



Prosiding Seminar Nasional Manajemen

Vol 4 (1) September-Februari 2025: 185-191

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSM/index>

ISSN: 2830-7747; e-ISSN: 2830-5353



Penggunaan Metode Pembelajaran Daring Dalam Pengembangan Keterampilan Digital Pada Mahasiswa

Clara Aulya Amanda¹, Elma Alfiana Muntaqo Titin^{2*}, Ikmal³ Bunga Astra Gracia⁴

^{1, 2, 3}Prodi Manajemen Universitas Pamulang

* Corresponding author: e-mail: Claraaulya21@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Diterima (September 2024) Disetujui (Oktober 2024) Diterbitkan (November 2024)</p> <p>Kata Kunci: Metode pembelajaran daring, keterampilan bidang digital. Tingkat penguasaan frekuensi penggunaan, pengoptimalan keterampilan digital.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengalaman dan tingkat pengembangan keterampilan digital mahasiswa selama pembelajaran daring berlangsung. Studi ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survei pada 104 responden yang merupakan mahasiswa dari beberapa universitas dengan berbagai program studi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur perkembangan keterampilan digital dalam metode pembelajaran daring. Kuisisioner dirancang untuk mengukur berbagai aspek kemampuan mahasiswa mulai dari perangkat yang digunakan selama pembelajaran daring berlangsung, tingkat penguasaan perangkat lunak atau aplikasi yg relevan, tingkat inovasi dan kreativitas dalam menggunakan teknologi, pemahaman tentang privasi dan keamanan dunia digital, pemecahan masalah dengan menggunakan platform digital, frekuensi penggunaan platform pembelajaran, adaptasi terhadap teknologi, kemandirian dalam mencari dan mempelajari materi melalui sumber digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode daring cenderung lebih efektif dalam memberikan pengembangan keterampilan digital pada mahasiswa. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pengembangan kurikulum yang mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran daring untuk meningkatkan keterampilan digital pada mahasiswa.</p>
<p>Keywords: <i>Online learning methods, digital skills. Level of mastery of frequency of use, optimization of digital skills.</i></p>	<p>ABSTRACT <i>This research aims to find out and understand the experience and level of development of students' digital skills during online learning. This study used a descriptive quantitative method with a survey approach on 104 respondents who were students from several universities with various study programs. Data was collected through a questionnaire that measures the development of digital skills in online learning methods. The questionnaire is designed to measure various aspects of student abilities starting from the devices used during online learning, level of mastery of relevant software or applications, level of innovation and</i></p>

creativity in using technology, understanding of privacy and security in the digital world, solving problems using digital platforms, frequency of use of learning platforms, adaptation to technology, independence in searching for and studying material through digital sources. The results of the analysis show that online methods tend to be more effective in providing digital skills development to students. These findings provide important insights for curriculum development that optimizes the use of online learning methods to improve digital skills in students.

PENDAHULUAN

Perubahan kondisi dunia akibat pandemi yang terjadi pada tahun sebelumnya sangat berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan secara global terutama pada bidang pendidikan. Adanya perlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yang mengharuskan adanya penundaan kegiatan pembelajaran. Begitu pula kegiatan proses pembelajaran pada tingkat perguruan tinggi. Kondisi ini sangat membutuhkan kemampuan beradaptasi pengajar yang cepat dan kreatif. Pembelajaran yang sebelumnya harus terpaku untuk tatap muka kini bisa dilakukan secara jarak jauh berbasis daring.

Pembelajaran daring langsung menjadi satu yang paling dianjurkan di sekolah-sekolah sampai perguruan tinggi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19) dan Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (Kemdikbud, 2020). Karena masa pandemi yang berlangsung lama maka akhirnya pembelajaran daring menjadi suatu keharusan di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi.

Proses pembelajaran sudah mengalami banyak perkembangan yang sebelumnya hanya dilaksanakan di kelas tetapi pada perkembangan terakhir sudah menggunakan model pembelajaran daring yang dilakukan di rumah tanpa harus bertatap muka didalam kelas. Seiring berjalannya waktu hingga Masa Darurat Coronavirus selesai, berkembanglah menjadi kegiatan pembelajaran bauran yang mengkombinasikan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. Model seperti itu bukan hal baru dan sudah banyak diterapkan di perguruan tinggi.

