

---

## TINGKAT KREATIVITAS MAHASISWA, DEMOTIVASI, DISEMBODIED BEHAVIORS DAN EFEKTIVITAS KOMUNIKASI MELALUI VIDEO CONFERENCE PADA ERA PANDEMI COVID-19

**Hady Siti Hadijah<sup>1</sup>. Suwatno<sup>2</sup>. Adman<sup>3</sup>. Fahmi Jahidah Islamy<sup>4</sup>**  
hady@upi.edu, suwatno@upi.edu, adman@upi.edu, fahmiislamy10@upi.edu

**Received:** 16 Agustus 2021, **Accept Submission:** 15 September 2021, **Revision:** 04 Oktober 2021,  
**Available Online:** 20 Desember 2021, **Published:** Desember 2021

### ABSTRACT

Currently, Corona is a hot topic of discussion. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) better known as the corona virus is a new type of coronavirus that causes infectious diseases to humans. The online learning system (on the network) is the answer for universities to continue to carry out academic activities. Online learning is a learning system without face to face directly between lecturers and students but is done virtually. Lecturers must ensure that teaching and learning activities continue, even though students are at home. The solution is that lecturers are required to be able to design learning activities as innovations by utilizing online media so that they can continue to run effectively. Communication between students and lecturers through video conferencing raises several problems, namely the low creativity of students, the difficulty of achieving communication effectiveness and the birth of demotivation and disembodied behavior. The purpose of this study are to determine the level of (1) effectiveness of virtual lecturer communication, based on student perspectives (2) student demotivation (3) student disembodied behavior, and (4) student creativity. This research used a descriptive method. The sampling method used is incidental sampling, namely the subjects studied are lecturers and students who are willing to participate in filling out research questionnaires. The number of lecturers in this study are 91 people from 25 universities with a total of 100 subject, so that the sample size is 200 sampling units, where the sampling units is subjects-lecturers. The results showed that the student creativity variable was in the high category, the demotivating variable was in the low category, the disembodied behavior variable was in the moderate category and the lecturer's communication effectiveness variable was in the very high category.

### ABSTRAK

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi jawaban untuk Perguruan Tinggi untuk tetap melaksanakan kegiatan akademik. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa tetapi dilakukan secara virtual. Dosen harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun mahasiswa berada di rumah. Solusinya, dosen dituntut untuk dapat merancang kegiatan pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*) agar dapat tetap berjalan efektif. Komunikasi antar mahasiswa dan dosen melalui *video conference*, memunculkan beberapa permasalahan yaitu rendahnya kreativitas mahasiswa, sulitnya mencapai efektivitas komunikasi serta lahirnya demotivasi dan *disembodied Behaviour*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat (1) efektivitas komunikasi dosen secara virtual, berdasarkan perspektif mahasiswa (2)

demotivasi mahasiswa (3) *disembodied behaviour* mahasiswa, dan (4) kreativitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metoda sampling yang digunakan adalah incidental sampling yaitu subjek yang diteliti adalah dosen dan mahasiswa yang bersedia berpartisipasi mengisi kuesioner penelitian. Jumlah dosen dalam penelitian ini adalah 91 orang dari 25 perguruan tinggi di Kota Bandung, dengan jumlah mata kuliah 100, sehingga didapat ukuran sampel sebanyak 200 unit sampling, dimana satuan unit samplingnya adalah mata kuliah-dosen. Hasil penelitian menunjukkan variabel kreatifitas mahasiswa dalam kategori tinggi, variabel demotivasi dalam kategori rendah, variabel *disembodied behavior* dalam kategori cukup dan variabel efektivitas komunikasi dosen berada dalam kategori sangat tinggi.

**Kata Kunci:** efektivitas komunikasi, demotivasi, *disembodied\_behaviour*; dan kreativitas mahasiswa.

## PENDAHULUAN

Wabah pandemi COVID-19 yang dimulai pada awal tahun 2020, telah berdampak terhadap semua sektor di masyarakat. Secara dramatis wabah tersebut juga mempengaruhi perkembangan Pendidikan tinggi di seluruh dunia. Melihat hal tersebut hampir seluruh perguruan tinggi baik negeri maupun swasta mengalami pergeseran dalam proses pembelajaran, dari tatap muka menjadi pembelajaran online, kegiatan kolaborasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta banyaknya aktivitas fisik dibatalkan. Melihat hal tersebut mau tidak mau kita telah menghadapi “*new normality*” dalam Pendidikan tinggi. Krisis ini memaksa pimpinan perguruan tinggi untuk mempertimbangkan kembali penggunaan teknologi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai aktivitas yang dilakukan (Arshad, 2020; Aucejo, French, Paola, Araya, & Zafar, 2020; Chatterjee, 2020), khususnya melakukan proses pembelajaran secara virtual (online) (Alawamleh & Al-twait, 2020). Sementara hal lain terjadi, perguruan tinggi menghadapi tuntutan pemotongan biaya kuliah yang besar jika kelas pembelajaran tetap dilakukan secara virtual. Wabah ini membawa tantangan bagi setiap pemangku kepentingan di perguruan tinggi untuk berpikir keras dalam merancang dan memutuskan kembali strategi agar berjalan efektif untuk meningkatkan ketahanan dan keberlanjutan perguruan tinggi di masa depan.

Kegiatan pembelajaran secara virtual telah berjalan selama dua semester, tentu terdapat kendala-kendala yang dialami. Hal tersebut telah membawa kekhawatiran negatif mengenai efektivitas komunikasi dosen dengan mahasiswa adalah kegiatan belajar mengajar (Kong et al., 2021; Vlachopoulos, 2020) atau dalam kegiatan lainnya. Menjadi tantangan bagi dosen sebagai tenaga pendidik dalam melakukan *transfer knowledge* pada masa pandemi seperti saat ini, Komunikasi merupakan kekuatan pendorong yang sangat penting dalam melakukan *transfer knowledge* antara dosen dan mahasiswa. Dengan komunikasi yang efektif menjadi strategi dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara virtual. Dosen yang komunikatif merupakan dosen yang dapat memberikan pemahaman yang baik bagi mahasiswa, membangkitkan perasaan dan bahkan dapat mempengaruhi sikap mahasiswa (Darihastining, Utomo, & Chalimah, 2021).

Dosen memiliki peran sentral dalam memecahkan permasalahan-permasalahan tersebut, ditambah dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung seorang dosen harus dapat menciptakan komunikasi yang efektif. Komunikasi antar mahasiswa dan dosen diharapkan dapat menciptakan dan menstimulasi mahasiswa untuk berpikir. Bukan hanya sekedar berfikir biasa, tetapi proses berpikir yang terwujud dalam berfikir secara kreatif. Berfikir yang dapat membentuk perencanaan, pengelolaan, pemahaman, pengambilan keputusan sampai dapat memecahkan masalah. Dapat berfikir kreatif merupakan hal penting bagi mahasiswa, mahasiswa dapat secara mudah dalam

menyelesaikan masalah, berpikir kreatif dapat menciptakan atau membayangkan kemungkinan masalah yang akan terjadi dimasa yang akan datang, dengan berpikir kreatif dapat meningkatkan kualitas hidup dan juga dapat meningkatkan kepuasan, kesenangan dan tingkat kepercayaan diri mahasiswa (Sari & Putra, 2015).

Peran komunikasi dosen penting dalam proses pendidikan, hubungan dosen dan mahasiswa terjadi sehari-hari pada proses kegiatan belajar mengajar. Hubungan yang baik antara dosen dan mahasiswa penting untuk motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Fatmawati, 2019)(Kusman, 2019). Komunikasi antar mahasiswa dan dosen melalui *video conference*, memunculkan beberapa permasalahan yang biasanya terjadi, yaitu perilaku “tanpa tubuh” (*disembodied behaviour*)(Heath & Luff, 1991, 1993). Perilaku “tanpa tubuh” yang dimaksud, adalah seperti mahasiswa tidak aktif dalam berkomunikasi, tidak memperhatikan dengan baik, sambil melakukan kegiatan lain atau bahkan meninggalkan kegiatan yang sedang berlangsung tetapi masih terdeteksi join tapi tidak menyalakan video. Hal tersebut menjadi permasalahan yang sering terjadi dalam kegiatan komunikasi antara dosen dan mahasiswa yang mengharuskan menggunakan media teknologi yaitu melalui *video conference*, dengan harapan dapat mengurangi kontak fisik secara langsung langsung demi mencegah penyebaran virus Covid-19. Berdasarkan aktivitas dilapangan, jika dalam proses belajar mengajar rata-rata sekitar 20% masih terdapat mahasiswa yang masih mematikan kamera, terkadang sering terjadi tidak ada jawaban pada saat melakukan pemanggilan mahasiswa. Selain dalam kegiatan belajar mengajar, misalkan dalam kegiatan webinar, kegiatan komunikasi dosen dan mahasiswa lainnya, seperti workshop, pelatihan atau penyuluhan kegiatan-kegiatan kampus hampir 80% mahasiswa mematikan kamera. Hal tersebut memunculkan praduga negatif, apakah komunikasi efektif sudah terjadi dengan adanya perilaku tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan-permasalahan di atas, menjadi hal yang penting untuk melakukan penelitian mengenai pengukuran tingkat kreativitas mahasiswa, motivasi, *disembodied behaviour*, dan efektivitas komunikasi virtual dosen dengan mahasiswa pada masa pandemi . Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan agar dapat menjawab permasalahan dan mendapat solusi yang tepat agar proses transfer *knowledge* berjalan dengan optimal.

#### Rumusan Masalah

1. Bagaimana kreativitas mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19?
2. Bagaimana demotivasi mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19?
3. Bagaimana *disembodied behaviour* mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19?
4. Bagaimana efektivitas komunikasi dosen secara virtual berdasarkan perspektif mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19?

#### Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kreativitas mahasiswa pada Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19
2. Mengetahui demotivasi mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19
3. Mengetahui *disembodied behaviour* pada Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19
4. Mengetahui efektivitas komunikasi dosen secara virtual berdasarkan perspektif mahasiswa pada Perguruan Tinggi di Kota Bandung pada masa pandemi COVID-19

## KAJIAN PUSTAKA

Keterampilan intelektual yang tinggi memiliki ciri, yaitu kemampuan penalaran yang logis, sistematis, cermat, kritis, dan kreatif serta memiliki kompetensi sikap yang baik dalam mengkomunikasikan gagasan dan pemecahan setiap permasalahan (Antika & Nawawi, 2017; Nawawi, 2016). Orang yang kreatif merupakan seseorang yang menunjukkan kebiasaan berpikir, sikap, kepribadian, serta kemampuan dalam memecahkan masalah dengan baik. (Antika & Nawawi, 2017; Baer, 1998). (Birgili, 2015) mengemukakan bahwa karakteristik kemampuan berpikir kreatif yaitu: fleksibilitas, keaslian, berpikir ganda, berpikir cepat, terbuka terhadap kritik, dan dapat menemukan solusi yang berbeda.

Lingkungan belajar sangat penting untuk menunjang kreativitas (Abdullah, 2016; Richardson & Mishra, 2017). Pembelajaran berbasis kesenangan (*passion-based learning*), kreasi bersama dan kolaborasi, dan suasana di mana ide-ide dihargai dan kesalahan dipandang sebagai bagian penting dari pembelajaran dapat mempengaruhi proses mendukung terciptanya kreativitas. Penunjang kreativitas lainnya kegiatan termasuk eksplorasi dengan teknologi media baru, permainan fantasi, permainan di luar ruangan, pembuatan model, bangunan, perencanaan, dan desain (Richardson & Mishra, 2017).

Demotivasi merupakan sejumlah pengaruh negatif yang dapat menggagalkan motivasi yang sedang tumbuh. Seorang pembelajar yang terdemotivasi adalah seseorang yang pernah termotivasi namun kemudian kehilangan komitmen atau minat belajarnya dikarenakan beberapa alasan (Nasution, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan *video conference* menjadi salah satu yang dipandang sebagai pemicu yang dapat menurunkan motivasi belajar mahasiswa.

“Komunikasi elektronik dua arah antara dua atau lebih kelompok di lokasi terpisah melalui audio, video, dan / atau sistem komputer ” (Koenig, 2010). Perkuliahan dengan menggunakan *video conference* melibatkan siswa / instruktur dan siswa / konten interaksi secara serempak, tetapi tidak harus di lokasi yang sama. Selama masa perkuliahan, para siswa dan dosen berkomunikasi melalui sistem audio / video dua arah interaktif. Siswa dan instruktur dapat melihat dan mendengar satu sama lain secara instan menggunakan monitor (Koenig, 2010). Tujuan komunikasi online sama dengan tujuan komunikasi tatap muka: ikatan; bertukar informasi; didengar dan dipahami. Menumbuhkan rasa komunitas di kelas online akan membuat pengalaman belajar siswa lebih bermakna dan itu dapat membantu mereka tetap terhubung selama proses *transfer knowledge* (Alawamleh & Al-twait, 2020).

Melihat hal tersebut, perilaku *disembodied* (tanpa tubuh) sering terjadi dalam proses belajar daring (*video conference*). Mahasiswa masih join dalam kegiatan belajar tetapi terkadang sibuk mengerjakan kegiatan lain, dengan cara menon-aktifkan kamera video. Hal tersebut dicirikan oleh motivasi dan partisipasi belajar dalam kegiatan proses belajar mengajar yang rendah. Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan yang ada dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapainya (Dewi et al., 2020). Kebanyakan mahasiswa hanya termotivasi dengan mendapatkan gelar saja tetapi tidak memberikan yang terbaik pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan (Nisa, 2021). Keaktifan mahasiswa dalam proses diskusi berperan penting dalam menentukan tingkat pemahaman mahasiswa tentang materi perkuliahan yang diberikan (Wijaya, 2012). Reid et al. (2008) menyebutkan bahwa tingkat partisipasi mahasiswa dalam kelas menentukan kesuksesan dalam belajar.

Pembelajaran yang sukses dan berkualitas merupakan pembelajaran yang sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam kegiatan pembelajaran (Wibowo, 2016). Usaha dan upaya yang dilakukan dosen dalam merangsang keaktifan belajar siswa sangatlah penting, karena tingkat keaktifan belajar mahasiswa menjadi faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan (Salo, 2016).

## METODE PENELITIAN

Analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan pola penelitian yang akan dilaksanakan. Variabel dalam penelitian ini berjumlah empat variabel yaitu efektivitas komunikasi, kreativitas mahasiswa, demotivasi dan *student disembodied behaviour*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yakni untuk membuat gambaran mengenai situasi atau fenomena. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tahun 2021 selama 8 bulan dan penelitian dilakukan di Kota Bandung. Penelitian dilakukan di Perguruan Tinggi di Kota Bandung negeri maupun swasta yang menerapkan pembelajaran daring menggunakan video conference. Pada penelitian ini yang menjadi respondennya adalah dosen dan mahasiswa Perguruan Tinggi yang memiliki pengalaman melakukan proses kegiatan belajar menggunakan video conference. Semua variabel diukur oleh instrument dalam bentuk kuesioner yang tersedia secara online ataupun tercetak yang disebarakan kepada responden.

Metoda sampling yang digunakan adalah incidental sampling; sampelnya adalah dosen yang bersedia berpartisipasi mengisi kuesioner bagian pertama yaitu kuesioner tentang tingkat kreativitas mahasiswa, demotivasi, dan disembodied behavior; serta memberikan beberapa nama mahasiswa yang akan mengisi kuesioner bagian kedua yaitu kuesioner tentang efektivitas komunikasi dosen.

Unit sampling pada penelitian ini adalah mata kuliah-dosen, artinya seorang dosen yang mengajar dua mata kuliah dapat dijadikan dua unit sampel dan dua dosen yang mengajar mata kuliah yang sama pada kelas yang berbeda dapat dipandang dua unit sampel yang berbeda.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Analisis Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Reliabilitas adalah tingkat kehandalan kuesioner. Kuesioner yang reliabel adalah kuesioner yang apabila diuji cobakan secara berulang-ulang kepada kelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama.

#### 1. Hasil Pengujian Validitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Koefisien Korelasi yang dihitung dengan menggunakan program SPSS dengan ketentuan batas minimal dinyatakan reliabel apabila koefisien korelasi lebih besar dari 0,3.

**Tabel 1**  
**Hasil Perhitungan Nilai Validitas Item Kuesioner**

Variabel	No Item	Koefisien Korelasi (r)	Nilai $r_{kritis}$	Kesimpulan
Efektifitas Komunikasi Dosen (X)	1	0,816	0,3	Valid
	2	0,877	0,3	Valid
	3	0,624	0,3	Valid
	4	0,865	0,3	Valid
	5	0,572	0,3	Valid
	6	0,784	0,3	Valid
	7	0,878	0,3	Valid
	8	0,890	0,3	Valid
	9	0,870	0,3	Valid
	10	0,829	0,3	Valid
Demotivasi (Y1)	1	0,670	0,3	Valid
	2	0,829	0,3	Valid

	3	0,780	0,3	<i>Valid</i>
	4	0,781	0,3	<i>Valid</i>
	5	0,776	0,3	<i>Valid</i>
<i>Disembodied</i> (Y2)	6	0,602	0,3	<i>Valid</i>
	7	0,801	0,3	<i>Valid</i>
	8	0,822	0,3	<i>Valid</i>
	9	0,520	0,3	<i>Valid</i>
Kreativitas Mahasiswa (Z)	10	0,749	0,3	<i>Valid</i>
	11	0,794	0,3	<i>Valid</i>
	12	0,792	0,3	<i>Valid</i>
	13	0,627	0,3	<i>Valid</i>
	14	0,815	0,3	<i>Valid</i>
	15	0,874	0,3	<i>Valid</i>
	16	0,827	0,3	<i>Valid</i>
	17	0,706	0,3	<i>Valid</i>

Hasil uji validitas menunjukkan semua ítem pada setiap variabel penelitian memiliki nilai rhitung lebih besar dari 0,3 sehingga dapat disimpulkan bahwa ítem valid. Alat ukur berupa pernyataan kuesioner telah memiliki tingkat validitas yang baik yang berarti dapat mengukur variabel yang diteliti.

## 2. Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus alpha cronbach yang dihitung dengan menggunakan program SPSS dengan ketentuan batas minimal dinyatakan reliabel apabila koefisien *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,7, yang artinya alat ukur dikatakan tepat, stabil dan dapat diandalkan. Berdasarkan hasil pengolahan menggunakan metode alpha-cronbach's diperoleh hasil uji reliabilitas kuesioner masing-masing variabel sebagai berikut.

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Koefisien Reliabilitas (Cronbach's Alpha)	Nilai kritis	Kesimpulan
Efektifitas Komunikasi Dosen (X)	0,929	0,7	Reliabel
Demotivasi (Y1)	0,821	0,7	Reliabel
<i>Disembodied</i> (Y2)	0,706	0,7	Reliabel
Kreativitas Mahasiswa (Z)	0,903	0,7	Reliabel

Hasil perhitungan nilai reliabilitas kuesioner untuk ketiga variabel seperti terlihat pada Tabel 2 diperoleh nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari nilai kritis 0,7. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa semua butir pernyataan yang digunakan sudah reliabel sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel Efektifitas Komunikasi Dosen (X), variabel Demotivation (Y1), *Disembodied* (Y2), dan Kreativitas Mahasiswa (Z) sudah memberikan hasil yang konsisten.

### Deskripsi Variabel Penelitian

#### Analisis Deskriptif Efektifitas Komunikasi Dosen

Variabel Efektifitas Komunikasi Dosen (X) terdiri atas 10 indikator yaitu. Keterbukaan, Empati, Dukungan, Rasa Positif, Kesetaraan, Memotivasi Belajar, Penguasaan Materi, Kemampuan Memanfaatkan Teknologi, Terdapat Umpan Balik, Terdapat Umpan Balik Tidak Langsung. Hasil tanggapan responden untuk variabel Efektifitas Komunikasi Dosen (X) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini:

**Tabel 3**  
**Penilaian Mengenai Efektifitas Komunikasi Dosen (X)**

Indikator	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah Unit Pengamatan	Skor Aktual	Rata-rata Skor
		SS 5	S 4	N 3	TS 2	STS 1			
1	Dosen mata kuliah ini bersifat terbuka, bersedia menerima pertanyaan apapun seputar mata kuliahnya.	71	94	35	0	0	200	836	4,18
2	Dosen mata kuliah ini bersedia mengenali latar belakang mahasiswa sehingga dapat merespon dengan baik setiap perilaku mahasiswa yang muncul saat kuliah	59	75	66	0	0	200	783	<b>3,92</b>
3	Dosen mata kuliah ini memberikan respon balik terhadap apa yang diungkapkan mahasiswa sehingga kegiatan komunikasi terjadi komunikasi dua arah	60	136	1	0	0	200	847	4,24

Indikator	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah Unit	Skor Aktual	Rata-rata
		SS	S	N	TS	STS			
4	Dosen mata kuliah ini tidak mudah men- <i>judge</i> (menghakimi) pertanyaan mahasiswa dan memandang positif pernyataan mahasiswa.	61	138	1	0	0	200	860	4,30
5	Dosen mata kuliah ini menganggap mahasiswa adalah mitra diskusi, dosen tidak mendominasi, memberikan rasa setara kepada mahasiswa	46	144	4	0	0	200	821	4,11
6	Dosen mata kuliah ini berhasil memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa.	54	142	4	0	0	200	850	4,25
7	Dosen mata kuliah ini menguasai materi yang diajarkannya.	71	129	0	0	0	200	871	<b>4,36</b>
8	Dosen mata kuliah ini mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran daring seperti zoom, google meet, WA dll.	65	134	1	0	0	200	864	4,32
9	Dosen mata kuliah ini selalu menyediakan waktu untuk tanya jawab tentang materi kuliah, sehingga dosen mendapatkan umpan balik secara langsung apakah mahasiswa dapat menyerap materi kuliah secara baik	61	138	1	0	0	200	860	4,30
10	Dosen mata kuliah ini, selalu memberikan jawaban mahasiswa atas tugas-tugas yang diberikan.	56	109	35	0	0	200	836	4,18
<b>Rata-rata Skor</b>							2.000	8.428	<b>4,21</b>

**Keterangan:**

- Nilai skor aktual diperoleh dari frekuensi dikalikan bobotnya (5,4,3,2,1) lalu dijumlahkan, sebagai contoh pada no 1:  $7(5) + 594(4) + 35(3) + 0(2) + 0(1) = 836$ .
- Rata-rata skor diperoleh dari skor aktual dibagi jumlah unit pengamatan yaitu :  $836/200 = 4,18$

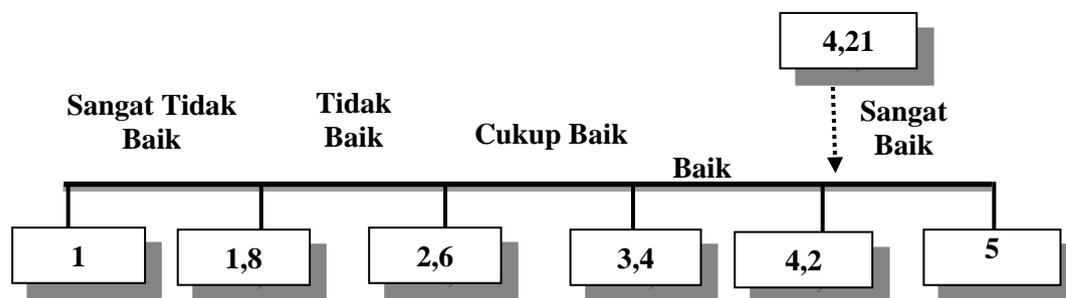
Pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa variabel Efektifitas Komunikasi Dosen (X) memiliki rata-rata skor sebesar 4,21. Untuk mengetahui tingkat efektivitas komunikasi

dosen perlu dibuat tabel kategorisasi.

**Tabel 4**  
**Kategorisasi Efektivitas Dosen**

Interval	Rata-rata Skor	Kategorisasi
1,00	1,80	Sangat Rendah
1,81	2,60	Rendah
2,61	3,40	Cukup Rendah
3,41	4,20	Tinggi
4,21	5,00	Sangat Tinggi

Rata-rata skor sebesar 4,21 dengan melihat tabel kategorisasi (Tabel 4), termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Artinya bahwa efektivitas komunikasi dosen dalam proses pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori sangat tinggi.



**Gambar 1**  
**Garis Kontinum Interval Skor Variabel Efektifitas Komunikasi Dosen (X)**

Indikator dengan rata-rata skor terendah adalah indikator empati (Indikator No 2). Indikator ini memiliki rata-rata skor 3,92 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Artinya efektivitas komunikasi dosen pada aspek empati termasuk dalam kategori efektif namun merupakan aspek terendah dibandingkan Sembilan aspek lainnya.

Indikator dengan rata-rata skor tertinggi adalah indikator memotivasi belajar (Indikator No. 6). Indikator ini memiliki rata-rata skor 4,36 termasuk dalam kategori sangat efektif. Artinya efektivitas dosen pada aspek memotivasi belajar merupakan aspek tertinggi di antara sembilan aspek lainnya.

**Analisis Deskriptif Demotivasi (Y1)**

Variabel Demotivasi terdiri atas 5 indikator Ketidaktekunan dalam menghadapi tugas, Tidak memiliki daya juang untuk mengatasi rintangan, Tidak suka menerima tantangan, Tidak bersedia memberikan pendapat dan tenaga, Tidak adanya kesediaan melakukan komunikasi timbal balik. Hasil tanggapan responden untuk variabel Demotivasi sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Penilaian mengenai Demotivasi (Y1)**

Indikator	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah	Skor Aktual	Rata-rata Skor
		SS	S	N	TS	STS			
1	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini tidak tekun dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah	5	4	3	2	1	200	395	<b>1,99</b>



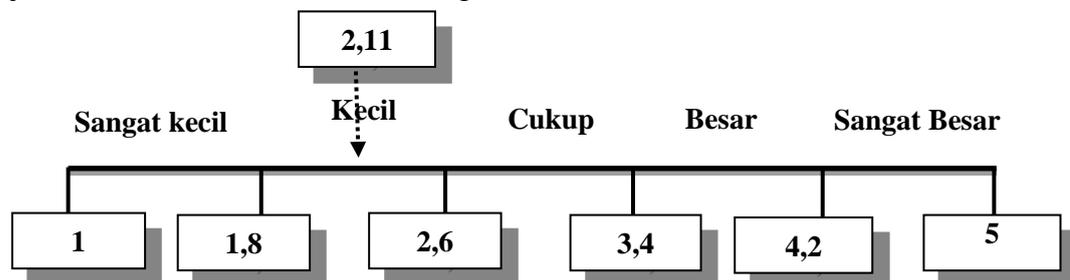
Indikator	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah	Skor Aktual	Rata-rata
		SS	S	N	TS	STS			
2	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini tidak memiliki daya juang dalam mengatasi rintangan yang muncul pada tugas kuliah	3	13	15	126	43	200	407	2,04
3	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini tidak suka menerima tantangan	3	12	34	129	22	200	445	2,23
4	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini tidak bersedia memberikan pendapat dan tenaga.	6	22	17	126	29	200	450	<b>2,25</b>
5	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini tidak bersedia melakukan komunikasi timbal balik dengan dosen.	7	18	13	103	59	200	411	2,06
<b>Rata-rata Skor</b>							1.000	2.108	<b>2,11</b>

Pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa variabel Demotivasi (Y1) memiliki rata-rata skor sebesar 4,11. Untuk mengetahui tingkat demotivasi perlu dibuat tabel kategorisasi.

**Tabel 6**  
**Kategorisasi Demotivasi (Y2)**

Interval	Rata-rata Skor	Kategorisasi
1,00	1,80	Sangat Kecil
1,81	2,60	Kecil
2,61	3,40	Cukup
3,41	4,20	Besar
4,21	5,00	Sangat Besar

Rata-rata skor sebesar 2,11 dengan melihat tabel kategorisasi (Tabel 6), termasuk ke dalam kategori kecil. Artinya bahwa tingkat demotivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori kecil.



**Gambar 2**  
**Garis Kontinum Interval Skor Variabel Demotivasi (Y1)**

Indikator dengan rata-rata skor terendah adalah indikator empati (Indikator No 1). Indikator ini memiliki rata-rata skor 1,99 yang termasuk ke dalam kategori kecil. Artinya demotivasi pada aspek ketidaktekunan dalam kategori kecil namun merupakan aspek

terendah dibandingkan lima aspek lainnya.

Indikator dengan rata-rata skor tertinggi adalah indikator tidak bersedia memberikan pendapat atau tenaga (Indikator No. 5). Indikator ini memiliki rata-rata skor 2,25 termasuk dalam kategori sangat kecil. Artinya demotivasi mahasiswa pada aspek tidak bersedia memberikan pendapat atau tenaga merupakan aspek tertinggi di antara lima aspek lainnya.

Analisis Deskriptif *Disembodied* (Y2)

Variabel *Disembodied* terdiri atas 4 indikator yaitu Kuantitas kerja, Kualitas kerja, Pengetahuan tentang pekerjaan, Kerjasama, Kualitas pribadi, Dapat diandalkan dan Inisiatif. Hasil tanggapan responden untuk variabel *Disembodied* sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Penilaian Mengenai *Disembodied* (Y2)**

No	N	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah	Skor Aktual	Rata-rata Skor
			SS	S	N	TS	STS			
			5	4	3	2	1			
1		Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mematikan kamera ( <i>offcam</i> ) saat kuliah daring.	3	46	56	91	4	200	553	2,77
2		Pada mata kuliah ini, mahasiswa yang mematikan kamera ( <i>offcam</i> ) umumnya tidak aktif berkomunikasi sama sekali.	15	57	56	60	12	200	603	<b>3,02</b>
3		Pada mata kuliah ini, mahasiswa yang mematikan kamera ( <i>offcam</i> ) umumnya tidak merespon pertanyaan /panggilan dosen	5	43	30	112	10	200	521	2,61
4		Pada mata kuliah ini, mahasiswa yang mematikan kamera ( <i>offcam</i> ) umumnya menjawab di luar konteks atas pertanyaan dosen	0	29	63	102	6	200	515	<b>2,58</b>
<b>Rata-rata Skor</b>							800	2.192	<b>2,74</b>	

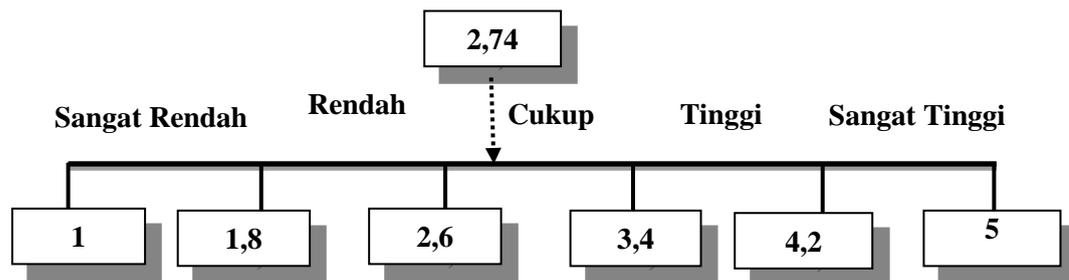
Pada Tabel 7 dapat dilihat bahwa variabel *Disembodied* (Y2) memiliki rata-rata skor sebesar 2,74. Untuk mengetahui tingkat *disembodied* perlu dibuat tabel kategorisasi.

**Tabel 8**  
**Kategorisasi *Disembodied* (Y2)**

Interval	Rata-rata Skor	Kategorisasi
1,00	1,80	Sangat Rendah
1,81	2,60	Rendah
2,61	3,40	Cukup
3,41	4,20	Tinggi
4,21	5,00	Sangat Tinggi

Rata-rata skor sebesar 2,74 dengan melihat Tabel Kategorisasi (Tabel 8), termasuk ke dalam kategori cukup. Artinya bahwa tingkat *disembodied* mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori cukup.

Skor penilaian yang diperoleh dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3**  
**Garis Kontinum Interval Skor Variabel *Disembodied* (Y2)**

Indikator dengan rata-rata skor terendah adalah indikator tidak adanya jawaban di luar konteks umumnya mahasiswa atas pertanyaan dosen saat pembelajaran (Indikator No 4). Indikator ini memiliki rata-rata skor 2,58 yang termasuk ke dalam kategori Rendah. Artinya *disembodied* pada aspek tidak adanya jawaban di luar konteks umumnya mahasiswa atas pertanyaan dosen saat pembelajaran dalam kategori kecil namun merupakan aspek terendah dibandingkan empat aspek lainnya.

Indikator dengan rata-rata skor tertinggi adalah indikator tidak aktifnya komunikasi umumnya mahasiswa dalam kondisi *offcam* saat pembelajaran (Indikator No. 2). Indikator ini memiliki rata-rata skor 3,03 termasuk dalam kategori sangat cukup. Artinya *disembodied* mahasiswa pada aspek tidak aktifnya komunikasi umumnya mahasiswa dalam kondisi *offcam* saat pembelajaran merupakan aspek tertinggi di antara empat aspek lainnya.

**Analisis Deskriptif Kreatifitas Mahasiswa**

Variabel Kreatifitas Mahasiswa terdiri atas 8 indikator yaitu Mampu mencetuskan banyak ide, banyak jawaban, banyak penyelesaian masalah, banyak pertanyaan dengan lancar; Mampu memikirkan lebih dari satu jawaban; Mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi; Mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; Mampu memikirkan cara baru mengungkapkan ide; Mampu melahirkan ungkapan ide yang baru dan unik; Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan; mampu menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Hasil tanggapan responden untuk variabel Kreatifitas Mahasiswa sebagai berikut:

**Tabel 9**  
**Penilaian Mengenai Kreativitas Mahasiswa**

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah	Skor Aktual	Rata-rata Skor
		SS	S	N	TS	STS			
		5	4	3	2	1			
1	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu menyelesaikan masalah dengan beragam alternatif.	23	132	40	5	0	200	773	3,87
2	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu melahirkan banyak ide atas pertanyaan dengan lancar.	13	120	49	12	6	200	722	3,61

No	Pernyataan	Frekuensi Jawaban					Jumlah	Skor Aktual	Rata-rata
		SS	S	N	TS	STS			
3	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu menghasilkan gagasan atau pertanyaan bervariasi.	16	133	31	19	1	200	744	3,72
4	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.	11	108	70	11	0	200	719	3,60
5	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu memunculkan cara baru dalam mengungkap ide	14	103	69	13	1	200	716	3,58
6	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu melahirkan ungkapan ide yang baru dan unik	16	103	55	25	1	200	708	<b>3,54</b>
7	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan	31	108	42	18	1	200	750	<b>3,75</b>
8	Umumnya mahasiswa pada mata kuliah ini mampu memperinci (menjelaskan secara rinci) detil-detil gagasan, sehingga gagasan menjadi lebih menarik	31	95	51	23	0	200	734	3,67
<b>Rata-rata Skor</b>							1.600	5.866	<b>3,67</b>

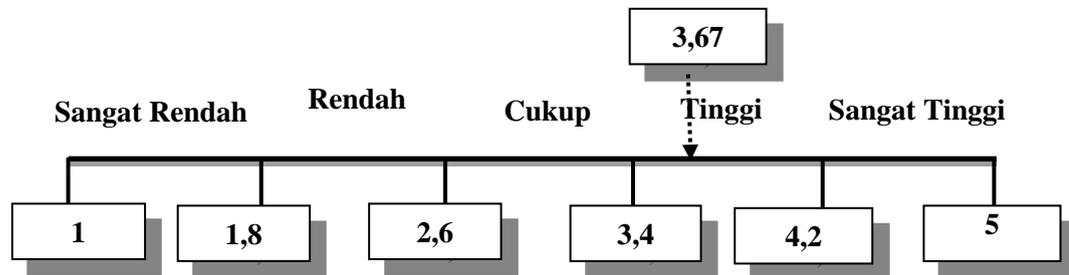
Pada Tabel 9 dapat dilihat bahwa variabel Kreativitas Mahasiswa (Z) memiliki rata-rata skor sebesar 3,67. Untuk mengetahui tingkat Kreativitas Mahasiswa perlu dibuat tabel kategorisasi.

**Tabel 10**  
**Kategorisasi Kreativitas Mahasiswa (Z)**

Interval	Rata-rata Skor	Kategorisasi
1,00	1,80	Sangat Rendah
1,81	2,60	Rendah
2,61	3,40	Cukup
3,41	4,20	Tinggi
4,21	5,00	Sangat Tinggi

Rata-rata skor sebesar 3,67 dengan melihat Tabel Kategorisasi (Tabel 10), termasuk ke dalam kategori Tinggi. Artinya bahwa tingkat kreativitas mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori tinggi.

Skor penilaian yang diperoleh dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 4**  
**Garis Kontinum Interval Skor Variabel Kreatifitas Mahasiswa (Z)**

Indikator dengan rata-rata skor terendah adalah indikator mahasiswa pada mata kuliah ini mampu melahirkan ungkapan ide yang baru dan unik (Indikator No 6). Indikator ini memiliki rata-rata skor 3,54 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Artinya kreativitas mahasiswa pada aspek melahirkan ide baru dan unik sudah baik namun merupakan aspek terendah dibandingkan aspek lainnya.

Indikator dengan rata-rata skor tertinggi adalah indikator mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan (Indikator No. 7). Indikator ini memiliki rata-rata skor 3,75 termasuk dalam kategori tinggi. Artinya kreativitas mahasiswa pada aspek memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan sudah sangat baik dan merupakan aspek tertinggi di antara aspek lainnya.

**Pembahasan**

**Keefektifan Komunikasi Dosen**

Dari hasil kuesioner dimana mahasiswa sebagai responden, disimpulkan bahwa keefektifan komunikasi dosen saat proses belajar di kelas adalah sangat tinggi. Hal ini dapat dipahami karena dari hasil wawancara dan kuesioner dapat diketahui bahwa dosen berusaha semaksimal mungkin menggunakan beberapa strategi atau cara agar mahasiswa dapat memahami substansi dari teori-teori yang disampaikan. Dosen menggunakan multiple methode, yaitu modul dan buku, diskusi online, tanya jawab, kuis, dan tugas.

Dosen merencanakan proses belajar sebaik-baiknya yang dapat membuat mahasiswa memahami materi, untuk itu bahan kuliah sudah harus ada, kuliah daring lazimnya menggunakan modul. Modul dirancang sesuai dengan kriteria belajar mandiri yang paling tidak terdiri dari; materi pokok, ringkasan materi, Latihan (kuis) harian beserta jawabannya, ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengukur diri masing-masing seberapa pemahaman yang diperoleh dari materi pokok tersebut. Terakhir adalah test formatif berupa essay yang disesuaikan dengan setiap mata kuliah. Jika mata kuliah yang sifatnya praktek maka materi dapat ditambahkan berupa audio-visual, dengan melihat (menonton) langsung contoh kasus melalui video maka diharapkan mahasiswa menjadi lebih mengerti. Selain itu bentuk materi audio-visual dapat menjadi katarsis sehingga dapat mengurangi kejenuhan.

Dosen menerapkan manajemen komunikasi, manajemen disini adalah bagaimana dosen dan mahasiswa menerapkan disiplin belajar, yang perlu diperhatikan adalah masalah waktu, komitmen dosen dan mahasiswa, membuat rancangan capaian belajar, dan lain-lain yang disesuaikan dengan tiap mata kuliah. Berdasarkan observasi dan wawancara kepada mahasiswa

diperoleh jawaban beragam. Masalah jaringan (hambatan teknis) sering menjadi kendala, kadang mahasiswa sudah siap sesuai jadwal kuliah tetapi kadang terlambat, bahkan ada yang dipertengahan kuliah baru bisa gabung, ada juga dipenghujung kuliah baru masuk akibat kendala sinyal, dan sebagainya. Masalah ini tidak dianggap berat, karena dosen tidak buru-buru berprasangka terhadap mahasiswa, dosen hendaknya membangun komunikasi yang kondusif dan bersedia mendengarkan alasan-alasan yang disampaikan mahasiswa.

Dosen sudah semaksimal mungkin memandu jalannya pembelajaran, salah satunya melalui diskusi tatap muka online melalui beragam aplikasi yang tersedia. Namun tetap dituntut kreativitas dan inovasi yang bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik. Mahasiswa mendengarkan penjelasan langsung dari dosen terlebih dahulu, di dalam sistem e-learning dosen memberikan modul sebagai materi pokok pembelajaran yang harus dibaca mahasiswa terlebih dahulu. Di sini terjadi perbedaan antara gaya mengajar dosen dengan yang diharapkan mahasiswa, dan dosen berusaha meminimalisir.

Dosen memberi pertanyaan yang sederhana dahulu, tujuannya adalah untuk memancing keaktifan mereka. Ternyata ini cara seperti ini cukup berhasil. Mahasiswa merasa mendapat perhatian dari dosen, yang pada akhirnya membangkitkan semangat belajar pada diri mereka. Dosen mengubah cara atau metoda dalam memberikan tugas dengan tidak meminta hasil yang sempurna, cukup membuat ringkasan dari materi tiap pertemuan walaupun hanya satu paragraf. Penilaian diutamakan dari segi orisinalitasnya, walupun jawaban belum maksimal.

Dosen memberi penilaian saat itu juga di laman e-learning, ini bertujuan untuk menstimuli mahasiswa lebih aktif belajar. Nilai yang cepat diberikan ternyata membuat mahasiswa merasa bahwa jerih payahnya dihargai oleh dosen, dengan adanya nilai menunjukkan bahwa dosen membaca tugas mereka. Bentuk tugas lainnya yang mendapat respon positif dari mahasiswa adalah tugas kelompok yang harus dipresentasikan. Walaupun presentasi secara online, mereka menjadi bersemangat, kerinduan untuk tampil di depan teman-temannya terrealisasikan dengan tampilnya mereka dalam presentasi. Setiap anggota kelompok harus berbicara dan setiap peserta lainnya diharuskan bertanya. Baik yang bertanya maupun menjawab pertanyaan diberi nilai sebagai bentuk apresiasi. Selanjutnya hasil observasi lainnya menunjukkan kejenuhan belajar teori komunikasi secara daring karena materi teori yang sangat sulit, dan metode pembelajaran yang kurang variatif, diperlukan strategi lain untuk mengurangi hambatan tersebut, misalnya diadakan kuis online, menampilkan contoh kasus berupa video agar mereka tidak jenuh. Dan mungkin perlu dikaji lebih dalam lagi strategi lainnya. Faktor lainnya mahasiswa merasa perhatian dosen terhadap kejenuhan mereka kurang ditanggapi, maka jalan keluarnya adalah dosen merubah gaya komunikasi dalam mengajar dari yang tadinya satu arah menjadi dua arah, menghindari ketegangan dalam belajar, mengubah gaya komunikasi yang dapat diterima mahasiswa, menciptakan situasi belajar yang santai sehingga terhindar dari ketegangan saat belajar.

### **Demotivasi dan Disembodied**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa mahasiswa menunjukkan kecenderungan lebih menyukai pembelajaran secara sinkronus melalui konferensi video dibandingkan pembelajaran asinkronus yang dilaksanakan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran online. Pembelajaran langsung, seperti melalui Zoom atau Google Meet, dianggap lebih baik karena memungkinkan untuk berkomunikasi secara langsung dengan dosen ataupun rekan mahasiswa yang lain.

Pembelajaran secara sinkronus menggunakan layanan konferensi video memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi secara *real time* sekaligus mengurangi potensi tertundanya *feedback* seperti yang biasa terjadi pada pembelajaran yang dilaksanakan secara asinkronus mendukung interaksi kelompok, serta menyediakan ruang untuk berbagi opini, dan berdiskusi

dalam kelompok kecil.

Walaupun demikian, terdapat sedikit indikasi bahwa mahasiswa kesulitan mempertahankan fokus dalam mengikuti perkuliahan online menggunakan aplikasi konferensi video. Seiring berjalannya perkuliahan, mahasiswa secara berangsur mengalami penurunan motivasi, seperti tidak memiliki daya juang untuk mengatasi hambatan dan tidak adanya kesediaan melakukan komunikasi timbal balik. Namun hasil penelitian menunjukkan bahwa penurunan motivasi tersebut (demotivasi) termasuk dalam kategori rendah.

Pada pembelajaran daring berbasis konferensi video yang dilakukan dosen dan diikuti mahasiswa dari rumah masing-masing, dosen dan mahasiswa berada pada lokasi yang berbeda. Hal ini menciptakan batasan ruang yang membuat dosen kesulitan untuk mengamati secara langsung apa yang dilakukan mahasiswa selama pembelajaran. Ketiadaan dosen secara fisik membuat mahasiswa merasa tidak diawasi sehingga tidak ada tekanan bagi mereka untuk tetap memperhatikan perkuliahan yang sedang berlangsung.

Salah satu aktivitas yang dilakukan mahasiswa selama pembelajaran daring berbasis konferensi video adalah perilaku mematikan video (*disembodied behavior*). Ketika mahasiswa mematikan kamera video, secara fisik mereka terlihat mengikuti pembelajaran di depan laptop atau telepon pintar masing-masing, akan tetapi pikiran mereka berada di tempat lain dan tidak terfokus pada materi yang sedang dibahas dalam perkuliahan. Mematikan video (offcam) merupakan bentuk demotivasi; penurunan semangat mahasiswa dalam mengikuti kuliah secara daring. Hasil penelitian, menunjukkan bahwa tidak banyak mahasiswa peserta kuliah daring yang mematikan video, dan tidak semua mahasiswa yang mematikan video menjawab pertanyaan dosen dengan jawaban di luar konteks.

Walaupun umumnya mahasiswa lebih menyukai pembelajaran secara sinkronus, misalnya melalui zoom atau gmeet, namun mengapa, seperti dijelaskan di atas hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat sebagian mahasiswa mematikan video beberapa saat pada proses pembelajaran melalui video conference. Jawabannya adalah karena sebagian mahasiswa merasa kelelahan ketika melakukan konferensi video. Fenomena ini disebut sebagai Zoom fatigue walaupun keadaan yang sama juga terjadi pada pengguna Google meet, ataupun aplikasi panggilan video lainnya. Panggilan video membutuhkan lebih banyak konsentrasi dibandingkan komunikasi secara tatap muka. Dalam melakukan panggilan video kita harus bekerja lebih keras untuk mengolah informasi nonverbal seperti ekspresi, nada dan tekanan suara, bahasa tubuh; memperhatikan hal-hal tersebut membutuhkan lebih banyak energi.

### **Kreativitas Mahasiswa**

Dari hasil kuesioner dimana dosen sebagai responden, dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa selama menjalankan kuliah secara online adalah tinggi. Kreativitas mahasiswa tersebut muncul karena umumnya mahasiswa memiliki perangkat teknologi yang mendukung. Belajar daring mewajibkan mahasiswa memiliki handphone dan laptop yang terkoneksi pada jaringan internet yang stabil. Sebagian besar mahasiswa tidak merasa keberatan dengan solusi alternatif ini, sebab menurut mereka barang-barang elektronik tersebut telah menjadi bagian dari gaya hidup mahasiswa milenial. Hanya sebagian kecil mahasiswa yang mengalami kendala, terutama karena sulitnya jaringan internet dan mengeluh soal beban kuota internet yang kian meningkat.

Kuliah secara online (daring) ini telah berjalan hampir tiga semester. Sebagian dosen menggunakan Google Classroom, Zoom Meeting, Google Meet, Google Forms, bahkan WhatsApp sebagai aplikasi dan platform andalan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan aplikasi ini antara dosen dan mahasiswa dapat bertatap muka di depan layar kamera dan berbagi file materi serta bahan ajar yang dibagikan pada proses perkuliahan.

Perubahan sistem perkuliahan dari tatap muka (kuliah offline) ke daring (kuliah online) jika tidak dipersiapkan serius akan menuai kesan kurang efektif, apalagi bila materi yang diajarkan sifatnya praktek langsung yang mengharuskan mahasiswa belajar di laboratorium dan turun ke lapangan. Tetapi karena kondisi memang tidak memungkinkan, maka sistem belajar seperti ini tetap dilaksanakan. Tentu dihadapi dengan mempersiapkan metode dan teknis yang matang dan dipilih sesuai dengan kemampuan responsif dan daya serap mahasiswa.

Kuliah daring memiliki sisi positif yang sangat banyak dan penting bagi pengembangan pembelajaran mahasiswa ke depan. Mahasiswa menjadi lebih kreatif dalam menggunakan teknologi dan informasi. Mahasiswa dapat memanfaatkan waktu dan gadget yang mereka punya semaksimal mungkin. Bahkan, justru berkat belajar Daring, ada banyak mahasiswa yang ketika belajar secara offline terlihat pasif, tetapi ketika belajar online mereka menjadi aktif.

Kuliah daring juga menunjukkan eksistensi skill dan hobby terpendam mahasiswa, sehingga menjadi tersalurkan ke arah yang lebih bermanfaat. Ternyata tidak sedikit mahasiswa yang mampu mencetuskan banyak ide, mengembangkan gagasan, contohnya dalam mengedit gambar, memotong video, dan mengisi suara musik, sehingga ketika ditugaskan membuat video presentasi kuliah mereka sangat mahir, lebih baik, dan jauh lebih menarik dari teman-temannya yang tidak memiliki skill itu.

Belajar daring dapat meningkatkan rasa percaya diri serta menumbuhkan jiwa inovatif dan kreatif mahasiswa. Apalagi sekarang Sumber Daya Manusia (SDM) dalam konteks ini mahasiswa sedang berhadapan dengan Revolusi Industri 4.0, semua dikaitkan dengan koneksi internet, dunia cyber, big data, komputer, dan keterampilan sistem teknologi. Maka, inilah saatnya mahasiswa belajar dan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi secara maksima ke arah yang lebih positif.

Banyak keanekaragaman kualitas pembelajaran daring selama pandemi, salah satunya yaitu menjadikan mahasiswa lebih aktif dan tetap kreatif walaupun hanya dengan melakukan kegiatan didalam rumah. Contohnya: kreatif dalam membuat video presentasi secara online. Sekarang mahasiswa/i dituntut untuk menjadi lebih kreatif.

Pemikiran yang kreatif, baru, dan unik pada masa pandemi merupakan sebuah kunci untuk menghasilkan sebuah kreasi bermanfaat dan tentunya dapat membantu menghasilkan sesuatu yang berguna. Mahasiswa banyak menciptakan suatu ide atau gagasan konsep yang menarik. Dengan diciptakannya suatu ide yang menarik, kita akan mampu menghasilkan sebuah produk ataupun jasa yang berguna untuk banyak orang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, didapat kesimpulan bahwa Variabel kreatifitas mahasiswa dalam kategori tinggi hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa telah memiliki kebiasaan berpikir, sikap, kepribadian, serta kemampuan dalam memecahkan masalah dengan dengan sangat baik. Serta dalam variabel kreatifitas mahasiswa indikator yang memiliki skor paling tinggi adalah mahasiswa telah mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.

Variabel demotivasi dalam kategori rendah hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak memiliki penurunan motivasi meskipun pelaksanaan perkuliahan secara online atau menggunakan *video conference*. Serta dalam variabel demotivasi yang memiliki skor terendah adalah tidak tekun dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah, dengan kata lain mahasiswa sangat tekun dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah meskipun tugas diberikan secara online.

Variabel *disembodied* dalam kategori cukup hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa masih terdapat mahasiswa yang dalam kegiatan belajar tetapi terkadang sibuk mengerjakan kegiatan lain, dengan cara menon-aktifkan kamera video. Serta dalam variabel *disembodied*, indikator terendah adalah mahasiswa yang mematikan kamera (*offcam*) umumnya

menjawab di luar konteks atas pertanyaan dosen.

Variabel efektivitas komunikasi dosen berada dalam kategori sangat tinggi hal tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam penyampaian informasi atau dalam memberikan materi pembelajaran sudah sangat efektif. Serta dalam variabel efektivitas komunikasi, indikator yang memiliki skor tertinggi adalah Dosen telah sangat menguasai materi yang diajarkannya kepada mahasiswanya. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat membuat suatu keterhubungan (analisis pengaruh) dalam setiap variabel kreatifitas mahasiswa, demotivasi, disembodied dan efektivitas komunikasi sehingga dapat melahirkan suatu model penelitian baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 4(1). Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866/1387>
- Alawamleh, M., & Al-twait, L. M. (2020). *The effect of online learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic*. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0131>
- Antika, R., & Nawawi, S. (2017). Pengaruh model project based learning pada mata kuliah seminar terhadap keterampilan berpikir kreatif mahasiswa. *JURNAL PENDIDIKAN BIOLOGI INDONESIA, VOLUME 3 N, 72–79*. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/e70c/3452e22a1c9436e79e0bd415034f2f0d10e5.pdf>
- Arshad, M. (2020). *COVID-19 : It ' s time to be Thankful to our ICT Professionals*. 9(2), 23–31.
- Aucejo, E. M., French, J., Paola, M., Araya, U., & Zafar, B. (2020). The impact of COVID-19 on student experiences and expectations : Evidence from a survey ☆. *Journal of Public Economics*, 191, 104271. <https://doi.org/10.1016/j.jpubeco.2020.104271>
- Baer, J. (1998). The Case for Domain Specificity of Creativity. *Creativity Research Journal*, 11, No. 2, 173–177. Retrieved from <http://users.rider.edu/~baer/CaseforSpecificity.pdf>
- Birgili, B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.18200/JGEDC.2015214253>
- Chatterjee, I. (2020). *Use of Information Communication Technology by Medical Educators Amid COVID-19 Pandemic and Beyond*. <https://doi.org/10.1177/0047239520966996>
- Darihastining, S., Utomo, E. S., & Chalimah. (2021). The effectiveness of communication and online language disruption during the era of pandemic covid-19 in senior high school students in implementation of learning cycle 7e The effectiveness of communication and online language disruption during the era of. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1722/1/012024>
- Dewi, A., Imam, W., Kusumaningrum, D. E., Djum, D., Benty, N., Bambang, R., ... Handayani, L. (2020). Student Learning Motivation : A Conceptual Paper. 487(Ecpe), 275–278.
- Dobransky, N. D., & Frymier, A. B. (2015). *Developing teacher-student relationships through out of class communication*. (June 2004). <https://doi.org/10.1080/01463370409370193>
- Fatmawati, N. (2019). KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU DENGAN SISWA DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS BELAJAR. (*Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*). Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/73274/>
- Heath, C., & Luff, P. (1993). *Disembodied Conduct : Interactional Asymmetries in Video-Mediated Communication*.
- Koenig, R. J. (2010). A Study In Analyzing Effectiveness Of Undergraduate Course

- Delivery : Classroom , Online And *Video conference*. 3(10), 13–26.
- Kong, H., Ho, K., Xiong, W., Ke, G., Oi, J., & Cheung, W. (2021). Impact of COVID-19 pandemic on international higher education and student mobility: Student perspectives from mainland China. *International Journal of Educational Research*, 105(November 2020), 101718. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101718>
- Kusman, M. (2019). *AL-TARBIYAH : JURNAL PENDIDIKAN ( The Educational Journal ) PENGARUH KOMUNIKASI INTERPERSONAL GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS*. 29(1), 96–103.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(Ni. 1), 49–55. <https://doi.org/10.1021/ja01626a006>
- Nisa, K. (2021). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229–240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>
- Richardson, C., & Mishra, P. (2017). Learning Environments that Support Student Creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004>
- Salo, Y. A. (2016). PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII SMPN 6 BANDA ACEH). *Penelitian Dan Pendidikan LPPM Universitas Pendidikan Indonesia*, 16, No.3, 297–304. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/issue/view/582>
- Sari, Y. I., & Putra, D. F. (2015). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TREFFINGER TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MAHASISWA UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(2), VOL 20, NO, 30–38. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/pg.v20i2.5065>
- Vlachopoulos, D. (2020). *COVID-19 : Threat or Opportunity for Online Education ?* 10(1), 16–19. <https://doi.org/10.18870/hlrc.v10i1.1179>
- Wibowo, N. (2016). PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. 1.
- Wijaya, A. L. (2012). ENGARUH TINGKAT PARTISIPASI KELAS TERHADAP KINERJA AKADEMIK MAHASISWA. *Pendidikan Ekonomi Dan Pendidikan*, 9(April), 124–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jep.v9i1.4154>