

HAL YANG DISUKAI DAN TIDAK DISUKAI PADA KULIAH TATAP MAYA

Nurmida Catherine Sitompul¹⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
Email: nurmida.catherine.s@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran dalam jaringan atau DARING adalah cara yang paling aman untuk belajar selama masa Pandemi Covid 19. Kuliah tatap maya merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar yang bersifat sinkronus dimana kedua pihak dapat berkomunikasi pada waktu yang sama meski tidak bertemu secara fisik. Hasil survey terhadap 383 mahasiswa ditemukan sejumlah fakta yang penting untuk diperhatikan oleh para pengajar dalam melakukan perkuliahan Tatap Maya. Hasil penelitian ini mendeskripsikan kondisi nyata kuliah Tatap Maya setelah 2 semester para mahasiswa belajar penuh secara DARING. Kuliah Tatap Maya disukai mahasiswa karena penjelasan materi pelajaran secara langsung disampaikan oleh dosen dan dapat memberikan balikan pada waktu bersamaan. Interaksi ini mirip dengan kuliah tatap muka di kelas sebelum peristiwa pandemic. Kuliah tatap maya adalah kegiatan pembelajaran DARING dimana mahasiswa dapat melakukan konfirmasi tentang materi dan informasi yang diperolehnya dari paparan dosen yang diperlukan untuk menyakin dirinya bahwa apa yang telah dipahaminya telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan pengajar. Sebagian besar hal yang tidak disukai pada Kuliah Tatap Maya adalah jadwal kuliah yang sering berubah atau dosen yang tidak konsisten dengan jadwal. Tatap maya memerlukan jumlah kuota yang besar sehingga hal ini menambah biaya. Kualitas jaringan internet kurang baik sehingga kualitas penerimaan suara atau gambar yang kurang bagus, jaringan terputus, terlempar keluar jaringan atau koneksi mati secara tiba-tiba, apalagi bila sedang hujan. Hal lain terjadi di Sebagian besar mahasiswa yang pulang ke daerah masing-masing. Hal-hal yang tidak disukai oleh para mahasiswa ini menyebabkan mahasiswa merasa tidak dapat mengerti materi yang disampaikan dengan baik.

Kata kunci: Pembelajaran Dalam Jaringan, Tatap Maya, pembelajaran sinkronus

ABSTRACT

Online learning was the safest way to learn during the Covid 19 Pandemic. Virtual lectures are a form of synchronous learning activity where both parties can communicate at the same time even though they don't meet physically. The results of a survey of 383 students found a number of important facts to be considered by teachers in conducting Virtual lectures. The results of this study described the real conditions of the Virtual lectures after 2 semesters, students studied fully online. Virtual Lectures are liked by students because the lecturer explains the subject matter directly and can provide feedback at the same time. These interactions were similar to face-to-face lectures in classrooms before the Covid 19 Pandemic. Virtual Lectures was an Online learning activity where students could confirm the materials and information, they got from the lecturer's presentation needed to convince themselves that what they have understood is in accordance with the learning objectives expected by the teachers. Most of the things that students didn't like about virtual lectures were the class schedules that change frequently or the lecturers who were not consistent with the schedule. Virtual Lectures required a large number of internet quotas so this added to the cost. The quality of the internet network was not good so that the quality of sound or picture reception was not good too, the network is disconnected, the network is thrown out or the connection suddenly turns off, especially when it was raining. Another thing happened to the majority of students who returned to their respective regions. Things that were not liked by these students cause students to feel unable to understand the material presented properly.

