Penerimaan Teknologi Konferensi Video dan Motivasi Belajar

Triana Noermalia, Irwansyah

Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia
Salemba, Jakarta Pusat
TrianaNoermalia@gmail.com, dr.irwansyah.ma@gmail.com

Masuk tanggal : 15-07-2020, revisi tanggal : 01-10-2020, diterima untuk diterbitkan tanggal : 01-11-2020

Abstract

The Covid-19 pandemic that has hit all corners of the world including Indonesia is a phenomenon that has a major impact on all sectors of people's lives, including the education sector. Therefore, educational institutions immediately resolve this problem by implementing online lectures as a substitute for face-to-face lectures. However, student acceptance of video conferencing technology did not fully motivate students to undergo online classes. The purpose of this study was to describe student acceptance of video conferencing technology in distance learning during pandemic. Through the digital ethnography method, researchers will explore and obtain reflections on the experiences of students who use digital technology to carry out the learning process online through video conferencing technology. Data collection was carried out through interviews with four informants from four different departments and literature studies. Data analysis of student communication technology acceptance was carried out using the Technology Acceptance Model (TAM) which was adapted from Mayring's (2010) research. The results of the analysis of the interview data with four informants show that the acceptance of student technology is not the only factor that affects student motivation in running online lectures. Factors that also influence student motivation to run online courses include the demands of lectures, assignments given, and the learning system used when running online classes. Student motivation in running online lectures needs to be considered because it plays a role in their understanding of the material being studied.

Keywords: *Covid-19, online class, remote learning, video conference*

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia merupakan fenomena yang memiliki dampak besar pada seluruh sektor kehidupan masyarakat, tak terkecuali sektor pendidikan. Oleh sebab itu, instansi pendidikan dengan segera menuntaskan permasalahan ini dengan menerapkan kuliah *online* sebagai pengganti kuliah tatap muka. Namun, penerimaan mahasiswa terhadap teknologi konferensi video ternyata tidak sepenuhnya memotivasi mahasiswa dalam menjalani kelas *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerimaan mahasiswa terhadap teknologi konferensi video dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Melalui metode etnografi digital, peneliti akan menggali hingga memperoleh refleksi dari pengalaman mahasiswa yang memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan proses pembelajaran secara *online* melalui teknologi konferensi video. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap empat informan dari empat jurusan berbeda dan studi literatur. Analisis data penerimaan teknologi komunikasi mahasiswa dilakukan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diadaptasi dari penelitian Mayring (2010). Hasil analisis dari data wawancara terhadap empat informan menunjukkan bahwa penerimaan teknologi

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

mahasiswa tidak menjadi satu-satunya faktor yang mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menjalankan kuliah *online*. Faktor-faktor yang turut mempengaruhi motivasi mahasiswa menjalankan kuliah *online* di antaranya adalah tuntutan perkuliahan, tugas yang diberikan, serta sistem belajar yang digunakan saat menjalankan kelas *online*. Motivasi mahasiswa dalam menjalankan kuliah *online* perlu diperhatikan karena berperan dalam pemahamannya mengenai materi yang dipelajari.

Kata Kunci: Covid-19, kelas *online*, konferensi video, pembelajaran jarak jauh

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi internet, manusia dapat berkomunikasi dan mencari informasi dengan mudah dan cepat. Komunikasi yang termediasi komputer juga sudah menjadi gaya hidup masyarakat masa kini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang termediasi internet telah mempermudah segala aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada sektor pendidikan. Banyak instansi pendidikan yang mengadopsi kuliah secara *online* dengan merancang sedemikian rupa kurikulum agar dapat diterapkan pada konteks *online*. Pembelajaran *online* didefinisikan sebagai pengalaman belajar di lingkungan yang sinkron atau asinkron menggunakan perangkat yang berbeda (mis. Ponsel, laptop) dengan akses Internet (Zhu & Liu, 2020).

Wabah COVID-19 yang melanda seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia merupakan fenomena yang memiliki dampak besar pada seluruh sektor kehidupan masyarakat, tak terkecuali sektor pendidikan. Potensi gangguan pendidikan dan ketidakpastian tentang masa depan siswa juga tidak diragukan lagi adalah dua produk dari pandemi yang saat ini kita alami (Franchi, 2020). Dunia pendidikan saat ini mau tidak mau harus beradaptasi dengan keadaan di masa pandemi untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Seluruh instansi pendidikan dengan cepat bergeser dari sistem tatap muka ke sistem yang termediasi komputer agar proses belajar mengajar masih dapat berlangsung. Teknologi digital seperti konferensi video menjadi pilihan untuk melanjutkan pembelajaran. Baik pengajar maupun mahasiswa sekarang tengah berurusan dengan kompleksitas pendidikan *online* (Jandri, 2020).

Penelitian ini membahas tentang penerimaan mahasiswa terhadap teknologi konferensi video dan *user experience* (UX) mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi saat ini adalah hasil dari Industri 4.0. Industri 4.0 juga dikenal sebagai revolusi industri keempat yang terdiri dari manufaktur maju dan teknologi informasi yang keduanya ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan khusus manusia di segala bidang dalam waktu yang lebih singkat. Teknologi keluaran era industri 4.0 menyediakan konektivitas nirkabel pada sektor manufaktur dan layanan untuk meningkatkan otomatisasi.

Industri 4.0 memiliki potensi untuk memenuhi persyaratan khusus selama krisis Covid-19. Revolusi ini telah dimulai dengan diproduksinya aplikasi manufaktur maju dan teknologi informasi digital. Teknologi Industri 4.0 ini dapat memberikan banyak ide dan solusi inovatif untuk memerangi keadaan darurat medis baik lokal maupun global (Javaid et al., 2020). Oleh karena itu, dengan memanfaatkan apa yang ditawarkan pada skenario industri 4.0 seperti konektivitas

nirkabel dan otomatisasi, semua teknologi dapat terhubung sehingga dapat mengurangi kontak fisik antar manusia yang mana sangat dibutuhkan pada saat terjadinya pandemi seperti saat ini.

Untuk dapat meneruskan pembelajaran di tengah pandemi, para pengajar dengan cepat mengadaptasi pembelajaran mereka ke pembelajaran *online* sehingga siswa dapat terus belajar dan terlibat walaupun dari jarak jauh. Setiap perpindahan ke pembelajaran *online* membutuhkan integrasi *platform*, teknologi, dan pedagogi *e-learning* yang efektif dan memungkinkan pengajar untuk memberikan pembelajaran yang lebih efektif (Evans et al., 2020).

Technology Acceptance Model (TAM)

Transisi bahan pembelajaran dan pendekatan yang begitu cepat ke *platform online* menunjukkan kelincahan dan daya tanggap dan bertanggung jawab secara sosial dalam situasi saat ini, akan tetapi juga menyoroti keprihatinan signifikan, terutama yang berkaitan dengan kualitas dan efektivitas (Evans et al., 2020). Hal ini berkaitan dengan tingkat penerimaan teknologi (TAM) baik dari instansi pendidikan maupun masing-masing individu. Model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Davis (1985) menyarankan bahwa niat individu untuk mengadopsi teknologi dan penggunaan komputer tergantung pada kemudahan penggunaan serta manfaat yang dirasakan. Kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi atau sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerja terkait pekerjaan. Menurut Davis (1989) dan Davis, Bagozzi, dan Warshaw (1989), manfaat yang dirasakan adalah penentu utama niat individu untuk menggunakan teknologi yang berhubungan dengan komputer. Ada 2 persepsi yang mempengaruhi niat perilaku individu dalam menggunakan teknologi, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (PEU) dan persepsi manfaat (PU) yang mana keduanya juga saling mempengaruhi satu sama lain baik secara langsung, maupun tidak langsung. Pada awalnya, persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat secara bersamaan mempengaruhi niat perilaku individu, setelahnya persepsi kemudahan penggunaan akan mempengaruhi niat perilaku individu. Penelitian yang menggunakan teori TAM umumnya menggunakan metode kuantitatif, namun seiring dengan perkembangannya, teori TAM juga dapat diaplikasikan pada penelitian kualitatif dengan pertimbangan bahwa metode kualitatif dapat menyediakan temuan yang lebih beragam dan komprehensif hubungan kompleks seperti interaksi antara manusia dan teknologi (Vogelsang et al., 2013a). Sejak akhir tahun sembilan puluhan peneliti di bidang *information system* (IS) telah didorong untuk menggunakan metode penelitian yang lebih kualitatif daripada hanya berfokus pada yang kuantitatif (Hirschheim & Klein, 2012). Sementara yang terakhir masih dominan, kecenderungan menuju penerimaan yang lebih besar dari metode kualitatif terlihat. Terutama, meningkatnya jumlah publikasi mengkonfirmasi perkembangan ini (Palvia et al., 2003 dalam Vogelsang et al., 2013b).

Motivasi Belajar

Pajares (1996) dalam Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen (2011) menunjukkan pandangan tentang motivasi dan *self-*

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

efficacy, Ia menyarankan bahwa motivasi akan dipengaruhi oleh harapan individu mengenai hasil. Ketika hasil dan tujuan yang diharapkan berhasil dipenuhi, motivasi akan meningkat. Hasil yang diharapkan berkaitan dengan efikasi diri individu, karena peserta didik dengan efikasi diri yang tinggi lebih percaya diri dalam kemampuannya untuk memenuhi tujuan dan lebih gigih dalam belajar. Penelitian yang sama juga memaparkan konsep self-efficacy oleh Bandura (1989) yang menunjukkan bahwa *self-efficacy* mengacu pada keyakinan seseorang dalam keberhasilan pelaksanaan tugas. Keyakinan pada kesuksesan didasarkan pada empat macam pengalaman, yaitu (1) pengalaman positif: artinya kognisi seseorang terhadap kinerja perilaku serupa sebelumnya; (2) observasi pembelajaran: mengevaluasi dan mempengaruhi *self-efficacy* dengan model pembelajaran; (3) penegasan verbal: pujian teman dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang terhadap kompetensi dan keyakinannya dalam tindakan yang berhasil; dan (4) seseorang dapat menghindari hambatan tindakan dan meningkatkan efikasi diri dengan memperkuat kelemahan emosional. Adapun studi tentang *self-efficacy* dan prestasi belajar, Bandura (1986) menyarankan bahwa, kinerja adalah faktor yang paling dapat diandalkan dan langsung dari *self-efficacy*, dan itu akan mempengaruhi kepercayaan diri dan tekad peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

Penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa motivasi belajar mempengaruhi keefektifan belajar siswa melalui efikasi diri komputer. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa melalui tiga cara, yaitu pengaruh langsung motivasi belajar atau efikasi diri komputer dan pengaruh tidak langsung melalui efikasi diri komputer untuk meningkatkan motivasi belajar (Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen, 2011). Namun, penelitian sebelumnya tidak membahas tentang faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Saat ini ketika kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi bukan lagi menjadi tantangan, maka pada penelitian ini membahas tentang faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa tetapi tetap memperhatikan penerimaan mahasiswa akan teknologi yang digunakan sebagai media belajar.

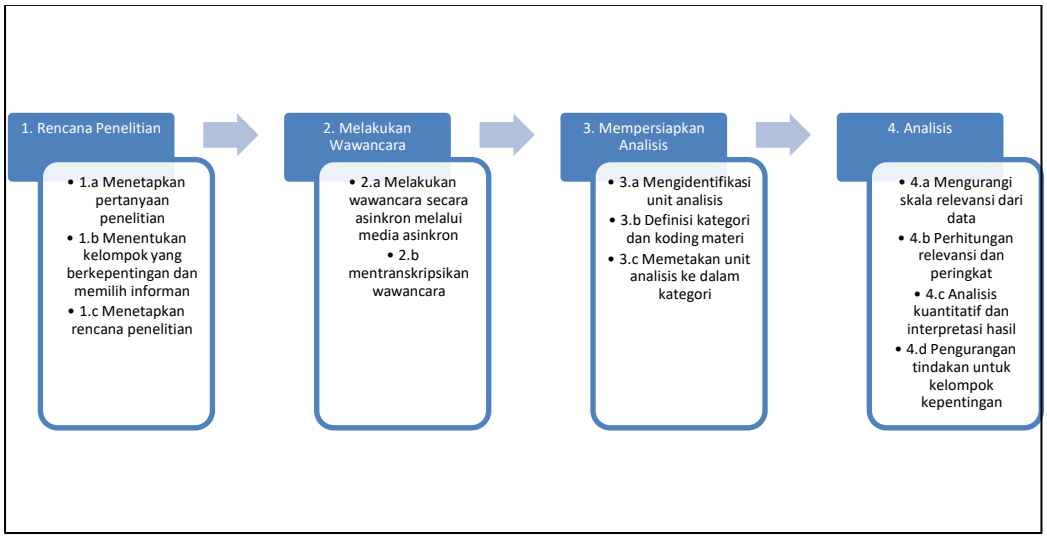
Metode Penelitian

Melalui metode etnografi digital, peneliti akan menggali hingga memperoleh refleksi dari pengalaman mahasiswa yang memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan proses pembelajaran secara *online* melalui teknologi konferensi video. Melalui metode etnografi digital, peneliti akan menggali hingga memperoleh refleksi dari penerimaan teknologi konferensi video oleh mahasiswa selama masa belajar *online* menggunakan pendekatan kualitatif. Etnografi digital adalah metode etnografi yang dilakukan melalui dunia digital – bagaimana peneliti menggunakan teknologi digital dalam melakukan penelitian – metode etnografi untuk menyelidiki interaksi manusia dengan dunia digital (Pink et al., 2016). Etnografi digital digunakan untuk menggambarkan penggunaan dunia digital oleh kelompok orang. Pink menyatakan bahwa etnografi digital pada dasarnya adalah metode etnografi – adanya kontak dan keterlibatan langsung, imersi – mengenai

bagaimana hubungan manusia dengan digital, misalnya penggunaan perangkat digital, praktik pemakaian digital sehari-hari, dsb.

Etnografi digital berkembang sejak tahun 1980-an. Sebelumnya penggunaan teknologi digital dalam etnografi tidak diperbolehkan. Peneliti masih menggunakan cara "klasik", mencatat apa yang dilihat dan dirasakan di lapangan dalam buku catatan. Cara ini dipandang sebagai cara yang "alamiah", tidak mengganggu informan. Namun, perkembangan etnografi digital kemudian berkembang seiring dengan pemikiran posmodernisme (tahun 1980-an) bahwa etnografi pada dasarnya adalah proses konstruksi dari peneliti. James Clifford menulis bahwa etnografi adalah "fiksi". Kata fiksi ini tidak bermakna palsu atau bohong. Namun, menekankan kepada penggambaran etnografi yang tidak bisa sepenuhnya utuh. Penulisan etnografi pada dasarnya adalah "representasi", di mana peneliti mengonstruksi komunitas yang diteliti dengan cara tertentu. Sejak itu, penggunaan teknologi digital (foto, video, internet) diterima sebagai bagian proses penelitian (Pink et al., 2016).

Validitas penelitian kualitatif dicapai dengan memerikasa keakuratan temuan menggunakan prosedur tertentu, sementara reliabilitas penelitian kualitatif ditunjukkan dengan konsistensi pendekatan peneliti di berbagai penelitian berbeda (Creswell, 2014). Penelitian ini selanjutnya akan dilakukan dengan mewawancarai empat informan – sebagian (dua orang) adalah mahasiswa strata dua dan sebagian lagi adalah mahasiswa strata satu dan masing-masing dari mereka berasal dari fakultas yang berbeda – untuk mendapatkan data primer. Data sekunder diperoleh dari kajian pustaka dan penelusuran internet yang relevan dengan penelitian ini. Data primer penelitian ini dikumpulkan dalam bentuk pendekatan penelitian kualitatif yang mengikuti gagasan penelitian Mayring (Mayring, 2010) dalam Vogelsang et al., (2013) yang sedikit disesuaikan dengan keadaan saat berlangsungnya wawancara serta analisis konten kualitatif. Gambaran proses penelitian dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1: Gambaran Proses Penelitian (Sumber: Data Olahan Peneliti)

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

Gambar 1 di atas menunjukkan langkah-langkah penelitian mulai dari rencana penelitian hingga ke analisis, hal yang berbeda pada penelitian kali ini adalah pada tahap melakukan wawancara. Berbeda dengan Mayring yang pada tahapan ini melakukan wawancara secara lisan kemudian merekamnya. Penelitian kali ini akan menyesuaikan dengan kondisi saat ini, yang mana wawancara dilakukan melalui media komunikasi berbasis teks asinkron, sehingga mempermudah proses transkrip wawancara.

Unit analisis riset ini dapat terlihat dari hasil transkrip wawancara melalui pernyataan yang dilontarkan oleh informan. Pernyataan yang sekiranya relevan dengan tujuan penelitian kemudian diekstraksi kemudian dimasukkan ke dalam kategori tertentu. Berdasarkan pendekatan oleh Mayring (2010) pernyataan yang relevan diekstraksi dan dikodekan ke dalam pernyataan inti. Gagasan utama dari analisis konten ini adalah untuk memberikan definisi dan aturan eksplisit mengapa suatu pernyataan dapat dikodekan dengan suatu kategori. Kategori yang mendasarinya diambil dari literatur TAM terdahulu dan akan terlihat bahwa suatu pernyataan akan cocok atau tidak dengan suatu kategori.

Pada tahap analisis, kategori-kategori yang telah diidentifikasi diurutkan dan diberi peringkat berdasarkan relevansinya. Pemberian peringkat ini bertujuan untuk mencapai signifikansi model penelitian ini. Dalam penelitian Vogelsang et al., (2013) pemberian peringkat ini dilakukan dengan cara menghitung referensi kategori (frekuensi) dan mengevaluasi konten (relevansi). Empat nilai relevansi yang berbeda dapat dibedakan: penolakan eksplisit (-1), tidak ada referensi (0), referensi (1) dan referensi dengan aksen (2) oleh informan. Sebagai indikator untuk referensi dengan aksen, Vogelsang mengidentifikasi ekspresi seperti: "sangat penting bahwa ..." atau "jangan pernah melupakan itu ...". menurutnya, memasukkan faktor relevansi adalah hal yang penting, seperti pernyataan yang sering disebutkan oleh informan untuk mengecualikan kategori tertentu. Jika suatu kategori secara positif disebutkan di banyak wawancara, maka kategori ini dinilai penting. Pada penelitian ini, pernyataan yang berisi konten positif akan diberi nilai relevansi ‘tinggi’, sedangkan yang berisikan konten negatif akan diberi nilai relevansi ‘rendah’, dan jika tidak berisikan konten positif ataupun negatif misalnya pernyataan seperti “sama saja” akan diberi nilai relevansi ‘sedang’. Hasil analisis konteks merupakan serangkaian faktor pengaruh nyata penerimaan kelas *online* melalui konferensi video. Untuk setiap faktor pengaruh, kami menerima definisi eksplisit, aturan pengkodean, deskripsi yang lebih dalam, dan nilai peringkat (untuk membuat peringkat kuantitatif). Untuk sebagian besar faktor, hasil wawancara dapat menggambarkan tindakan yang jelas untuk meningkatkan penerimaan. Berikut adalah beberapa temuan utama untuk memberikan gambaran proses koding dari penelitian ini.

Penelitian ini berfokus pada penerimaan teknologi konferensi video dalam penerapannya pada kelas *online*. TAM adalah model yang terbukti dan andal. TAM menyediakan prosedur yang didefinisikan dengan baik serta interpretasi hasil yang diterima secara luas. Studi TAM telah menghasilkan serangkaian temuan yang kaya mengenai berbagai teknologi dan kelompok pengguna yang berbeda. Karena karakternya yang universal, TAM dapat diterapkan untuk semua jenis perangkat lunak. Selain itu, generalisasi instrumen survei membuat hasil studi yang berbeda

dapat dibandingkan. Semua poin ini telah menjadikan TAM salah satu model yang paling banyak dikutip dalam Sistem Informasi. Namun, poin-poin itu justru mengarah pada pertanyaan tentang ekspresivitas dan relevansi model. TAM, yang dalam versi dasarnya terdiri dari PEU dan PU, tidak cocok untuk menjelaskan proses pengambilan keputusan yang kompleks atau meramalkan perilaku aktual (Bagozzi, 2007). Selain itu, fokus pada Niat untuk Digunakan sebagai satu prediktor penggunaan dapat dikritik (Orlikowski & Baroudi, 1991; Wu, 2012). Melalui artikel ini penulis ingin menambah khazanah pendekatan kualitatif pada studi TAM yang diharapkan dapat membantu mengisi kekurangan pada pendekatan kuantitatif. Setelah mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan teknologi konferensi video pada mahasiswa, selanjutnya berdasarkan data analisis akan terlihat bagaimana pengalaman mahasiswa selama menggunakan teknologi tersebut serta celah pada teknologi yang dapat ditingkatkan untuk lebih menunjang proses belajar.

Hasil Penemuan dan Diskusi

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi kehidupan mahasiswa dengan berbagai cara, hingga pada titik yang telah mereka capai dalam program mereka. Mereka yang sudah pada fase akhir pendidikan tidak akan dapat menyelesaikan kurikulum dan penilaian sekolah mereka dengan cara normal seperti sebelumnya (Daniel, 2020). Untuk terus melanjutkan pembelajaran, kuliah *online* akhirnya diterapkan. Jika sebelumnya gangguan dalam pemanfaatan teknologi konferensi video yang sering diperhatikan adalah sebatas pada isu mengenai pengguna yang tidak berpengalaman cenderung menolak untuk berpartisipasi seperti dalam Nehls et al., (2014), kini masalah pemanfaatan teknologi konferensi video bukan lagi hanya menyoroti kemampuan individu dalam menggunakan sarana yang ada, melainkan pada faktor-faktor yang memicu motivasi belajar dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Dalam penerapan kelas *online*, mahasiswa harus menyiapkan sarana penunjang kelas *online* seperti koneksi internet dan perangkat yang digunakan untuk melakukan pembelajaran *online*. Seluruh informan mengandalkan jaringan internet (wifi) dalam melakukan pembelajaran *online*. Berdasarkan temuan data, sebagian besar informan ternyata menggunakan beberapa perangkat saat melakukan kuliah *online*, yaitu laptop dan telepon genggam. Sebagian besar informan mengaku lebih memilih untuk menggunakan laptop daripada telepon genggam karena merasa lebih fokus dan lebih praktis saat harus mengerjakan tugas di saat yang bersamaan. Selain itu, distraksi yang mungkin muncul ketika menggunakan telepon genggam juga menjadi pertimbangan tersendiri bagi para informan dalam menggunakan telepon genggam saat melakukan kuliah *online*. Hanya satu informan yang lebih sering menggunakan telepon genggam, dibanding laptop saat kuliah *online*.

Penerimaan Mahasiswa terhadap Teknologi Konferensi Video

Temuan menarik dari hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kendala sarana yang dirasakan oleh keempat informan hanya sebatas gangguan koneksi internet yang masih dapat ditangani dan jarang terjadi. Pengguna teknologi

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

konferensi video yang berpengalaman mungkin sangat menyadari potensi gangguan dan malfungsi yang mungkin terjadi, dan mungkin dilengkapi untuk menangani gangguan-gangguan ini dengan relatif mudah (Nehls et al., 2014). Namun, hal ini jangan sampai luput dalam perhatian instansi pendidikan mengingat tidak semua pelajar Indonesia memiliki kemampuan yang sama dalam mengakses internet.

Meskipun internet bukan merupakan hal yang asing bagi masyarakat Indonesia baik di kota besar maupun di pedesaan (Ridwan et al., 2018), akan tetapi tingkat literasi masyarakat dalam mengakses internet juga perlu menjadi perhatian. Dalam konteks penerimaan teknologi, masing-masing informan telah dapat menggunakan dan memanfaatkan beberapa *platform* teknologi konferensi video dalam kelas *online*. Dari beberapa *platform* konferensi video, sebagian besar dari mereka menjadikan Zoom sebagai *platform* konferensi video favorit karena selain menyediakan kualitas panggilan video yang baik, fitur seperti *virtual background* dan tampilan layar yang memuat wajah *user* juga menjadikan Zoom preferensi *platform* konferensi video untuk melakukan kelas *online*. Namun, masalah keamanan data juga menjadi sorotan dalam penggunaan Zoom. Keamanan menjadi perhatian utama untuk sistem konferensi semacam itu (Liu & Koenig, 2005). Masalah keamanan data ini juga menjadi salah satu hambatan Jerman dalam menetapkan sistem kuliah *online* pada awal terjadinya pandemi, karena data merupakan sesuatu yang penting dan harus dijaga keamanannya (Kerres, 2020). Meningkatnya minat untuk pindah ke sistem *online* juga membuka pintu bagi banyak perusahaan yang menawarkan *platform*, objek pembelajaran, dan bantuan desain *online* (Evans et al., 2020).

Secara keseluruhan selain kendala pada koneksi internet yang jarang terjadi dan bukan menjadi permasalahan ataupun distraksi utama dalam kelas *online*, penerimaan penggunaan teknologi untuk melaksanakan kelas *online* oleh mahasiswa sudah cukup baik, mereka sudah dapat memanfaatkan baik teknologi komputer (laptop) maupun teknologi seluler (telepon genggam). Mereka sudah memiliki preferensi perangkatnya sendiri saat melakukan kelas *online*. Mayoritas fakultas ataupun jurusan mereka telah menyediakan layanan *platform* konferensi video untuk menunjang perkuliahan *online*.

Platform yang Digunakan Saat Kelas *Online*

Berbagai *platform* teknologi informasi dan komunikasi juga digunakan dalam penerapan kuliah *online*, seperti Google classroom, google meet, Edmodo, MSteams, Zoom, WhatsApp, dan Emas. Kombinasi mode asinkron dan sinkron diadopsi dalam penerapan kuliah *online* (Moorhouse, 2020). Google classroom, emas, dan Edmodo digunakan untuk mengunggah dan mengunduh materi ajar serta untuk mengumpulkan tugas. WhatsApp kerap kali dimanfaatkan untuk berdiskusi baik selama jam perkuliahan maupun di luar jam perkuliahan. Dosen dan mahasiswa membuat *group* chat untuk masing-masing mata kuliah demi mempermudah proses komunikasi di antara pengajar dan pelajar. Sementara untuk menggantikan kelas tatap muka, pada kuliah *online* diadaptasi kuliah dengan menggunakan teknologi konferensi video. Teknologi konferensi video yang digunakan pada kelas *online* untuk menggantikan kelas tatap muka berkaitan

dengan teori yang digagas oleh Korzenny dalam Nehls et al., (2014) yaitu komunikasi termediasi yang disebut *propinquity* elektronik. Ketertinggalan elektronik memberikan kesempatan untuk berkomunikasi ketika kedekatan fisik tidak tersedia. Korzenny (1978) berpendapat bahwa peningkatan *propinquity* dilihat sebagai *bandwidth*. *Bandwidth* memungkinkan dan membatasi jumlah informasi yang dapat dikirim. Misalnya, dalam komunikasi tatap muka, *bandwidth* dianggap lebar karena salah satu panca indra dapat digunakan. Bandingkan dengan komunikasi melalui telepon, di mana *bandwidth* terbatas pada satu sisi, yaitu suara. Teknologi konferensi video menyediakan kemampuan untuk berbagai indra untuk dimanfaatkan, sehingga meningkatkan *bandwidth* dan kedekatan yang tersedia. Korzenny (1978) juga mengusulkan bahwa ketika informasi meningkat dalam kompleksitas, *propinquity* berkurang. Secara khusus, karena informasi yang perlu dikirim meningkat dalam kompleksitas, lebih banyak indra akan diperlukan untuk menyampaikan informasi. Sekali lagi, teknologi konferensi video nampak berguna karena lebih banyak indra yang tersedia untuk berkomunikasi dibandingkan dengan media lain seperti telepon atau email. Jika arah timbal balik meningkat, kedekatan juga ikut meningkat (Nehls et al., 2014).

Google meet, Mteams, dan Zoom adalah *platform* konferensi video yang digunakan untuk melakukan perkuliahan *online*. Dari beberapa *platform* konferensi video tersebut, Zoom adalah salah satu *platform* yang berbayar, akan tetapi kebanyakan fakultas tempat informan berkuliah sudah menyediakan akses premium untuk *platform* Zoom sehingga penggunaan *platform* ini bisa melebihi 40 menit. Mereka yang tidak diberikan akses untuk Zoom premium, memanfaatkan *platform* lain seperti Google meet dan Mteams dalam melakukan perkuliahan secara *online*. Menurut keempat informan, *platform-platform* ini memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Google meet meskipun tampilannya tidak semenarik Zoom tetapi memberikan rasa aman setelah rumor mengenai pembajakan Zoom merebak. Sementara Mteams menyediakan fitur perekam rapat yang dapat disimpan oleh semua orang yang mengikuti rapat, sedangkan pada Zoom, hanya *host* yang dapat menyimpan hasil rekaman rapat, akan tetapi Mteams tidak menyediakan fitur *virtual background* seperti layaknya Zoom. Fitur ini dinilai penting untuk privasi mahasiswa dalam mengikuti kelas *online* sehingga orang lain tidak dapat melihat kondisi sekeliling saat berlangsungnya kelas *online*. Zoom menjadi preferensi sebagian besar informan karena selain menyediakan kualitas gambar yang baik, Zoom juga menyediakan berbagai fitur menarik, seperti *virtual background* serta tampilan *interface* yang memudahkan pengguna.

Berdasarkan data hasil wawancara ditemukan bahwa secara umum mahasiswa sudah cukup puas dengan fitur yang sudah tersedia pada *platform* konferensi video yang digunakan. Mereka bahkan sudah memiliki preferensinya sendiri dan juga dapat memberikan ide-ide fitur lain yang sebaiknya dikembangkan untuk kenyamanan belajar. Salah satu isu yang beberapa kali disebutkan adalah isu keamanan Zoom. Mayoritas dari mereka menggunakan Zoom untuk melakukan kelas *online* dan menjadikan Zoom sebagai *platform* preferensi ketika melakukan konferensi video karena tampilan yang *user friendly*, kualitas gambar HD serta interface *platform* yang baik. Oleh sebab itu peningkatan keamanan pada *platform* konferensi video juga sangat diharapkan.

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

Kepuasan mahasiswa terhadap *platform* konferensi video menunjukkan kesediaan mereka dalam menjalani kuliah *online*. Kepuasan juga menunjukkan efikasi diri terhadap teknologi yang digunakan. Terlihat efikasi diri mahasiswa cenderung tinggi dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, hal ini dipengaruhi oleh pengalaman mahasiswa yang telah menggunakan teknologi konferensi video sebelumnya meskipun penggunaannya bukan untuk kegiatan belajar mengajar. Tingginya efikasi diri mahasiswa membuat lebih percaya diri dalam kemampuannya untuk memenuhi tujuan dan lebih gigih dalam belajar (Bandura, 1989 dalam Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen, 2011).

Kegiatan Belajar Mengajar *Online*

Meskipun telah diberikan kemudahan dalam mengakses *platform* konferensi video dalam kelas *online*, akan tetapi penerimaan mahasiswa terhadap sistem kelas *online* ternyata cukup beragam. Ada yang merasa tidak termotivasi, ada yang merasa lebih santai, ada yang merasa tidak ada jalan lain maka mau tidak mau harus dijalani sebagaimana adanya, dan ada pula yang beranggapan bahwa saat ini Indonesia belum cukup siap untuk menerapkan sistem pembelajaran *online* mengingat tidak semua masyarakat Indonesia memiliki privilese yang sama untuk melakukan pembelajaran *online*, kesiapan tenaga pelajar juga perlu menjadi perhatian. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, pembelajaran *online* perlu dibuat dalam kerangka desain kurikulum yang berfokus pada prinsip-prinsip pedagogis yang efektif dan selanjutnya dilengkapi dengan pemahaman tentang apa yang membuat pembelajaran *online* bekerja untuk siswa (Martin dan Bolliger dalam Evans et al., 2020). Hal yang perlu diperhatikan saat menerapkan pembelajaran *online* di antaranya, (1) mengetahui bagaimana cara untuk melibatkan siswa dalam lingkungan *online* yang dapat memberikan mereka interaksi intuitif, (2) sebisa mungkin mempertahankan hubungan sosial antara mahasiswa, teman-temannya serta pengajar, (3) secara aktif mempromosikan dan mendukung pembelajaran (termasuk pemberian umpan balik) baik secara sinkron dan tidak sinkron (Chen et al., 2005) dan (4) memanfaatkan teknologi pintar yang tepat dan aset pembelajaran digital yang dapat meningkatkan pengalaman (Evans et al., 2020).

Data dari analisis hasil wawancara menunjukkan bahwa kebanyakan informan menganggap bahwa kelas *online* lebih membebani mereka dan lebih menyukai sistem belajar tatap muka. Hal ini didasari oleh sistem pembelajaran yang kurang baik seperti pada hasil wawancara pada salah satu informan, ditemukan bahwa ada dosen yang tidak menjalankan proses belajar mengajar, dan hanya memberikan tugas, bahkan terkadang tugas yang diberikan belum dipelajari sebelumnya dan tidak tertera pada diktat yang diberikan. Salah satu informan yang merupakan mahasiswa kedokteran menyatakan bahwa, pembelajaran secara *online* kurang efektif karena pada kelas tatap muka konvensional ada mata kuliah yang menggunakan alat peraga seperti patung dan alat peraga lainnya, namun saat melakukan pembelajaran *online* mereka hanya dapat melihat dosen memperagakan lewat video. Informan lain menyatakan bahwa pada kuliah *online* ini sama saja dengan kuliah tatap muka baik dari segi materi pembelajaran dan cara

penyampaian, selain itu tugas yang diberikan dosen justru cenderung lebih ringan dibandingkan dengan tugas yang diberikan ketika kuliah tatap muka. Namun, ada pula yang merasa sistem kelas *online* sudah cukup baik dan tidak jauh berbeda dengan kelas tatap muka meskipun termediasi komputer, akan tetapi masih merasa bahwa kebanyakan orang belum terlalu siap untuk menjalankan kuliah *online*, sehingga dalam prosesnya masih berantakan. Sementara untuk umpan balik yang diberikan dosen saat kelas *online* dianggap sebagian informan sudah cukup baik, tetapi sebagian informan merasa umpan balik yang diberikan jauh lebih baik ketika kelas tatap muka selain itu, umpan balik yang diberikan juga dirasa tidak terlalu responsif dan membutuhkan beberapa waktu untuk mendapatkan umpan balik dari dosen.

Sebagian besar informan merasa bahwa durasi waktu belajar *online* sama dengan waktu belajar di kelas tatap muka, hanya sebagian kecil yang mengalami waktu kuliahnya menjadi lebih lama dibanding saat kuliah tatap muka, hal ini akhirnya membuat dosen menetapkan skema atau alur interaksi dalam kelas *online* demi meminimalisasi terjadinya durasi kuliah yang lebih lama. Sedangkan sebagian dari mereka merasa interaksi, dalam hal ini diskusi pada kelas *online* sama seperti kelas tatap muka, sementara sebagian kecil dari mereka merasa menjadi kurang aktif dalam berdiskusi ataupun berinteraksi dalam kelas *online*. Sebagian dari mereka menyatakah bahwa pada kelas *online* ini beberapa dosen menetapkan skema interaksi selama kuliah *online* yang mengharuskan mahasiswa untuk menunggu jika ingin menanyakan hal yang belum dipahaminya. Ini terkadang membuat mahasiswa menjadi lupa tentang apa yang ingin ditanyakan sebelumnya sehingga membuat mereka menjadi kurang aktif dalam kelas *online*, sedangakn keaktivan mahasiswa dalam proses pembelajaran sangat penting dan bertalian dengan pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar (Andrew & Setyanto, n.d.). Ketika mahasiswa tidak jadi bertanya, maka kesempatan mereka untuk mendapatkan umpan balik dari dosen pun berkurang sehingga menimbulkan ketidakpahaman tentang materi ajar.

Pemahaman Materi Ajar oleh Mahasiswa

Materi ajar adalah aspek yang vital dalam perkuliahan, akan tetapi dalam kondisi kelas *online* sebagian mahasiswa merasa lebih sulit memahami materi ajar saat kuliah *online*. Pengajar harus dapat berpikir berbeda tentang bagaimana dan apa yang harus disampaikan di kelas *online*, hal ini menjadi sangat penting karena ada berbagai risiko saat pendidik hanya mentransisikan materi pembelajaran yang ada ke lingkungan *online* tanpa berpikir tentang bagaimana mahasiswa akan terlibat dan berinteraksi dengannya (Evans et al., 2020). Dalam hasil analisis wawancara ditemukan hanya sebagian kecil dari mereka yang merasa bahwa materi ajar yang disampaikan pada kelas *online* sudah tersampaikan dengan baik dan dapat dimengerti sama seperti kelas tatap muka. Sedangkan sebagian lagi merasa bahwa meskipun materi sudah tersampaikan akan tetapi ia harus belajar secara mandiri untuk benar-benar memahami apa yang telah disampaikan saat kelas *online*. Untuk mengisi kekosongan informasi ini ada yang memilih untuk berdiskusi dengan teman dekat, ada yang selain berdiskusi dengan teman juga mencari jurnal terkait materi yang sedang dipelajari, ada pula yang memilih untuk langsung bertanya pada

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

dosen ketika kelas *online* berlangsung, sementara mereka yang materi ajarnya dibagikan dalam bentuk video akan memutar video materi ajar yang telah dibagikan oleh dosennya tersebut berulang kali agar dapat lebih memahami materi. Cara ini juga mampu untuk memperkuat pengetahuan mahasiswa tentang materi yang sedang dipelajari (Conlon & Pavlika, 2009).

Pada saat kuliah praktikum pengajar diharapkan menampilkan barang-barang dan alat peraga dalam bentuk video agar mahasiswa bisa mendapatkan gambaran yang utuh tentang barang-barang dan alat peraga tersebut. Pengajar sebisa mungkin menciptakan lingkungan yang mendukung bagi peserta didik, terutama untuk subjek yang bersifat tiga dimensi dan sering dipelajari dengan pengalaman, membutuhkan pendekatan yang berbeda ketika pindah ke mode pembelajaran yang sepenuhnya *online* (Evans et al., 2020). Hal ini juga berkaitan dengan imersif pembelajaran yang juga disarankan oleh salah satu mahasiswa yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran *online* perlu untuk meningkatkan *immersive learning* (pembelajaran mendalam) sehingga para mahasiswa mendapatkan pemahaman menyeluruh walaupun pembelajaran dilakukan termediasi komputer ataupun hanya melalui konferensi video. *Immersive learning* berkaitan dengan kerangka teoritis yang dikembangkan oleh Kock (2004) yang menggunakan model psikobiologis untuk mengusulkan hubungan antara kealamian *Computer Mediated Communication* (CMC) dan komunikasi tatap muka (Nehls et al., 2014). Darcy dalam Setiawan et al., (2020) menyarankan bahwa CMC merupakan konsep komunikasi yang melandasi komunikasi virtual, di mana antara pesan, media dan penerima, ketiganya melibatkan sebuah mekanisme elektronik melalui perangkat telekomunikasi. Penting untuk model psikobiologis adalah proposisi kealamian media. Semakin tinggi tingkat 'kealamian' media CMC, semakin rendah 'upaya kognitif' yang diperlukan untuk menggunakannya untuk komunikasi". Tingkat kealamian CMC tergantung pada dimasukkannya unsur-unsur komunikasi tatap muka. Oleh karena itu, kelas *online* yang menggunakan teknologi konferensi video memiliki tingkat kealamian yang tinggi karena berlangsung secara *real-time*, sebagai komunikasi yang sinkron.

Selain kealamian media dan upaya kognitif, model Kock menjelaskan "penyelarasan skema" dan "adaptasi kognitif" yang berkontribusi terhadap interaksi CMC juga. Skema penyelarasan menggambarkan kesamaan skema mental antara individu yang berkomunikasi, sementara "adaptasi kognitif mengacu pada tingkat pengembangan skema yang terkait dengan penggunaan media tertentu untuk komunikasi". Semakin besar perbedaan dalam penyelarasan skema antara individu, semakin besar upaya yang dibutuhkan untuk mencapai pemahaman bersama untuk menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, para pengajar yang mau tidak mau menggunakan konferensi video untuk menggantikan kelas tatap muka harus menyadari perbedaan antara diri mereka dan peserta didik. Selanjutnya, adaptasi kognitif partisipan terhadap CMC tertentu seperti perangkat lunak konferensi video harus diperhitungkan oleh peneliti. Adaptasi kognitif dapat tercermin dalam pengalaman peserta sebelumnya dengan perangkat lunak, serta kompetensi yang dirasakan dan kenyamanan mereka dalam menggunakan media (Nehls et al., 2014). Dalam hal ini, hasil temuan wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa umumnya sudah memiliki pengalaman menggunakan teknologi konferensi video meskipun

kebanyakan tujuannya bukan untuk proses belajar mengajar. Pengajar sebisa mungkin harus dapat sedemikian rupa memanfaatkan tingkat kealamian teknologi untuk menghasilkan materi ajar dan sistem pembelajaran yang tingkat imersifnya tinggi demi tercapainya pemahaman menyeluruh oleh mahasiswa. Ketika masuk ke lingkungan *online*, ada kebutuhan untuk secara terbuka mempertimbangkan dengan memasukkan pendekatan pembelajaran aktif, memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat dan berinteraksi satu sama lain dan dengan pengajar. jika memungkinkan, bisa juga melakukan penggabungan beberapa sesi sinkron seperti webinar atau sesi tanya jawab. Penggunaan fitur poling yang diintegrasikan ke dalam banyak sistem juga dapat memungkinkan tutor untuk tetap mengukur tingkat pemahaman dan memberikan umpan balik langsung kepada pelajar (Evans et al., 2020). Catatan reflektif pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh mahasiswa secara bebas juga layak dicoba untuk meningkatkan kolaborasi antar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang sedang dipelajari (Roman et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa menyarankan agar materi perkuliahan dapat dipadatkan sehingga saat penyampaian di kelas *online* dapat lebih memahami inti dari materi yang disampaikan, dosen juga diharapkan untuk memberikan bahan ajar agar dapat ditinjau kembali oleh mahasiswa. Jika dosen memberikan video tentang materi yang diajarkan, mereka dapat berulang kali menonton video tersebut hingga mereka paham dengan materi yang sedang dipelajari. Saran mahasiswa tentang materi perkuliahan menunjukkan terjadinya observasi terhadap model pembelajaran serta *self-efficacy* mereka terhadap model pembelajaran. Observasi pembelajaran mengevaluasi dan mempengaruhi *self-efficacy* dengan model pembelajaran (Bandura, 1989 dalam Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen, 2011).

Menurut Bandura (1989) penegasan verbal, yaitu pujian teman dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang terhadap kompetensi dan keyakinannya dalam tindakan yang berhasil. Hasil wawancara menemukan bahwa ketika mahasiswa merasa belum memahami materi dan memiliki kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya kuliah *online* melalui konferensi video, mereka akan bertanya langsung pada dosen. Namun, jika tidak ada kesempatan untuk meminta umpan balik secara langsung, kebanyakan dari mereka akan berdiskusi dengan teman atau mencari jurnal terkait materi yang sedang dipelajari. Pada hubungan dengan sesama mahasiswa sebagian informan hanya berinteraksi sebatas diskusi mengenai materi pembelajaran, akan tetapi sebagian dari mereka ada yang menyatakan bahwa hubungannya dengan teman kuliahnya sangat terjaga bahkan merasa lebih dekat dari sebelumnya, meskipun tidak hadir secara fisik tetapi dengan memanfaatkan teknologi panggilan video, dapat merasa bahwa teman kuliahnya selalu ada ketika dipanggil kapan pun itu. Namun, justru ada pula yang tidak merasakan *engagemen*t yang berarti dengan teman kuliahnya, hal ini kemungkinan dipicu oleh jenis tugas yang diberikan kebanyakan adalah tugas individu. Diskusi yang dilakukan antar mahasiswa menunjukkan adanya dukungan antar sesama mahasiswa untuk memahami materi ajar, dengan begini kepercayaan diri mahasiswa terhadap kompetensi dan keyakinannya dalam tindakan yang berhasil meningkat begitu pula dengan motivasinya dalam menjalani kelas *online*.

 http://dx.doi.org/10.24912/jk.v12i2.8653

Peran Pengajar

Secara keseluruhan, kelas *online* membutuhkan pengajar untuk membuat perjalanan belajar yang dipandu dan dikuratori untuk siswa mereka yang secara khusus dirancang untuk kelas *online* dan berfokus untuk memungkinkan pembelajaran yang terhubung di mana pendekatan murni didaktik mungkin tidak bisa dijadikan pilihan utama. Pendekatan semacam itu akan sangat diperlukan untuk mendukung siswa yang biasanya berjuang dengan pembelajaran mereka atau mereka yang tidak memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam lingkungan belajar dan mengajar tradisional (Evans et al., 2020).

Pengajar dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa melalui tiga cara, yaitu pengaruh langsung motivasi belajar atau efikasi diri terhadap komputer dan pengaruh tidak langsung melalui efikasi diri terhadap komputer untuk meningkatkan motivasi belajar (Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen, 2011). Berdasarkan data wawancara ditemukan bahwa secara umum mahasiswa merasa hubungannya dengan dosen masih terjaga dengan baik sama seperti pada kelas tatap muka. Sebagian dari mereka menyatakan bahwa dosennya memberikan semangat dan menguatkan mahasiswanya dalam menjalani pembelajaran *online*, meskipun demikian, hal ini ternyata tidak terlalu memberikan dampak pada motivasi mahasiswanya. Namun, sebagian mahasiswa juga ada yang merasa tidak terjadi *engagement* di antara dosen dan mahasiswa, bahkan ada pula yang sama sekali tidak menyebutkan pernyataan terkait isu ini. Hal ini sangat disayangkan mengingat pengajar memiliki peran dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menjalani kuliah *online*.

Gangguan saat kelas *online*

Bandura (1986) dalam (Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen (2011) menyarankan bahwa, kinerja adalah faktor yang paling dapat diandalkan dan langsung dari *self-efficacy*, dan itu akan mempengaruhi kepercayaan diri dan tekad peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa distraksi yang menjadi masalah bukanlah karena jaringan internet, melainkan karena lingkungan sekitar. Ada yang mendapatkan distraksi dari orang-orang di rumah, ada yang mendapatkan distraksi dari suasana kamar yang membuat mereka mengantuk, ada pula distraksi dari notifikasi *platform* lain dan makanan, serta distraksi yang disebabkan oleh teman sekelas yang tidak mematikan mikrofon saat berlangsungnya konferensi video sehingga memecah konsentrasi saat berlangsungnya kuliah *online*. Meskipun demikian, mahasiswa punya caranya sendiri untuk menangani hambatan ini, misalnya dengan menggunakan laptop saat kuliah *online* sehingga terhindar dari notifikasi yang biasa muncul saat menggunakan telepon genggam. Hal ini menunjukkan bahwa efikasi diri mahasiswa tergolong tinggi untuk menghindari hambatan serta mampu untuk memenuhi tujuan dan lebih gigih dalam belajar menunjukkan motivasi mereka dalam menjalani kuliah *online*.

Simpulan

Mereka yang cukup termotivasi pada saat menjalani kuliah *online* biasanya karena ada faktor yang mempermudah kegiatan perkuliahan, misalnya karena dosen tidak memberikan tugas yang berat atau karena tidak perlu repot menghabiskan beberapa jam dalam perjalanan menuju kampus. Karena kemudahan inilah mereka menjadi dapat berkompromi dengan keadaan dan lebih menerima kelas *online*. Mereka yang lebih termotivasi ini juga mendapatkan umpan balik yang cukup baik dari dosen yang mengajar. Ketika kelas *online* menggunakan teknologi konferensi video, mereka bisa secara langsung bertanya perihal materi yang belum dipahami dan bisa secara langsung mendapatkan umpan balik dari dosen. Selain ada faktor kemudahan, juga ada faktor tuntutan seperti mata kuliah yang harus lulus karena jika tidak harus mengulang tahun depan dan ujian mata kuliah tersebut hanya ada satu kali.

Terlihat efikasi diri mahasiswa cenderung tinggi dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, hal ini dipengaruhi oleh pengalaman mahasiswa yang telah menggunakan teknologi konferensi video sebelumnya meskipun penggunaannya bukan untuk kegiatan belajar mengajar. Tingginya efikasi diri mahasiswa membuat lebih percaya diri dalam kemampuannya untuk memenuhi tujuan dan lebih gigih dalam belajar. Efikasi diri mahasiswa juga tergolong tinggi untuk menghindari hambatan serta mampu untuk memenuhi tujuan dan lebih gigih dalam belajar menunjukkan motivasi mereka dalam menjalani kuliah *online*. Diskusi yang dilakukan antar mahasiswa menunjukkan adanya dukungan antar sesama mahasiswa untuk memahami materi ajar, dengan begini kepercayaan diri mahasiswa terhadap kompetensi dan keyakinannya dalam tindakan yang berhasil meningkat begitu pula dengan motivasinya dalam menjalani kelas *online*. Pengajar memiliki peran dalam meningkatkan motivasi mahasiswa dalam menjalani kuliah *online*, tetapi sangat disayangkan pada penelitian ini pengajar kurang memberikan motivasi pada mahasiswanya. Penelitian ini hanya menyoroti fenomena dari perspektif mahasiswa, dan menyediakan celah bagi peneliti selanjutnya untuk menyoroti fenomena serupa dari perspektif berbeda agar dapat menghasilkan gambaran yang utuh pada fenomena terkait. Hal ini untuk mendapatkan gambaran menyeluruh terkait kelas *online*.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para informan serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, khususnya dosen dan rekan mahasiswa di Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia, serta editor di Jurnal Komunikasi Universitas Tarumanagara yang telah memberikan masukan konstruktif bagi penelitian ini hingga penelitian ini dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Andrew, R., & Setyanto, Y. (n.d.). *Implikasi Laboratorium dan Keaktifan di Kelas terhadap Ujian Akhir Semester Mahasiswa Jurusan Manajemen Bisnis*. 99–106.

Bagozzi, R. P. (2007). The legacy of the technology acceptance model and a proposal for a paradigm shift. *Journal of the Association for Information Systems*, *8*(4), 244–254. https://doi.org/10.17705/1jais.00122

Conlon, M., & Pavlika, V. (2009). A discussion of video capturing to assist in distance learning. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 5621 LNCS*, 432–441. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1_47

Creswell, J. W. R. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (fourth edi). sage.

Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, *0123456789*. https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3

Evans, D. J. R., Bay, B. H., Wilson, T. D., Smith, C. F., Lachman, N., & Pawlina, W. (2020). Going Virtual to Support Anatomy Education: A STOP GAP in the Midst of the Covid-19 Pandemic. *Anatomical Sciences Education*, 0–2. https://doi.org/10.1002/ase.1963

Franchi, T. (2020). The Impact of the Covid-19 Pandemic on Current Anatomy Education and Future Careers: A Student's Perspective. *Anatomical Sciences Education*, 0–3. https://doi.org/10.1002/ase.1966

Hirschheim, R., & Klein, H. K. (2012). A Glorious and Not-So-Short History of the Information Systems Field. *Journal of the Association for Information Systems*, *13*(4), 188–235. https://doi.org/10.1109/TCOM.1979.1094525

Hwang, I-Hui Chang, Chi-Cheng Wang, Hsin-Ling Tsai, Shang-Jiun Chen, T.-Y. (2011). Mediating Effects of Computer Self-efficacy between Learning Motivation and Learning Achievement. *Education Management, Education Theory and Education Application*, *53*(9), 67–74. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Jandri, P. (2020). Safeguard research in the time of COVID-19. *Nature Medicine*, *26*(4), 443. https://doi.org/10.1038/s41591-020-0852-1

Javaid, M., Haleem, A., Vaishya, R., Bahl, S., & Suman, R. (2020). Diabetes & Metabolic Syndrome : Clinical Research & Reviews Industry 4 . 0 technologies and their applications in fi ghting COVID-19 pandemic. *Diabetes & Metabolic Syndrome: Clinical Research & Reviews*, *14*(4), 419–422. https://doi.org/10.1016/j.dsx.2020.04.032

Kerres, M. (2020). *Against All Odds : Education in Germany Coping with Covid-19*.

Liu, F., & Koenig, H. (2005). A secure P2P video conference system for enterprise environments. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 3779 LNCS*, 88–96. https://doi.org/10.1007/11577188_13

Mayring, P. (2010). Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken. In

PPmP Psychotherapie Psychosomatik Medizinische Psychologie (12th ed., Vol. 70, Issues 9–10). Beltz.

Moorhouse, B. L. (2020). Adaptations to a face-to-face initial teacher education course 'forced' online due to the COVID-19 pandemic. *Journal of Education for Teaching*, *00*(00), 1–3. https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1755205

Nehls, K., Smith, B. D., & Schneider, H. A. (2014). Video-conferencing interviews in qualitative research. *Enhancing Qualitative and Mixed Methods Research with Technology*, *January*, 140–157. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6493-7.ch006

Orlikowski, W. J., & Baroudi, J. J. (1991). Studying information technology in organizations: Research approaches and assumptions. *Information Systems Research*, *2*(1), 1–28. https://doi.org/10.1287/isre.2.1.1

Palvia, P., Mao, E., Salam, A. F., & Soliman, K. S. (2003). Management Information Systems Research: What's There in a Methodology? *Communications of the Association for Information Systems*, *11*(March). https://doi.org/10.17705/1cais.01116

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice* (Jai Seaman). sage.

Ridwan, H., Masrul, M., & Juhaepa, J. (2018). Komunikasi Digital Pada Perubahan Budaya Masyarakat E-Commerce Dalam Pendekatan Jean Baudrillard. *Jurnal Riset Komunikasi*, *1*(1), 99–108. https://doi.org/10.24329/jurkom.v1i1.17

Roman, T. A., Callison, M., Myers, R. D., Berry, A. H., Roman, T. A., Callison, M., & Berry, A. H. (2020). *Facilitating Authentic Learning Experiences in Distance Education : Embedding Research-Based Practices into an Online Peer Feedback Tool*. *i*.

Setiawan, Y., Zulkarnain, Z., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh Komunikasi Berbasis Komputer Terhadap Kualitas Pelayanan Perpustakaan Dan Kepuasan Pemustaka. *Jurnal Riset Komunikasi*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.24329/jurkom.v3i1.88

Vogelsang, K., Steinhüser, M., & Hoppe, U. (2013a). A qualitative approach to examine technology acceptance. *International Conference on Information Systems (ICIS 2013): Reshaping Society Through Information Systems Design*, *1*(November 2016), 234–245.

Vogelsang, K., Steinhüser, M., & Hoppe, U. (2013b). A qualitative approach to examine technology acceptance. *International Conference on Information Systems (ICIS 2013): Reshaping Society Through Information Systems Design*, *1*, 234–245.

Wu, P. F. (2012). A mixed methods approach to technology acceptance research. *Journal of the Association for Information Systems*, *13*(3), 172–187. https://doi.org/10.17705/1jais.00287

Zhu, X., & Liu, J. (2020). Education in and After Covid-19: Immediate Responses and Long-Term Visions. *Postdigital Science and Education*. https://doi.org/10.1007/s42438-020-00126-3