*, *Google Clasroom*, dan Ariyanti estudy. Platform pembelajaran tersebut digunakan sesuai kebutuhan pada setiap pertemuan baik sinkronus maupun asinkronus. Pada pertemuan sinkronus platform yang paling banyak digunakan yaitu dari *Zoom Meeting*. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh (Ernawati, 2018) bahwa layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Zoom Meeting* dan *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Aplikasi ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pemanfaatan *Zoom Meeting* dapat dilakukan melalui multiplatform yakni komputer maupun smartpone. Hasil jawaban responden *Zoom meet* yang memperoleh persentase jawaban dari responden sebanyak 43,8% dan *Zoom Meeting* merupakan platform yang digunakan secara asinkronus memperoleh persentase jawaban sebanyak 3,5%.

Berdasarkan hal tersebut menurut jawaban dari responden sebanyak 62,5% menjawab bahwa *Zoom Meeting* merupakan platform pembelajaran virtual yang efektif digunakan. Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan kesesuaian teori yang dikemukakan oleh (Hapsari, 2019) bahwa pemanfaatannya *Zoom Meeting* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Nilai positif penggunaan *Google Clasroom* terutama dalam waktu yang semakin fleksibel dan membuat beberapa keuntungan lain yaitu dapat belajar dimanapun tanpa terbatas hanya pada saat kelas berlangsung (Ernawati, 2018).

**TABEL 4**  
**Prosentase Tingkat Kepercayaan Diri Mahasiswa Dalam Berpendapat**

| No | Indikator                                    | Keterangan |        |       |             |
|----|--|------------|--------|-------|-------------|
|    |  | Kurang     | Cukup  | Baik  | Sangat Baik |
| 1  | Kepercayaan Diri Mahasiswa dalam Berpendapat | 57,8 %     | 29,7 % | 7,8 % | 4,7 %       |

Data diatas menunjukkan bahwa selama pembelajaran virtual, tingkat kepercayaan diri mahasiswa dapat dilihat dari prosentase bahwa 57,8% mahasiswa merasa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Referensi sumber belajar yang disediakan oleh dosen selama proses pembelajaran virtual lebih sulit dipahami dari pada referensi yang diberikan melalui sistem pembelajaran non virtual. Hal ini terbukti bahwa sebanyak 82,3% responden memilih referensi sumber belajar sistem non virtual yang lebih mudah dipahami. Jika dihubungkan dengan tingkat pemahaman materi mahasiswa selama pembelajaran virtual, dari hasil perolehan data diperoleh bahwa 62,9% responden jarang memahami materi. Apabila dikaitkan dengan pendapat



(Sadikin & Hamidah, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran secara virtual atau daring memiliki kendala dalam hal pemahaman materi oleh mahasiswa, dimana banyak mahasiswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara virtual dan buku ajar yang diberikan tidak jarang sulit dipahami oleh mahasiswa. Hal demikian yang kemudian menjadikan mahasiswa memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, karena sulit dalam memahami materi yang disampaikan.

**TABEL 5**  
**Prosentase Tingkat Keterlaksanaan Jadwal Pembelajaran Virtual Dan No-Virtual**

| No | Indikator  | Keterangan |       |
|----|--|------------|-------|
|    |  | Ya         | Tidak |
| 1  | Jadwal pembelajaran terlaksana, terstruktur dan terkoordinasi secara virtual     | 45,3%      | 54,7% |
| 2  | Jadwal pembelajaran terlaksana, terstruktur dan terkoordinasi secara non virtual | 82,8 %     | 17,2% |

**TABEL 6**  
**Prosentase Kualitas Media Pembelajaran Virtual Dan Non-Virtual**

| No | Indikator                               | Keterangan  |                   |                    |
|----|---|-------------|-------------------|--------------------|
|    |   | Berkualitas | Cukup Berkualitas | Kurang Berkualitas |
| 1  | Kualitas Media Pembelajaran Virtual     | 78,1%       | 12,5%             | 9,4%               |
| 2  | Kualitas Media Pembelajaran Non Virtual | 10,9%       | 34,4%             | 54,7%              |

(Rosali et al., 2020) menyatakan bahwa kendala lain yang juga menjadi permasalahan bagi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran secara virtual adalah jadwal bentrok karena adanya perubahan jadwal secara mendadak. Berdasarkan tabel 5 kegiatan pembelajaran pada sistem virtual cenderung tidak terstruktur atau tidak terkoordinasi sesuai dengan jadwal, terlihat bahwa sebanyak 82,8% responden beranggapan waktu perkuliahan non virtual lebih terstruktur dan sesuai dengan jadwal. Untuk kualitas bahan ajar yang disajikan dalam pembelajaran virtual menurut 78,1% responden berkualitas. Selanjutnya menurut 77,4% responden memilih sering bahwa media pembelajaran yang digunakan mudah dipahami.

