

INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES KOMUNIKASI BELAJAR E-LEARNING KULINO

Andika Eko Prasetyo¹, Nadia Itona Siregar²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Dian Nuswantoro
*Email: andikaekoprasetyo703@gmail.com

ABSTRAK

Coronavirus Disease 2019 atau biasa disebut Covid-19 masuk ke Indonesia sejak awal tahun 2020. Masuknya virus Covid-19 membuat seluruh aktivitas masyarakat Indonesia mengalami pembatasan tidak terkecuali pada aspek Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) di Perguruan Tinggi. Berdasarkan Surat Keputusan Bersama 4 Menteri bahwa kegiatan pembelajaran khususnya pada Perguruan Tinggi di semua zona wajib dilakukan secara daring, maka setiap Perguruan Tinggi merancang system pembelajaran jarak jauh salah satunya dengan sistem *E-Learning*. Salah satu Perguruan Tinggi Swasta Terbaik di Jawa Tengah yaitu Universitas Dian Nuswantoro juga turut membangun sistem pembelajaran jarak jauh yaitu KULINO yang merupakan Learning Management System (LMS) berbasis Moodle dalam mengatasi situasi Pandemic Covid-19. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran online menggunakan KULINO. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan *fenomenologi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran *synchronous* terjalin lebih interaktif, sedangkan interaksi pembelajaran *asynchronous* berjalan satu arah sehingga pembelajaran tidak interaktif. Bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran online yaitu asosiatif berupa kerjasama dan asimilasi, sedangkan bentuk interaksi disosiatif berupa konflik/pertentangan yang terjadi didalam kelompok tugas. Jadi, pembelajaran yang terjalin secara *synchronous* lebih interaktif dengan kata lain pembelajaran *online* tetap harus membutuhkan sesi tatap muka agar materi dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa. Saran yang dapat diberikan bahwa dosen hendaknya dapat membangun situasi yang menarik sehingga mahasiswa tidak bosan dan pasif selama perkuliahan *online*.

Kata Kunci: *E-Learning*, Interaksi Sosial, Komunikasi dalam Pembelajaran, LMS Kulino

SOCIAL INTERACTION IN THE COMMUNICATION PROCESS OF LEARNING E-LEARNING KULINO

ABSTRACT

Coronavirus Disease 2019, commonly called Covid-19, entered Indonesia at the beginning of 2020. The entry of the Covid-19 virus caused all Indonesian people's activities to experience restrictions, including the aspects of Teaching and Learning Activities (KBM) in Higher Education. Based on the Joint Decree of the 4 Ministers, learning activities, especially at tertiary institutions in all zones, must be carried out online, so each tertiary institution designs a distance learning system, one of which is the e-learning system. One of the Best Private Universities in Central Java, namely Dian Nuswantoro University, also helped build a distance learning system, namely KULINO, which is a Moodle-based Learning Management System (LMS) in overcoming the Covid-19 Pandemic situation. This research aims to discover the social interactions that occur in online learning using KULINO. This study uses a qualitative research method with a phenomenological approach. The results of the study show that the interaction between students and lecturers in synchronous learning is more interactive. In contrast, the asynchronous learning interactions run in one direction so education is not interactive. The form of social interaction in online learning is associative in the form of cooperation and assimilation, while the form of dissociative interaction is in the form of conflict/opposition within the task group. So, learning that is synchronously intertwined is more interactive, in other words, online learning still requires face-to-face sessions so that the material can be well received by students. Suggestions that can be given are that lecturers should be able to build interesting situations so that students are not bored and passive during online lectures.

Keywords: *E-Learning*, Social Interaction, Communication in Learning, LMS Kulino

Korespondensi: Andika Eko Prasetyo. Universitas Dian Nuswantoro. Jl. Imam Bonjol No 207, Pendrikan Kidul, Kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50131. **No. HP, WhatsApp: 0895401697193** Email: andikaekoprasetyo703@gmail.com

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tentunya sangat pesat di era industri 4.0 hingga merambah dalam segala aspek kehidupan tidak terkecuali di bidang pendidikan. *Electronic learning* atau biasa disebut dengan *E-Learning* merupakan salah satu pengembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *E-Learning* merupakan suatu metode pembelajaran dengan mengombinasikan alat-alat elektronik dan jaringan internet. Salah satu kampus swasta terbaik di Jawa Tengah yang turut mengembangkan metode pembelajaran *E-learning* yaitu Universitas Dian Nuswantoro yang bernama KULINO. Sistem ini merupakan *Learning Management System* (LMS) yang berbasis *moodle* untuk menunjang perkuliahan *online* di Universitas Dian Nuswantoro. KULINO menjadi media pembelajaran utama yang menghubungkan antara mahasiswa dengan dosen dalam proses belajar-mengajar selama masa pandemi *Corona Virus Diase* (Covid-19). Hal ini dimaksudkan untuk menghubungkan dosen dengan mahasiswa sebagai pengganti dalam proses interaksi pembelajaran langsung di kampus.

Pengaktifan kegiatan pembelajaran menggunakan LMS di karenakan adanya peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) yang menyatakan bahwa satuan pendidikan harus memperhatikan zona wilayahnya yang terdampak Covid-19 dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Pada saat darurat Covid-19 layanan pembelajaran masih mengikuti Surat Edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 yang diperkuat dengan Surat Edaran Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan belajar dari rumah. Pada surat edaran ini disebutkan bahwa tujuan dari pelaksanaan belajar dari rumah untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19). Sistem pembelajaran *E-learning* memiliki manfaat positif bagi kemudahan mahasiswa, tetapi selama pembelajaran online berbasis *E-learning* mahasiswa rata-rata tidak berperan aktif dalam berinteraksi sehingga berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam menerima dan menyerap materi perkuliahan yang telah di berikan oleh dosen (Rivani, 2020).

Kegiatan selama proses pembelajaran yang kurang komunikatif dikarenakan mahasiswa yang bersikap acuh dan tidak peduli. Mahasiswa beranggapan bahwa belajar dengan *E-learning* hanyalah kegiatan formalitas sehingga dalam hal ini peran tenaga pendidik dan orang tua sangat diperlukan (Ivada et al, 2021). Mahasiswa menganggap sistem *E-learning* hanya dapat memberikan pembelajaran dan pemahaman materi secara virtual, namun tidak dapat memberikan rasa atau sensasi kedekatan yang terjalin antara dosen dengan mahasiswa ataupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Hal ini menyebabkan mereka memiliki kecenderungan mengabaikan aspek akademik, aspek sosial dan sebaliknya mendorong dalam hal yang

berkaitan dengan aspek komersial (Pebriyanti, 2020). Hal inilah yang dapat mempengaruhi penurunan kreatifitas dan produktifitas mahasiswa. Terdapat beberapa kekurangan *E-learning* yang menjadi suatu pertimbangan dan perlu diantisipasi dalam pengembangannya sehingga dapat meminimalkan dampak negatif dari sistem pembelajaran *online* (Gabriel, 2022).

(Soekanto, 2006) interaksi sosial sendiri merupakan hubungan yang dinamis, dimana hubungan tersebut berkaitan dengan hubungan antar perorangan, antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya, maupun hubungan antara perseorangan dengan kelompok. Proses pembelajaran dikelas tentunya ada aspek interaksi sosial antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen, ataupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Jenis interaksi tersebut dibagi menjadi tiga yaitu dalam *konteks* pendidikan jarak jauh yang melibatkan interaksi antara mahasiswa dengan materi perkuliahan, mahasiswa dengan dosen, serta mahasiswa dengan mahasiswa lainnya di dalam anggota kelas. Sementara itu, interaksi antara mahasiswa dengan materi perkuliahan dapat di jelaskan melalui interaksi yang memiliki tujuan memperoleh informasi dari materi perkuliahan yang telah di berikan oleh dosen kepada mahasiswa, yang di bagikan melalui fitur di dalam *E-learning KULINO* Oemiati, S. (2021).. Interaksi antara mahasiswa dengan dosen dapat berupa motivasi, umpan balik dan dialog diantara kedua belah pihak yaitu dosen dengan mahasiswa. Komponen tersebut bisa berjalan sendiri atau secara bersamaan asalkan dua syarat interaksi terpenuhi yaitu: (1) adanya kontak sosial yang berkelanjutan, (2) ada komunikasi yang berkelanjutan. Pada penelitian ini, kajian akan berfokus pada interaksi sosial yang berkaitan dengan proses komunikasi pembelajaran. Berdasarkan urain di atas menunjukkan bahwa terdapat sejumlah permasalahan terkait interaksi sosial antara mahasiswa dengan dosen, maupun dosen dengan mahasiswa selama proses pembelajaran *E-learning KULINO*. Jadi, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran *online* khususnya menggunakan *KULINO*?”. Sehingga tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran online menggunakan *KULINO*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan *fenomenologi*. Studi *fenomenologi* merupakan gambaran dari arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang yang berkaitan dengan sebuah konsep/ suatu fenomena (Creswel, 1998). Subyek penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen yang menggunakan *KULINO*. Sementara itu, objek dari penelitian ini adalah proses interaksi sosial antara mahasiswa dan dosen selama proses pembelajaran menggunakan *KULINO*. Lokasi penelitian ini di lakukan di Universitas Dian Nuswantoro. Pemilihan lokasi penelitian karena Universitas Dian Nuswantoro merupakan salah satu kampus di Jawa Tengah yang berbasis IT terbaik.

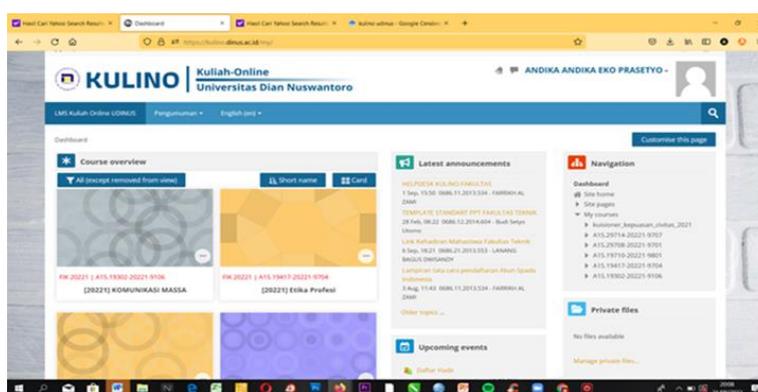
Sumber data primer diperoleh dari teknik wawancara kepada empat mahasiswa dan tiga dosen yang masih terlibat dalam proses belajar-mengajar *online* atau menggunakan *KULINO*. Sementara itu, data

sekunder diperoleh melalui studi literatur yang relevan dengan topik kajian penelitian ini. Disamping itu, selain dengan wawancara, teknik pengambilan data dilakukan dengan mengobservasi pada LSM KULINO. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada teknik Miles & Huberman (1992) yaitu reduksi data, *display data*, dan kesimpulan/ verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cara mengambil dan mencatat informasi yang penting dan sesuai dengan topik yang diteliti. Lalu setelah melaluikan *pe-reduksian* data maka selanjutnya adalah penyajian data sebagai sekumpulan informasi yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga informasi yang ditampilkan dapat dengan mudah dipahami dan dapat dilakukan penarikan kesimpulan. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan kenyataannya dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti proses reduksi data, dan Ketika data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya dapat diambil kesimpulan sementara. Kesimpulan sementara akan menjadi kesimpulan akhir Ketika data sudah benar-benar lengkap dan cukup bukti untuk diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Learning Management System Kulino yang digunakan oleh Universitas Dian Nuswantoro sebagai media pembelajaran *online* menjadi identitas kampus, Kulino dalam bahasa jawa yaitu kebiasaan, sehingga Kulino memiliki makna dan tujuan supaya menjadi tempat atau sarana mahasiswa untuk belajar menggunakan *E-learning* berbasis LMS (*Learning Management Sytem*). adalah merancang desain sistem meliputi desain template, *database* dan *flowcart*, Pada sistem LMS Kulino yang berbasis *moodle*, memiliki berbagai macam fitur di dalam-nya seperti : *Dashboard*, *Course Overview*, Pengumuman, *Navigasi*, Pengingat acara, Kolom *online*, *Assignment*, *Forum Attendance*, *Massage Friend*, Fasilitas Interaksi antara dosen dan mahasiswa, tata cara perkuliahan dan kontak *personal* dosen mata kuliah.

Tabel 1. Dashboard KULINO

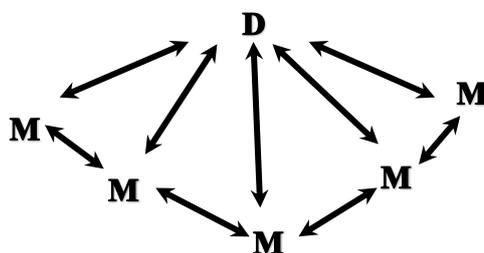


Sumber: KULINO, 2022

Interaksi menggunakan Kulino antara mahasiswa dengan dosen dalam pembelajaran *synchronous* (*online* langsung) di Universitas Dian Nuswantoro, cenderung lebih efektif dengan alasan kemudahan dalam berinteraksi dengan dosen pengajar, hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh salah satu mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro AP (21) yang mengatakan bahwa metode *synchronous* (*online* langsung) lebih

efektif, karena dapat berinteraksi langsung menggunakan bantuan google meet, zoom. Sehingga mahasiswa dapat bertanya langsung, apabila kurang paham dalam penjelasan serta bisa tanya langsung ke dosen untuk memperoleh penjelasannya.”

Berkaitan dengan model interaksi pembelajaran, menurut Richmond interaksi yang terjalin antara dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas, dapat dikatakan sebagai komunikasi pembelajaran (*instructuional communication*). Hal ini apabila dihubungkan dengan sistem pembelajaran *synchronous*, cenderung mengarah kepada model interaksi sosial ke 3 artinya dimana interaksi sosial antara dosen dan mahasiswa, serta mahasiswa dengan mahasiswa-lainnya dapat berjalan interaktif, pada saat dosen memberikan materi pembelajaran di kelas *online* menggunakan metode *synchronous*, hal ini apabila di gambarkan sebagai berikut :



Keterangan:

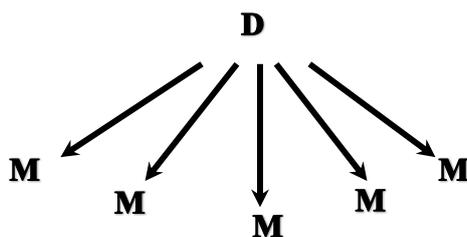
D : Dosen

M : Mahasiswa

Gambar 2. Model Interaksi Pembelajaran *Synchronous*

Soekanto (2002) berpendapat interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara hubungan individu dengan kelompok individu, maupun individu dengan kelompok yang menyampaikan aspek interaksi sosial yaitu (1). Aspek kontak sosial, merupakan peristiwa yang terjadi antara hubungan sosial antara individu satu dengan individu lain-nya, kontak yang terjadi tidak hanya fisik tetapi juga secara *simbolik*.(2). Aspek komunikasi adalah suatu penyampaian informasi konsep serta pengetahuan kepada sesama sehingga terjai timbal balik, antara *komunikator* maupun penerima atau *komunikan*.

Model interaksi pembelajaran yang terbentuk, menurut teori yang di buat oleh Richmond, mengenai interaksi yang terjadi antara dosen dan siswa dalam proses pembelajaran *asynchronous* di kelas dapat dikatakan sebagai komunikasi pembelajaran. Hal ini mengarah kepada model interaksi sosial ke 1, jika di hubungkan dengan sistem pembelajaran *asynchronous*, artinya yaitu terjadi interaksi sosial antara dosen dan mahasiswa, akan tetapi cenderung satu arah, dimana dosen hanya memberikan dan menjelaskan materi pembelajaran di kelas online tanpa mendapatkan respon atau *feedback* dari mahasiswa- nya , apabila di gambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

D : Dosen

M : Mahasiswa

Gambar 3. Model Interaksi Asynchronous

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran *online* antara mahasiswa dengan dosen. Sedangkan untuk hasil penelitiannya yaitu menunjukkan (1) Interaksi antara mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran *synchronous* (*online* langsung) cenderung terjalin lebih interaktif, sedangkan interaksi pembelajaran *asynchronous* (*online* tidak langsung) cenderung terjalin hanya berjalan satu arah yaitu ketika dosen memberikan materi kepada mahasiswa, sehingga tidak menciptakan pembelajaran yang interaktif. Bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam pembelajaran online yaitu asosiatif berupa kerjasama dan asimilasi, dan bentuk disosiatif berupa konflik/pertentangan; (2) Faktor pendukung pembelajaran Kulino dengan metode *synchronous* (*online* langsung) dan *asynchronous* (*online* tidak langsung) yaitu kemampuan dosen dalam menguasai suasana kelas *online*, jaringan internet yang memadai serta adanya niat dan kemauan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran online; (3) Faktor penghambat dalam pembelajaran *online* yaitu gangguan jaringan internet serta gangguan pada server *E-learning* Kulino, dan faktor internal yang berasal dari dalam diri mahasiswa seperti rasa jenuh dan bosan karena kurangnya interaksi dengan mahasiswa lainnya serta dosen

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra Ivada, A., Gadis Febriyana, F., Azaria, T., Ningsih, S., Windarti, T., & Izmi Liana, N. (2021). Hambatan dan Solusi dalam Proses Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 62–68. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/52/54>.
- Gabriel. (2020). *E-learning Pengertian, Sejarah, Manfaat dan Kekurangan*. Gramedia Blog.com
- Hasan. (2021). Media Pembelajaran. In Dr.Fatma sukrawati.M.Pd (Ed.), *Tahta Media Group* (1, Issue Mei). Tahta Media Group.
- Imran, S. (2014, September). *Interaksi-Interaksi yang Terjadi dalam Pembelajaran Online (E-Learning) Ilmu Pendidikan*. Ilmu-Pendidikan.Net.
- Kaniawulan, I., & Muttaqin, M. R. (2017). *Aplikasi E-learning Sebagai Media Untuk Membantu Proses*

Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi.

- Kemdikbud. (2020). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Published online. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>.
- Komang Trisnadewi, N. M. M. (2020). Covid-19: Perspektif Pendidikan. In *Covid-19: Perspektif Pendidikan* (Issue 07).
- P., Asmarani, R., & Oemiati, S. (2021). *Penggunaan Aplikasi Kulino dalam Pembelajaran Daring Pada Masa*. 168–176. isbn: 978-623-94874-1-6 <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>.
- Putu Diah Pebriyanti. (2020). Keunggulan Dan Kelemahan Menggunakan Metode Pembelajaran E - Learning. *Keunggulan Dan Kelemahan Menggunakan Metode Pembelajaran E - Learning*, April, 7.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Zuliana, S. R. (2016). Metode Learning Management System (LMS) Idu Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar MIT Pada Perguruan Tinggi Raharja. *Cices*, 2(2), 156–172. <https://doi.org/10.33050/cices.v2i2.311>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Santi Maudiarti. (2018). Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 32(1), 53–68.
- Miles & Huberman (1992). *Metode Penelitian*, Mathematics, A .. 1–23.