Pembelajaran bauran (blended learning) adalah model pembelajaran yang dikembangkan dari keterbatasan pembelajaran kelas konvensional. Pengembangan pembelajaran elektronik (e-learning) dan kurang efektifnya pembelajaran di ruang kelas menyebabkan dikembangkannya suatu model pembelajaran gabungan yang istilahnya bisa disebut sebagai model pembelajaran bauran (blended learning) (Kim, 2007). Pembelajaran bauran bukan hanya suatu irisan tapi penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Watson, 2008).

Pembelajaran bauran tidak hanya berupa gabungan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan daring, tapi juga penggabungan semua modalitas dan gaya belajar, serta penggabungan metodeinstruksional (Graham, 2006). Pembelajaran bauran juga adalah penggabungan antara pembelajaran sinkron dan asinkron yang bisa berupa daring atau luring juga bisa keduanya.

Terjadinya pergeseran proses pembelajaran ini, menyebabkan kebiasaan baru bagi para mahasiswa. Tentunya terdapat kendala dalam proses pembelajaran dan interaksinya. Beberapa terkendala masalah jaringan internet maupun paket data dan keuangan dalam mengupgrade teknologi (hp atau laptop) yang dimiliki para mahasiswa.

Beberapa siswa memang sudah memiliki bakat kognitif yang tinggi sejak lahir. Beberapa lagi butuh penanganan khusus lewat strategi dan model pembelajaran yang tepat. Kognisi dan

intelijensi seseorang bisa dibentuk dengan proses pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat bisa memproses kognisi, lalu mengembangkan proses inteligensi, serta meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik siswa (Papadopouloset al., 2015). Model dan pendekatan pembelajaran yang tepat bisa menjadi dasar untuk mengetahui hasil belajar siswa-siswa di akhir pembelajaran (Öhrstedt & Lindfors, 2019).

Pada metode pembelajaran daring ini mahasiswa akan diarahkan lagi dalam penggunaan keterampilan digital dalam pembelajaran. Hal ini tak akan lepas dari serangkaian kendala yang dihadapi oleh mahasiswa sehingga seolah tertuntut harus mampu dan terampil dalam penggunaan berbagai jenis mekanisme digital guna menunjang pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaannya bisa membentuk persepsi yang baik pada pembelajaran tersebut. Mahasiswa mengalami dengan melihat, mendengar, dan merasakan pada proses pembelajaran dalam jaringan. Persepsi yang baik menentukan suksesnya pembelajaran.

Ketertarikan, kepuasan dan tingkat kemampuan mahasiswa seringkali juga ditentukan oleh penerapan model pembelajaran. Persepsi siswa dalam pembelajaran daring dapat dilihat dari seberapa mampu mahasiswa dalam mengoperasikan perangkat lunak, tingkat berinovasi dalam lingkup digital, seberapa cepat mahasiswa dalam beradaptasi terhadap teknologi dan kepuasan penggunaannya dalam mengikuti pembelajaran daring.

Adapun penelitian ini berfungsi dalam mengkaji tingkat kemampuan, inovasi dan berkreasi, penanganan masalah, serta frekuensi dalam penggunaan platform pembelajaran digital pada mahasiswa selama proses pembelajaran daring. Ada beberapa penelitian yang serupa namun terbatas hanya untuk membandingkan keefektifan penyampaian materi pembelajaran antara pembelajaran dalam jaringan dan luar jaringan. Oleh karena itu penelitian ini bermanfaat dalam mengkaji pengembangan keterampilan digital pada mahasiswa, tingkat penguasaan perangkat lunak atau aplikasi yang relevan, tingkat inovasi dan kreativitas dalam menggunakan teknologi, pemahaman tentang privasi dan keamanan dunia digital, pemecahan masalah dengan menggunakan platform digital, frekuensi penggunaan platform pembelajaran, adaptasi terhadap teknologi, kemandirian dalam mencari dan mempelajari materi melalui sumber digital. Hasil penelitian ini bisa menjadi dasar pengembangan model pembelajaran agar mahasiswa memiliki keterampilan digital mahasiswa yang semakin baik

KAJIAN LITERATUR

A. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring sangat dikenal di kalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran online (online learning). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (learning distance). Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Isman (2016) pembelajaran Daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Meidawati, dkk (2019) pembelajaran Daring Learning sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didik dan instruktur (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan didalamnya. Pembelajaran daring dapat dilakukan dari mana dan kapan saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

B. Pelaksanaan pembelajaran daring

Adapun tahap pelaksanaannya dalam model pembelajaran daring antara lain:

- a. Presenting information (menyediakan informasi), pendidik menyiapkan materi pembelajaran yang digabungkan dengan internet sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan. Hal ini juga juga diperlukan literasi digital menggunakan beberapa

aplikasi yang menunjang proses pembelajaran. Disesuaikan dengan konteks materi yang dibutuhkan dan literasi yang sesuai dengan kemampuan mahasiswa yang akan ditingkatkan kompetensinya. Serta memilih kosa kata kebahasaan yang sesuai dengan konteks pembelajaran, agar mudah dipahami dan didalami pengetahuannya oleh para mahasiswa. Setelah menetapkan materi dan tata Bahasa yang dibutuhkan. Maka para tenaga kependidikan akan memilih media yang sesuai dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran ini, bisa disesuaikan dengan aplikasi yang menunjang tujuan pendidikan. Salah satu aplikasi menyediakan informasi secara virtual adalah menggunakan youtube. Dimana youtube, merupakan sarana media penyediaan informasi secara virtual dan menampilkan sesuatu informasi secara real kepada mahasiswa. Sehingga memudahkan tenaga kependidikan membuat sebuah konten materi pembelajaran yang menarik, inovatif dan tepat guna selama masa pandemi.

- b. Guiding the leaner (membimbing peserta didik atau mahasiswa), materi pembelajaran yang terdapat pada e-learning bisa dibahas pada pertemuan tatap muka ataupun dalam diskusi pada kelas online. Apabila proses pembelajaran dilakukan secara daring, maka proses pembimbing bisa menggunakan beberapa aplikasi yang telah tersedia dalam berbagai marketplace. Berikut merupakan beberapa aplikasi yang memudahkan literasi digital dalam model blended learning yaitu:

C. Media Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran Daring guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran online yang akan digunakan. Namun guru harus mengacu pada prinsip pembelajaran Daring seperti yang telah dijelaskan di atas. Artinya adalah media yang digunakan oleh guru dapat digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Beberapa platform atau media online yang dapat digunakan dalam pembelajaran online seperti E-learning, Edmodo, Google meet, V-Class, Google class, Webinar, Zoom, Skype, Webex, Facebook live, You tube live, schoology, What's up, email, dan messenger.

METODE

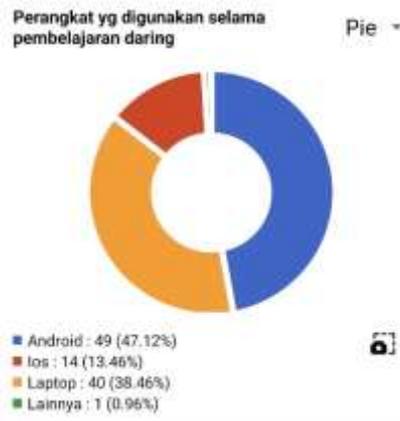
Pada penelitian ini teknik pengambilan data yang dilakukan yaitu menggunakan survey berupa kuesioner yang disebarakan melalui google form dengan objek penelitian yaitu 104 mahasiswa yang berasal dari beberapa universitas. Pada kuisisioner penelitian ini responden diminta untuk menilai skala likert terhadap setiap pernyataan terkait kuantitas keterampilan mahasiswa pada bidang digital. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif analisis. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kualitatif adalah "metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi". Adapun metode penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang hasil penelitiannya adalah data deskriptif yaitu berupa kata-kata (Subandi, 2011).

Kemudian pada metode deskriptif, disini peneliti andil sebagai pemuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga berkehendak mengadakan akumulasi data dasar, dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang benar dan jelas, sehingga dapat memberikan data yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Kehadiran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengamat partisipan. Dimana peneliti ikut andil dalam proses pembelajaran antara mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Data dari responden yang diperoleh setelah melakukan pengisian kuisisioner melalui Gform sebanyak 104 responden. Dimana data responden dilah dengan bagan berikut:



Gambar 1 perangkat yang digunakan mahasiswa

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan mengenai perangkat apa saja yang digunakan oleh mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Perangkat yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa adalah android yakni sebanyak 47, 12% (n=49). Selain karena mudah dalam penggunaan yang mampu dioperasikan oleh semua kalangan, android masa kini memiliki harga terjangkau dengan kualitas yang tidak kalah dengan perangkat mahal. Kemudian di posisi kedua ada laptop sebagai perangkat yang digunakan oleh mahasiswa yakni sebanyak 38, 46% (n=40). Hal ini karena penggunaan laptop juga menjadi utama ketika pelaksanaan pembelajaran daring. Pengerjaan tugas yang didukung oleh perangkat lunak serta penggunaan aplikasi seperti zoom jauh lebih mudah ketika menggunakan laptop. Kemudian IOS menempati posisi ketiga, sebanyak 13,46% (n=14) mahasiswa didukung oleh perangkat ini. selain untuk tujuan pembelajaran perangkat ini kerap kali digunakan untuk editing dan *taking video* untuk penugasan mahasiswa. Secara keseluruhan hasil survey ini memberikan gambaran yang jelas tentang kesadaran dan frekuensi mahasiswa terhadap pengembangan keterampilan di bidang digital selama adanya pembelajaran daring. Respon mahasiswa dapat kita lihat dalam table berikut ini.