**TABEL 7**  
**Prosentase Platform yang Digunakan**

| No | Indikator                      | Keterangan               |                              |              |                    |         |
|----|--------------------------------|--------------------------|------------------------------|--------------|--------------------|---------|
|    |                                | Perangkat tidak memenuhi | Tidak terbiasa kuliah daring | Sinyal lemah | Keterbatasan kuota | Listrik |
| 1  | Platform yang sering digunakan | 9,4%                     | 23,4%                        | 31,3 %       | 23,4 %             | 12,5%   |



**TABEL 8**  
**Prosentase Jumlah Alokasi Dana yang Dikeluarkan Untuk Pembelajaran Virtual**

| No | Indikator                         | Alokasi Dana       |                 |                |
|----|-----------------------------------|--------------------|-----------------|----------------|
|    |                                   | Lebih dari 200.000 | 100.000-200.000 | 50.000-100.000 |
| 1  | Alokasi Dana pembelajaran Virtual | 43,8%              | 45,3%           | 10,9%          |

Perolehan data diatas, saling berhubungan juga dengan pendapat responden bahwa sebanyak 31,3% responden berasumsi bahwa kendala utama kegiatan pembelajaran virtual adalah sinyal yang lemah, 23,4% keterbatasan kuota dan terbiasa kuliah daring, 12,5% terkendala aliran listrik, dan sebanyak 9,4% perangkat HP atau laptop tidak memadai untuk menunjang perkuliahan secara virtual. Jika ditinjau dari dana yang dikeluarkan oleh responden selama pembelajaran daring, rata-rata responden mengeluarkan kisaran Rp.100.000-200.000/bulan.

Identifikasi dari berbagai macam kelemahan atau juga kendala yang terjadi pada pembelajaran berbasis virtual sesuai dengan yang ada dalam pedoman wawancara, diketahui bahwa pembelajaran secara virtual memiliki kelemahan diantaranya tingkat minat yang rendah, kebutuhan biaya internet yang mahal, perangkat yang tidak mendukung dan jaringan sinyal yang lemah. Berbagai macam kelemahan tersebut tidak terjadi di perkuliahan secara konvensional atau non-virtual, dikarenakan adanya perbedaan media dan metode yang digunakan. Media dan metode dalam pembelajaran secara virtual menggunakan jaringan internet dengan metode *virtual learning*. Sedangkan dalam pembelajaran konvensional dilakukan secara tatap muka serta melalui media dan alat pembelajaran berupa objek fisik seperti buku cetak, papan tulis, LCD proyektor dan lainnya.

Pembelajaran secara virtual apabila dilihat dari tingkat efektivitasnya, maka dapat dilihat dari angka tingkat minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara virtual. Apabila dilihat pada (Tabel 2) diketahui bahwa minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara virtual memiliki nilai yang rendah yakni sebesar 3,5%. Hasil tersebut berbeda jauh dengan tingkat minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran secara non virtual dimana diketahui memiliki tingkat minat sebesar 62,5%. Terdapat dua faktor yang menjadikan mahasiswa memiliki ketertarikan yang rendah dalam mengikuti pembelajaran secara virtual, diantaranya adalah a) faktor kebosanan karena *platform* yang digunakan selalu sama selama masa pembelajaran berlangsung; b) faktor kendala diantaranya kebutuhan biaya internet yang mahal, perangkat yang tidak mendukung dan jaringan sinyal yang lemah.

Ketertarikan dalam minat pembelajaran secara virtual berpengaruh dalam efektivitas pembelajaran secara virtual. Berdasarkan pengolahan data menggunakan metode *Chi Square* mengenai ketertarikan dalam minat pembelajaran secara virtual dapat diketahui bahwa hasil signifikansi sebesar 1%, sehingga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran virtual mahasiswa ASM Ariyanti Bandung tidak efektif. Berdasarkan alasan ketertarikan tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran secara virtual pada mahasiswa di ASM Ariyanti Bandung tidak berjalan secara efektif. Berbeda dengan banyak peneliti yang menyatakan bahwa pembelajaran secara virtual memiliki tingkat keefektivan yang tinggi. Sebagaimana dalam penelitian terhadap siswa terkait efektivitas pembelajaran online pada mata pelajaran matematika,

diketahui dengan hasil yakni tingkat efektivitasnya tinggi (Mustakim, 2020) Kompleksitas yang berbeda secara strata pendidikan menjadikan tingkat efektivitas tentu berbeda. Kompleksitas pembelajaran pada tingkat mahasiswa tentu lebih tinggi dibandingkan tingkat pendidikan siswa SMA.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, mayoritas mahasiswa merasa kurang tertarik untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual. Meskipun demikian, platform yang sering digunakan adalah melalui *Zoom Meeting*. Pembelajaran virtual menyebabkan kurangnya tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam berpendapat. Dibandingkan dengan pembelajaran non-virtual, pembelajaran virtual memiliki jadwal pembelajaran yang tidak terstruktur dan terkoordinasi. Mengenai kualitas pembelajaran, sebagian besar mahasiswa merasa bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran virtual berkualitas. Masalah yang sering dihadapi oleh mahasiswa dalam pelaksanaan pembelajaran secara virtual adalah keterbatasan kuota dan kondisi mahasiswa yang tidak terbiasa dengan kuliah *daring*. Anggaran dana yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran secara virtual sebagian besar berada di antara 100.000-200.000.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60.
- Ernawati. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*.
- Hapsari. (2019). Pemanfaatan Zoom Meeting Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA*, 18(2), 225–233.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika the Effectiveness of E-Learning Using Online Media During the Covid-19 Pandemic in Mathematics. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Rosali, E. S., Pendidikan, J., & Universitas, G. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19 Di. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1), 21–30.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 109–119.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Trianto. (2007). *Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.
- Wisnaeni, F. (2020). Pandemic Impact Of Covid-19: Modernization And Digitalization Of The General Election Commission Of The Republic Of Indonesia (KPU-RI). *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*, 8(2).