Keywords: *online learning, virtual lectures, synchronous learning*

1. PENDAHULUAN

Peristiwa Pandemi Covid-19 mengubah seluruh strategi penyampaian pembelajaran (*instructional delivery strategy*) menjadi platform Distance Learning (DL) atau lebih dikenal dengan pembelajaran DARING (dalam jaringan). Pembelajaran secara DARING penuh dilakukan tanpa adanya analisis kebutuhan dan berbagai prosedur yang seharusnya dilakukan dalam melakukan perubahan termasuk perubahan strategi pembelajaran. Penelitian deskriptif ini merupakan temuan setelah pembelajaran dilakukan penuh secara DARING selama 2 semester atau 1 tahun. Pada saat awal belajar secara DARING semua pihak melakukannya secara sukarela karena situasi darurat dengan harapan situasi pandemic segera berakhir dan di semester berikutnya telah kembali ke pembelajaran seperti sebelum pandemic. Sehingga perubahan karena *force majeure* apakah kondisinya dapat dimaklumi. Pada semester pertama belajar secara DARING semuanya proses adaptasi dengan format pembelajaran DARING yang ditetapkan dengan harapan hanya pandemic berakhir. Pada kenyataannya pandemic menjadi lebih parah sehingga format *Distance learning* terus dikerjakan bahkan lebih intensif lagi mengingat protocol Kesehatan yang semakin ketat. Saat itu adalah masa dimana Pandemi Covid-19 masih dalam kondisi berbahaya. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi pembelajaran harus dikerjakan secara penuh dengan platform Distance Learning (DL) baik dalam bidang pendidikan maupun diseluruh sektor kehidupan. Berbagai platform Distance Learning yang dapat di akses secara bebas seperti Google Class, ZOOM ataupun Learning Management System (LMS) lainnya. Singkatnya seluruh proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di kelas harus berubah total dengan penggunaan teknologi komunikasi atau Information Communication Technology (ICT). Secara teknis perubahan pembelajaran DARING tidak memperlihatkan adanya permasalahan karena seluruh materi dapat disampaikan kepada mahasiswa. Namun temuan para pakar menyatakan bahwa belajar secara Online Learning memiliki tantangan yang berbeda dengan belajar Face to Face (F2F) dan setiap peserta didik haruslah memiliki beberapa keterampilan tertentu agar cara ini berhasil (Muñoz Cristóbal et al., 2017; Joosten and Cusatis, 2020; Gudmundsdottir and Hatlevik, 2020). Ketersediaan data empirik merupakan salah satu hal yang menarik untuk mengetahui keadaan para mahasiswa yang belajar secara konvensional dan tiba-tiba menjadi Online Learning dengan berbagai kondisi dan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu data empiric pelaksanaan pembelajaran online karena *force majeure* Pandemi Covid-19 menjadi penting karena pelaksanaannya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor demografi peserta didik diperlukan agar berhasil dalam belajar online learning dan kesiapan belajar secara online learning (Widodo, Wibowo dan Wagiran, 2020).

Secara global penggunaan ruang virtual untuk belajar sudah semakin diperhitungkan baik pada bidang ekonomi maupun pada ruang-ruang pendidikan (Muñoz Cristóbal et al., 2017; Joosten and Cusatis, 2020; Gudmundsdottir and Hatlevik, 2020). Studi teknologi konstruktivistik memandang teknologi *an emergent social process*, dimana nilai-nilai kemanusiaan ditempatkan tidak terpisah dari suatu esensi teknis atau sebagai ekspresi kesukaan konsumen, melainkan sebagai sesuatu yang kontinyu di bangun ke dalam teknologi (Hamilton & Friesen, 2013). Berdasarkan pandangan ini maka penggantian pembelajaran Tatap Muka (F2F) menjadi Kuliah Tatap Maya (Virtual Lecture) adalah perubahan proses social dimana terjadi perubahan cara berkomunikasi dari ruang kelas (fisik) menjadi di ruang maya (virtual space). Pada pembelajaran F2F atau yang konvensional dilakukan sebelum peristiwa pandemic kehadiran pengajar (secara fisik) memiliki peran sebagai media pembelajaran dan peran pedagogis sangat besar. Sedangkan kehadiran dosen (secara fisik) pada pembelajaran Online Learning adalah rendah dan akses pengawasan pengajar sangat terbatas dalam pembelajaran sehingga para pelajar harus membuat keputusan secara mandiri kapan dan pendekatan apa yang dipakai untuk

memahami berbagai materi pelajaran. Keadaan inilah pelajar dituntut untuk memiliki kemampuan mengatur diri sendiri (*self-regulating learning*). Suatu analisis pembelajaran (*learning analytics*) terhadap 35 penelitian ditemukan bahwa factor manusia sangat penting dalam membangun rasa percaya diri (*efficacy*) dari *self-regulating learning* mahasiswa (Wong et.al., 2018). Temuan ini memperkuat pernyataan pakar yang memandang bahwa pembelajaran online dari sisi sebagai *emergent social process*. Temuan dari Ramsing & Mayall (2019) menunjukkan bahwa tingkat efikasi diri dalam pembelajaran online berkorelasi secara signifikan dengan demografi mahasiswa seperti keterampilan computer, rasa nyaman dalam menggunakan internet, pengalaman belajar online dan skor kemahiran berbahasa Inggris. Itu sebabnya untuk memahami online learning secara komprehensif dapat dilihat dari 3 komponen sesuai sifat alamiahnya yaitu 1) Online: memerlukan akses teknologi, keterampilan dan efikasi; 2) Fleksibilitas: memerlukan mahasiswa yang mampu mengelola diri terhadap pembelajarannya dengan disiplin dan control diri dan 3) Mediasi: memerlukan mahasiswa yang mampu berinteraksi dan berkomunikasi online dengan rekan atau dosen (Joosten & Cusatis, 2020). Kondisi ketiga hal ini menjadi petunjuk/karakteristik mahasiswa yang siap untuk belajar secara online dan secara signifikan mempengaruhi hasil belajar.

Komponen ke tiga atau mediasi mencerminkan aspek social dalam pembelajaran yang dalam platform pembelajaran jarak jauh difasilitasi dengan fasilitas forum diskusi, chat box, video conference (ZOOM), Google meet (Google Classroom) dan sebagainya yang bersifat synchronous dan asynchronous. Sarana pembelajaran DARING ini bertujuan menyediakan fasilitas agar pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat berinteraksi secara langsung seperti Ketika belajar di kelas meski secara virtual atau dengan wahana teknologis. Pembelajaran dengan Video Conference atau Kuliah Tatap Maya memberikan interaksi social yang paling tinggi dalam bentuk virtual karena pengajar dan pelajar dapat langsung berkomunikasi pada saat yang sama dan dapat memberikan respon pada saat yang sama meski secara virtual. Kegiatan pembelajaran secara *synchronous activities* yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang sama baik pengajar dan peserta didik meski tidak pada tempat yang sama. Kuliah Tatap Maya atau virtual lecture adalah satu-satunya bentuk belajar DARING dimana para mahasiswa dan dosen dapat berbincang, dapat bertukar informasi melalui chat box, bisa mengunggah power point presentasi dan menampilkan video dan melakukan searching website bersama-sama (Mc Brien et al. 2009, p. 2). Sedangkan aktivitas lainnya mengerjakan tugas-tugas dengan berbagai materi digital yang menyebabkan mahasiswa terisolasi dan kadang merasa frustrasi karena tidak ada komunikasi dengan teman sekelas atau dosen (Boling dkk, 2012; Capdeferro, N., & Romero, M. (2012) dan timbul frustrasi (Freidhoff, 2016). Temuan penelitian yang dilakukan oleh Plank and Niemann (2020) menunjukkan tatap maya dapat melayani pelajar secara individual yang memiliki karakteristik yang berbeda. Temuan ini didukung oleh penelitian Özaydin Özkara dan İbili (2021). Schlenz dkk (2020) menekankan dari hasil penelitiannya bahwa Tatap Maya bentuk pembelajaran DARING yang harus diimplementasikan pada kurikulum masa depan, terlepas adanya beberapa kendala. Perkuliahan Tatap Maya adalah bentuk interaksi yang paling penting dalam interaksi social dalam pembelajaran secara DARING, karena itu perlu sejumlah informasi bagaimana pembelajaran ini dapat dilakukan dengan optimal. Bagaimana pelaksanaan Kuliah Tatap Maya selama masa pandemic dimana pembelajaran sepenuhnya dilakukan DARING? Data yang dikumpulkan dari survey ini bersifat deskriptif yang menggambarkan secara nyata apa yang disukai dan tidak disukai para pelajar yang dapat mendukung atau mengurangi proses belajar mereka. Penelitian deskriptif ini menggambarkan kondisi nyata yang terjadi dan memberikan masukan agar pembelajaran DARING dimasa mendatang bisa dirancang dan dipersiapkan dengan optimal agar proses pembelajaran terjadi lebih optimal, khususnya Kuliah Tatap Maya atau *virtual lecture*.

2. METODE

Bagian Penelitian ini berbentuk survey untuk mendapatkan informasi hal-hal apa yang disukai dan tidak disukai dalam perkuliahan tatap maya atau virtual lecture. Subjek Penelitian adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan Tahun 2018 dan 2019 yang berdasarkan data dari Biro Administrasi Akademik (BAA) tercatat 483 mahasiswa. Data dikumpulkan setelah Jumlah kuisiner yang terisi lengkap sebanyak 385 atau 80% dari data. Kuisiner disusun dalam format Googleform dan link dibagikan kepada seluruh mahasiswa melalui Whatsapp. Data dikumpulkan diakhir perkuliahan yang dilakukan secara penuh DARING selama 2 semester dimana serangan pandemic Covid 19 masih sangat berbahaya dan seluruh aktivitas belajar dilakukan dengan protokol Kesehatan yang sangat ketat dan para pelajar tidak diijinkan hadir di kelas. Pada saat ini hampir semua mahasiswa belajar dari rumah masing-masing.

Instrumen Penelitian berupa kuisiner yang terdiri atas 2 pertanyaan terbuka atau pertanyaan yang dapat dijawab dengan bebas. Pertanyaan di susun menggunakan Googleform dan didistribusikan kepada mahasiswa melalui Whatsapp Kelas, pada tanggal 13 Januari 2021 malam dan ditutup pada tanggal 18 Januari 2021. Pertanyaannya adalah: 1) Apa yang paling saudara tidak suka dari kuliah tatap maya? Dan 2) Apa yang paling saudara suka dari kuliah tatap maya?

Teknik Analisis Data adalah kualitatif. Analisis secara kualitatif dilakukan dengan menyusun data dan mengelompokkan seluruh pertanyaan berdasarkan beberapa kategori dimana pengkategorian dilakukan sesuai data alamiah yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner di bagikan pada mahasiswa pada tanggal 13 Januari 2021, dan pengumpulan dilakukan sampai tanggal 18 Januari 2021 atau 6 hari. Berdasarkan pertanyaan kuisiner, maka jawaban para mahasiswa di kelompokkan sesuai tema. Hal-hal yang disukai para pelajar dalam kuliah Tatap Maya dikelompokkan atas 5 hal yaitu 1) mahasiswa senang kuliah virtual karena dapat melihat wajah dengan teman-temannya dan dosen, 2) mahasiswa senang kuliah Tatap Maya karena dapat melihat, mendengarkan penjelasan dari dosen secara langsung dan bisa memberikan balikan, 3) Fleksibilitas waktu, tempat, kemudahan belajar dan santai, 4) mahasiswa senang kuliah virtual karena efisien waktu, dana, dan tenaga, dan 5) mahasiswa senang kuliah virtual karena mendapatkan pengalaman belajar dengan berbagai teknologi dan *internet of things*. Tabel 1 mengungkapkan beberapa pendapat mahasiswa tersebut telah dipilah dan dikelompokkan sesuai tema.

Tabel 1. Hal-Hal yang disukai mahasiswa dalam kuliah Tatap Maya (N =383)

| SENANG BISA BERTEMU DENGAN TEMAN-TEMAN DAN DOSEN | LEBIH MENGETRI MATERI |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. melihat wajah teman-teman dan juga dosen saat menerangkan materi. 2. memotivasi saya dengan semangat kuliah meskipun secara online. 3. belajar juga lebih enak. 4. ..tahu keadaan mereka 5. Bisa menjalin komunikasi lebih enak dari pada komunikasi via online 6. rasa kebersamaan ada, Bisa mengobrol santai. 7. Dosen lebih bisa memantau mahasiswa nya. 8. Berinteraksi langsung dengan dosen dan teman2 9. Dapat melihat ekspresi wajah 10. Suasana kelas yang ramai dan juga candaan dosen yang saat mengajar ♡. 11. Melatih ketrampilan berkomunikasi. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mudah memahami materi, karena materi tersampaikan secara lisan layaknya kuliah secara luring. Penjelasan materi lebih rinci. Hanya saja kuliah tatap muka maya terbatas oleh teknologi. 2. Saya dapat mengerti penjelasan dosen secara langsung tidak perlu lagi memberikan pesan melalui hp karena butuh waktu yang lama buat mengerti, tanya/merepotkan teman yang paham 3. Tanya jawab lebih nyaman, tidak malu bertanya. 4. bisa ditanyakan lewat chattingan kepada dosen. 5. Penyampaian materinya to the point. 6. Bertukar pikiran dan sharing pelajaran yang diterima hari itu juga. 7. Mencatat materi baru dan lebih banyak pengalaman dari dosen. 8. Bisa menonaktifkan wajah disaat presentasi. 9. Suka presentasi online karena meminimalisir grogi |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>12. Lebih bisa memahami apa yg di sampaikan dosen dengan melihat wajah dosen.</p> | <p>saat presentasi langsung.</p> |
| <p>FLEKSIBILITAS WAKTU, TEMPAT, KEMUDAHAN DALAM BELAJAR dan KENYAMANAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kuliah bisa dilakukan kapan saja saat dosen dapat mengajar. 2. Dapat dilakukan di rumah tanpa harus panas-panas-an berangkat ke kampus, santai dan bisa dilakukan sambil tiduran dikamar. 3. Tidak perlu berdandan rapi, tidak perlu mandi pagi, tidak gaduh, tidak buru-buru persiapan, bebas menggunakan kostum, pakaian seadanya, gak perlu bingung pilih baju kuliah. 4. Tidak terlalu tegang dan tidak terlalu formal seperti offline, Lebih santai ketika melakukan presentasi 5. Bisa meninggalkan atau tidak mengikuti perkuliahan tanpa sepengetahuan dosen kapan saja. 6. Tersedia waktu untuk bekerja, ngelesi, mengerjakan hobi. Membantu orang tua. 7. Melatih kemandirian dengan mengatur jadwal saya sendiri seperti mengerjakan tugas, berjualan online. 8. Membantu kami memperoleh materi dalam jarak jauh, | <p>EFISIENSI BIAYA TRANSPORTASI, AKOMODASI, dan WAKTU</p> <p>BIAYA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tidak ada biaya transport, bensin, Hemat uang jajan dan uang saku; 2) Hemat biaya karena semua serba online, menjadi dipermudah. <p>WAKTU;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak melakukan perjalanan jauh ke kampus. 2. Waktu kuliah lebih singkat. Sangat instan untuk mendapat kuliah walaupun tidak bertatap muka langsung. 3. Lebih ada banyak waktu dalam mengerjakan tugas dan memahami materi dirumah. 4. jika dosen tiba tiba tidak bisa mengisi kuliah, tidak membuang buang waktu. waktu perjalanan ke kampus karena rumah saya cukup jauh dari kampus. <p>TENAGA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak capek dijalan. 2. Tidak perlu mencatat karena sudah langsung dapat file materinya, sangat luar biasa instan. Informasi hasil diskusi dapat di record dan di arsip. |
| <p>PENGALAMAN tentang ICT, INTERNET OF THINGS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bisa belajar menggunakan teknologi seperti via gmeet/zoom dsb. Bisa mengoperasikan beberapa aplikasi yang baru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. 2. Menambah pengetahuan, Belajar perkembangan teknologi lebih luas. | |

Hal-hal yang tidak disukai disukai para pelajar dalam Kuliah Tatap Maya dikelompokkan atas 4 hal yaitu 1) proses pembelajaran dalam tatap maya, 2) jaringan dan kuota internet, 3) interaksi dan 4) waktu dan penjadualan perkuliahan. Tabel 2 mengungkapkan beberapa pendapat mahasiswa tersebut telah dipilah dan dikelompokkan sesuai tema.

Tabel 2 Hal-Hal yang tidak disukai mahasiswa dalam kuliah Tatap Maya (N= 383)

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>PROSES PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. saya tidak menyukai tatap muka adalah materi kadang susah dimengerti 2. Saya tidak suka karena dosen nya tidak menjelaskan secara jelas. 3. kurang memahami materi yang disampaikan 4. Saya lebih suka kuliah tatap muka secara langsung, dengan begitu saya lebih bisa memahaminya. 5. Yang paling saya takutkan adalah ketika saya sudah menghadiri tatap maya namun ketika di akhir virtual sedang di absen tiba-tiba keluar sendiri, dan dianggap tidak mengikuti perkuliahan tersebut. 6. Perkuliahan ini membuat saya sangat kebingungan karena mata kuliah saya kebanyakan praktik, dipraktikkan secara virtual di google meet akan sangat tidak efektif. 7. Dosen yang meminta hasil akhir produk yang sempurna tetapi tidak memberikan penjelasan yang runtun dan jelas. 8. saya tidak fokus disebabkan banyak kendaraan yang lewat atau ada anak kecil yang bermain dengan suara keras ataupun gangguan" lainnya. | <p>JARINGAN dan KUOTA INTERNET</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di daerah saya sulit untuk mengakses sinyal. 2. Gangguan sinyal internet membuat tidak bisa melihat share screen dosen 3. Ketika cuaca buruk sedang Gmeet, bisa keluar dengan sendirinya 4. Jaringan internet yang tidak stabil suara terputus putus sehingga membuat konsentrasi hilang dan kurang faham dengan materi. Ketika UAS file tidak bisa di simpan hingga telat 30 menit. 5. ketika sinyal tidak ada kehadiran kita tidak dianggap/alpha. 6. pertemuan melalui zoom meeting atau google meet sering keluar masuk karena jaringan tidak stabil sehingga mengakibatkan ketinggalan. 7. Terganggu sinyal membuat miskomunikasi terhadap mahasiswa dan dosen. 8. Kuliah tatap muka maya tergantung pada sinyal, Kuota internet cepat habis. <p>INTERAKSI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat interaksi secara langsung seperti tatap muka di dalam kelas, sehingga beberapa |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 9. komunikasi menjadi satu arah. berbeda dengan tatap muka langsung yang bisa dari dua arah atau lebih, 10. ada dosen yang memberikan tatap muka maya hanya 2 kali. 11. Tidak leluasa dalam membedah materi yang cukup sulit untuk dipahami, memungkinkan adanya kesalahpahaman, 12. Terkadang saat dosen menjelaskan teman-teman ada yang berbicara sendiri. 13. Menurut saya lebih mudah memahami materi ketika kuliah dilakukan dengan tatap muka. 14. Lebih banyak tugas, dosen hanya menjelaskan sedikit materi. Dosen menjelaskan pelajaran terlalu cepat 15. Bila mahasiswa masuk zoom/meet terlambat dikasi alpa. | <p>dosen hanya menjelaskan saja dan tidak interaksi dengan mahasiswanya seperti kuliah tatap muka di kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Tatap muka juga lama lama membosankan, sampai tertidur, Bosan mendengarkan ada suara tak ada wujud, 3. Tidak bisa temu dengan teman² dan juga dosen 4. Capek jika harus menatap layar hampir setengah hari. 5. Saya tidak suka menyalakan kamera karena saya malu. Banyak mahasiswa yang tidak menyalakan video. Saya kurang suka dari kuliah tatap muka maya, senang mematikan video/off cam. |
| <p>WAKTU/PENJADUALAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak dosen yang sering berubah-ubah waktu kuliah, cukup membingungkan mengatur waktu antara belajar dan bekerja sebagai guru. Tiba-tiba tidak jadi kuliah dan bisa terbentur dengan jadwal dosen lain. 2. kuliah Gmeet yang mendadak atau dosen mendadak tidak jadi Gmeet. 3. Banyak dosen yang mengubah jadwal kuliah di luar hari kuliah (hari sabtu atau malam hari) 4. semangat menjadi malas dan ngantuk. Kemudian saat hujan tiba, pasti ada kendala pada sinyal. Dan itu sangat mengganggu. 5. Dosen suka menunda waktu dan suasana menjadi tegang. 6. Menunggu dosen yang tak kunjung datang ke kelas. 7. Waktu kuliah telah selesai, masih melanjutkan kuliahnya. 8. paling aku suka matkul keterampilan berkomunikasi dosennya bu amelia hanindita gak pernah molor gak pernah absen selalu on-time matkulnya, beliau masuk meet sesuai jadwal matkulnya, the best bu amel. | |

Mencermati jawaban-jawaban yang diberikan para mahasiswa maka dapat dilakukan refleksi ataupun perenungan terhadap kondisi perkuliahan Tatap Maya yang selama ini mereka jalani. Berdasarkan kelompok jawaban dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Kuliah Tatap Maya adalah aktivitas belajar dimana para pelajar dan pengajar dapat berkomunikasi secara langsung, saling melihat dan mendengarkan, dan memberikan feedback secara langsung (Crook et.all, 2012.) 2) Waktu untuk melakukan kuliah Tatap maya fleksibel selama ada kesepakatan waktu kuliah maka semua berjakan. Hal ini mendorong para mahasiswa dapat mengatur jadwalnya secara mandiri, 3) Kuliah Tatap muka dapat dilakukan di rumah masing-masing sehingga mahasiswa tidak memerlukan berbagai dana seperti transportasi, bensin, uang jajan, fotocopy materi sehingga dana dan juga waktu untuk persiapan kuliah dan perjalanan ke kampus. dan 5) Pembelajaran DARING secara umum memberikan pengalaman belajar dan menambah kompensasi untuk belajar dengan berbagai teknologi dan *internet of things*.

Sedangkan tema hal-hal yang tidak disukai dalam kuliah Tatap Maya dapat menjadi bahan informasi penyelenggaraan pembelajaran jarak Jauh di kampus. Beberapa hal yang tidak disukai para mahasiswa dapat dijadikan petunjuk untuk memperbaiki kuliah Tatap Maya, misalnya: 1) Penyelenggaraan Tatap Maya menyaratkan jaringan internet yang memadai, sehingga apa yang menyebabkan kualitas jaringan tidak baik atau buruk akan berdampak langsung bagi perkuliahan Tatap maya 2) Jadwal Tatap Maya harus di jadual dengan rapi dan konsisten dalam melakukannya karena perubahan 1 jadwal saja dapat berdampak besar terhadap jadwal kuliah yang lain dan akan semakin membebani para mahasiswa yang memiliki pekerjaan sampingan, 3) Ketika kuliah Tatap Maya sedang berlangsung para dosen juga melakukan pemeriksaan kehadiran atau apakah mahasiswa masuk dalam jaringan atau tidak. Para mahasiswa menjadi sangat tidak suka bahkan stress terhadap dosen yang kurang memberikan kelonggaran waktu mahasiswa untuk bergabung (joint) ke dalam jaringan mengingat banyak gangguan sinyal.

Tabel 1. Elemental compositions of sampling sites (STYLE: JTEKPEND – TABEL)

4. SIMPULAN DAN SARAN

Jawaban dari 383 mahasiswa dapat menjadi bahan evaluasi penyelenggaraan kuliah Tatap Maya yang dilakukan para dosen. Aspek-aspek yang disukai dan tidak disukai oleh para mahasiswa dapat menjadi rambu-rambu bagi penyelenggaraan kuliah Tatap Maya yang baik dan mendukung proses belajar siswa.

Temuan penelitian ini dilatar belakangi peristiwa pandemic Covid 19 dimana kuliah DARING merupakan pilihan yang tidak dapat dihindari sehingga data yang ada haruslah mendapat konfirmasi bila dilakukan pada kondisi normal atau pembelajaran DARING yang dilakukan sesuai dengan konsep-konsep rancangan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Boling, E. C., Hough, M., Krinsky, H., Saleem, H., & Stevens, M. (2012). Cutting the distance in distance education: Perspectives on what promotes positive, online learning experiences. *The Internet and Higher Education*, 15(2), 118–126.
- Capdeferro, N., & Romero, M. (2012). Are online learners frustrated with collaborative learning experiences? *The International Review Of Research In Open And Distributed Learning*, 13(2), 26–44 <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1127/2129>.
- Crook, A., Mauchline, A., Maw, S., Lawson, C., Drinkwater, R., Lundqvist, K., Orsmond, P., Gomez, S., & Park, J. (2012). The use of video technology for providing feedback to students: Can it enhance the feedback experience for staff and students? *Computers & Education*, 58(1), 386–396.
- Freidhoff, J. R. (2016). Michigan's K-12 virtual learning effectiveness report 2014–2015. Lansing: Michigan Virtual University. http://media.mivu.org/institute/pdf/er_2015.pdf.
- Hamilton, E. & Friesen, N. (2013). Online Education: A Science and Technology Studies Perspective / Éducation en ligne: Perspective des études en science et technologie. *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 39(2),. Canadian Network for Innovation in Education. Retrieved August 19, 2022 from <https://www.learntechlib.org/p/54417/>.
- Joosten, Tanya & Cusatis, Rachel (2020). *Online Learning Readiness*. *American Journal of Distance Education*, (34), 1–14. doi:10.1080/08923647.2020.1726167
- Mc Brien, J. L., Jones, P. and Cheng, R. (2009). 'Virtual Spaces: Employing a Synchronous Online Classroom to Facilitate Student Engagement in Online Learning'. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 10(3): 1–17.
- Muñoz-Cristóbal J.A., Gallego-Lema V., Arribas-Cubero H.F., Martínez-Monés A. & Asensio-Pérez J.I., Using virtual learning environments in bricolage mode for orchestrating learning situations across physical and virtual spaces, *Computers & Education* (2017), doi: 10.1016/j.compedu.2017.03.004
- Muñoz Cristóbal, J. A., Rodríguez-Triana, M. J., Gallego-Lema, V., Arribas-Cubero, H. F., Asensio-Pérez, J. I., & Martínez-Monés, A. (2017). Monitoring for awareness and reflection in ubiquitous learning environments. *International Journal of Human-Computer Interaction*. Advance online publication. doi:10.1080/10447318.2017.1331536
- Ozaydin Ozkara, B., & Ibili, E. (2021). Analysis of students' e-learning styles and their attitudes and self-efficacy perceptions towards distance education. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 5(4), 550-570. <https://doi.org/10.46328/ijtes.200>

- Plank, F. and Niemann, A. (2020). 'Synchronous Online-Teaching on EU Foreign Affairs: A Blended-Learning Project of Seven Universities between E-Learning and Live Interaction', *Journal of Contemporary European Research* 16 (1): 51-64. <https://doi.org/10.30950/jcer.v16i1.1154>
- Ramsin, A., & Mayall. H. J. (2019). Assessing ESL learners' online learning self-efficacy in Thailand: Are they ready? *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 467-479. <https://doi.org/10.28945/4452>.
- Schlenz MA, Schmidt A, Wöstmann B, Krämer N, Schulz-Weidner N. Students' and lecturers' perspective on the implementation of online learning in dental education due to SARS-CoV-2 (COVID-19): a cross-sectional study. *BMC Med Educ.* 2020 Oct 9;20(1):354. doi: 10.1186/s12909-020-02266-3. PMID: 33036592; PMCID: PMC7545382.
- Widodo, SFA., Wibowo, YE., dan Wagiran W. (2020). Online Learning Readiness during the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series, Volume 1700, 3rd International Conference on Vocational Education of Mechanical and Automotive Technology (ICoVEMAT) 2020, 5 October 2020, Yogyakarta, Indonesia. Phys.: Conf. Ser. 1700* 012033
- Wong J., Baars M., Davis D., Zee,T., Houben, G. & Paas, F. (2018) Supporting Self-Regulated Learning in Online Learning Environments and MOOCs: A Systematic Review, *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35:4-5, 356-373, DOI: 10.1080/10447318.2018.1543084