Tabel 1 tingkat pengembangan keterampilan digital mahasiswa

	KESADARAN					FREKUENSI			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
Rata-Rata	7	7	8	7	7	7	7	8	7
Rata-Rata Indikator	7					7			

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat dua indikator yang mendapat respon yang baik dari mahasiswa. Yaitu kesadaran dan frekuensi. Semua indikator tersebut menunjukkan tentang seberapa tingkatan mereka dalam hal keterampilan digital selama pembelajaran daring.dengan skor sama yakni 7 untuk skala linear 1-10. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah terampil dalam bidang digital.

2. PEMBAHASAN

A. KESADARAN

Kesadaran digambarkan sebagai keadaan mental yang berisi dengan hal-hal proposisional, seperti misalnya keyakinan, harapan, kekhawatiran, dan keinginan. Chalmers (1995a & 1995b) menggolongkan permasalahan kesadaran menjadi dua, yaitu permasalahan mudah (easy problems) dan permasalahan sukar (hard problem).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata skor untuk indikator kesadaran mencapai 7, yang menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi. Hasil ini konsisten dengan tujuan awal penelitian, yang berfokus pada tingkat pengembangan keterampilan digital. Bagaimana pembelajaran daring mempengaruhi hal tersebut. tingkat kesadaran yang tinggi terhadap keterampilan digital menunjukkan bahwa pembelajaran daring berhasil dalam membuat mahasiswa semakin sadar dan terampil.

B. FREKUENSI

Frekuensi adalah nilai dalam angka yang menunjukkan seberapa sering item tertentu muncul dalam kumpulan data yang diberikan. Dalam penelitian ini frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering mahasiswa dalam menggunakan aplikasi yang relevan dalam pembelajaran daring, seberapa tingkatan atau berapa frekuensi mahasiswa dalam mencari dan mempelajari materi melalui sumber sumber digital secara mandiri.

Angka 7 menunjukkan angka yang tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran daring memang penggunaan perangkat lunak dan aplikasi yang relevan sesering itu. Hal ini tentu akan mempengaruhi pengembangan keterampilan dalam bidang digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami pengalaman dan tingkat pengembangan keterampilan digital mahasiswa selama pembelajaran daring berlangsung terhadap beberapa mahasiswa. Studi ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pendekatan survey. Kuisisioner dirancang untuk mengukur berbagai aspek kemampuan mahasiswa mulai dari perangkat yang digunakan selama pembelajaran daring berlangsung, tingkat penguasaan perangkat lunak atau aplikasi yg relevan, tingkat inovasi dan kreativitas dalam menggunakan teknologi, pemahaman tentang privasi dan keamanan dunia digital, pemecahan masalah dengan menggunakan platform digital, frekuensi penggunaan platform pembelajaran, adaptasi terhadap teknologi, kemandirian dalam mencari dan mempelajari materi melalui sumber digital. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa dan mahasiswi di beberapa universitas di Indonesia semakin terampil dalam bidang digital. Mahasiswa juga memiliki kemampuan dalam berliterasi digital dalam hal pemahaman dan penguasaan media teknologi yang mendukung pembelajaran daring, mampu berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya dan juga dengan dosen dengan menggunakan media komunikasi secara daring pada ruang digital dan memiliki ketrampilan untuk belajar secara mandiri. Hal ini disebabkan karena adanya pembelajaran daring yang mengharuskan mahasiswa untuk mampu belajar secara otodidak dalam segala hal di era digitalisasi ini. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan penting bagi pengembangan kurikulum yang mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran daring untuk meningkatkan keterampilan digital pada mahasiswa.

REFERENSI

- Kemdikbud. (2020). *Kemdikbud terbitkan pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah*. Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- Miftah, M. (2013). *Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Jurnal Kwangsan, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta
- Kemdikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: TIM GLN Kemendikbud.
- Mosa, Elenena. 2006. *A Blended E-Learning Model*. Italia: Italian Journal of Educational Technology.
- Priowijanto, Gatot. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec