

Perspektif Komunikasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Membangun Kehadiran Pengajar dan Kehadiran Sosial

Communication Perspective on Distance Learning: Building Teaching Presence and Social Presence Learning

Annisa Utami Seminar^{*}, Sarwititi Sarwoprasodjo

Departemen Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat, IPB University, Bogor, 16680, Indonesia

^{*}E-mail korespondensi: seminar_annisa@apps.ipb.ac.id

Diterima: 26 September 2022 | Disetujui: 12 Desember 2022 | Publikasi online: 13 Desember 2022

ABSTRACT

Covid-19 pandemic has changed the learning model in education to distance learning. The sudden change make students dissatisfy with the learning process thus declining the quality of learning. Research questions of this study are: (1) how to plan a distance learning that focus on building social presence? (2) how does message design of learning material contributes to social presence and student understanding?; and (3) how does the communication skills of the teacher contributes in building teaching presence? To answer these questions, this study used an action research design using class observation, in-depth interviews, and group interviews as data collection method. The action research design also acts to evaluate the research actions that have been given in the classroom. The findings of the study shows that the teaching presence in distance learning are determined from teachers' communication skills which include: digital literacy, instructional roles or communicating messages in building classroom climate, as well as the ability to design message of learning material that can encourage the creation of social presence. This study also found that students' understanding of the learning material also need to be encouraged by teachers' ability in encouraging students to think analytically and critically.

Keywords: *Action research, distance learning, message design, teaching presence, technology usage*

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah mengubah model pembelajaran tatap muka menjadi daring. Perubahan ini membuat adanya ketidakpuasan dari mahasiswa dalam proses pembelajaran dan turunnya kualitas pengajaran. Pertanyaan penelitian ini adalah: (1) bagaimana perancangan pembelajaran jarak jauh berperan dalam membangun kehadiran sosial bagi mahasiswa?; (2); bagaimana desain pesan pembelajaran konten membangun kehadiran sosial dan pemahaman mahasiswa terhadap materi?; dan (3) bagaimana bagaimana peran instruksional atau keterampilan komunikasi pengajar dalam membangun kehadiran pengajar?. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*action research*) dengan menggunakan teknik pengambilan data observasi, wawancara mendalam, dan wawancara kelompok untuk melakukan evaluasi dari tindakan yang telah diberikan di kelas. Temuan dari penelitian adalah kehadiran pengajar dalam pembelajaran jarak jauh ditentukan dari keterampilan komunikasi pengajar yang meliputi: literasi digital, kemampuan instruksional atau pesan-pesan dalam membangun iklim kelas, serta kemampuan mendesain pesan konten pembelajaran yang mampu mendorong terciptanya kehadiran sosial. Penelitian ini juga menemukan bahwa pemahaman terhadap materi tidak hanya didorong dari keterampilan komunikasi yang telah disebutkan saja, namun diperlukan kemampuan pengajar dalam mendorong mahasiswa berpikir secara analitis dan kritis.

Kata kunci: Desain pesan, kehadiran pengajar, pemanfaatan teknologi, pembelajaran jarak jauh, penelitian tindakan



Authors retain copyright and grant the journal/publisher non exclusive publishing rights with the work simultaneously licensed under a <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

Published under Department of Communication and Community Development Science, IPB University and in association with Perhimpunan Ahli Penyuluhan Pembangunan Indonesia.

E-ISSN: [2442-4110](https://doi.org/10.25015/19202343302) | P-ISSN: [1858-2664](https://doi.org/10.25015/19202343302)

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah merubah kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi jarak jauh. Pengajar dan mahasiswa sama-sama tidak siap menghadapi kondisi pandemic. Penelitian-penelitian tentang dampak pandemi pada pendidikan memperlihatkan bahwa motivasi belajar mahasiswa menurun, tingkat partisipasi belajar menurun, kondisi mental mahasiswa cukup terdampak, dan adanya ketidakpuasan terhadap kemampuan dosen dalam mengajar secara daring (Fajrussalam et al., 2020; Napitupulu, 2020; Watnaya et al., 2020) yang membuat proses belajar tidak terjadi secara maksimal. Di negara lain, literasi digital mahasiswa, lingkungan belajar yang terbatas juga membuat pembelajaran daring semakin tidak efektif bagi mahasiswa (Barrot et al., 2021), kurang interaksi secara personal juga dianggap membuat mahasiswa tidak tertarik dan termotivasi dengan pembelajaran daring (Arora & Srinivasan, 2020).

Pembelajaran jarak jauh akan terus menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pendidikan, terlepas dari adanya pandemi atau tidak. Penelitian daring atau pembelajaran jarak jauh telah banyak dilakukan dari tahun 90an dan semakin populer seiring dengan perkembangan teknologi (Martin et al., 2020). Martin et al. (2020) menyatakan bahwa penelitian terkait pembelajaran jarak jauh dari tahun 2009-2018 didominasi tentang keterlibatan mahasiswa, dengan sub-tema: (1) kehadiran sosial, kehadiran pengajar, dan kehadiran kognitif; (2) interaksi interpersonal antar mahasiswa atau mahasiswa dengan pengajara; (3) partisipasi dalam pembelajaran; (4) pembelajaran kolaboratif; (5) keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, dan (6) penggunaan media komunikasi dalam pembelajaran jarak jauh. Salah satu fokus penelitian tentang pembelajaran jarak jauh yang jarang diteliti adalah mengenai keterampilan teknologi pengajar dalam melakukan pembelajaran jarak jauh, motivasi dan pengalaman pengajar dalam pembelajaran jarak jauh, serta keterampilan komunikasi pengajar dalam pembelajaran jarak jauh.

Berbicara tentang keterampilan pengajar dalam konteks pembelajaran jarak jauh, ada beberapa teori yang sering digunakan yaitu teori kehadiran pengajar (*teaching presence*) dan teori kekayaan media (*media richness*). Teori kehadiran pengajar merujuk pada peran instruksional saat melakukan kegiatan belajar dan mengajar (Anderson et al., 2001). Peran instruksional ini berkenaan dengan cara komunikasi pengajar saat kegiatan belajar dan mengajar (Vaughan, 2004). Kehadiran pengajar tidak hanya difokuskan pada komunikasi, namun juga merancang, memfasilitasi, serta memberikan arahan untuk terjadinya pembelajaran yang bermakna dan mencapai tujuan pembelajaran (Zhu et al., 2019). Penjelasan ini memperlihatkan bahwa kehadiran pengajar terdiri dari: perancangan kegiatan belajar dan mengajar serta peran instruksional dalam memfasilitasi kelas (Akyol & Garrison, 2008). Adanya kehadiran pengajar dimaksudkan untuk mencapai kehadiran kognitif (*cognitive presence*) dan kehadiran sosial (*social presence*), namun penelitian ini lebih fokus pada teori kehadiran sosial. Kehadiran sosial merujuk pada hubungan dan iklim sosial dalam komunitas pembelajaran yang bersifat saling percaya dan bermakna (Rourke et al., 2007). Indikator dari kehadiran sosial adalah seperti adanya perasaan nyaman atau senang dengan pengajar dan teman belajarnya. Kehadiran sosial sangat bergantung pada ekspresi emosional, komunikasi yang terbuka, dan juga penumbuhan rasa bersama (Garrison et al., 1999).

Penelitian Zhu et al. (2019) menyatakan bahwa dalam sebuah diskusi online dimana pengajar, fasilitator, dan mahasiswa berkomentar pada LMS, kehadiran pengajar terlihat dari penggunaan bahasa-bahasa sosial dalam bentuk emosi positif, menggunakan nada emosional untuk meningkatkan kehadiran sosial dari para mahasiswa. Bukti dari kehadiran sosial dari para mahasiswa adalah munculnya bentuk komunikasi terbuka dimana mahasiswa lebih percaya diri dan tidak segan untuk berdiskusi. Penelitian ini, bagaimanapun, dilakukan dengan menggunakan LMS berbeda dengan penelitian ini yang fokus pada beberapa media pembelajaran.

Penelitian Zhang et al. (2016) menyatakan bahwa penelitian pada 218 peserta ajar pembelajaran jarak jauh menyatakan kehadiran pengajar yang fokus pada perilaku komunikasi pengajar membuktikan bahwa mahasiswa menjadi lebih interaktif dalam berdiskusi dengan teman belajarnya, namun tidak ada proses penyerapan informasi saat membaca materi ajar, menonton video pembelajaran, ataupun mendengarkan pengajar berbicara; dan tidak ada proses menonton kembali video pembelajaran atau mengulang membaca materi ajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada kehadiran pengajar bisa meningkatkan interaksi antara mahasiswa, namun tidak dalam proses pembelajaran kembali ataupun fokus dalam menyerap informasi terkait materi ajar. Penelitian ini juga difokuskan pada penggunaan website walau disediakan video pembelajaran serta modul, namun tidak ada pertemuan sinkronus.

Penelitian Kwon et al. (2019) menyatakan hubungan antara kehadiran pengajar yang fokus pada tiga tipe pesan, yaitu: (1) komentar untuk membuka perspektif (mengkritisi opini mahasiswa, mengusulkan perspektif yang berbeda dalam melihat masalah) berhasil dalam memfasilitasi mahasiswa untuk

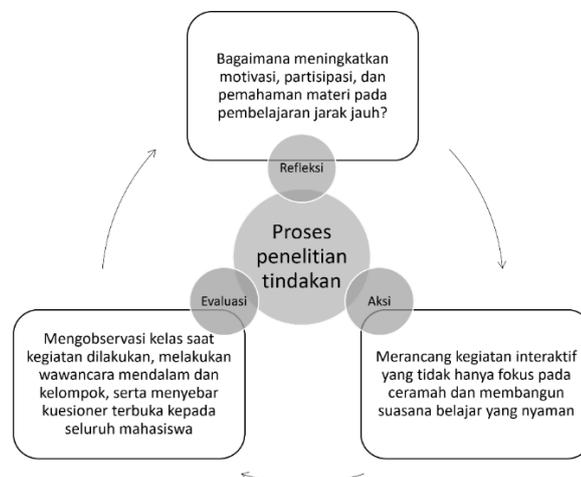
mengkritisi pemikiran teman belajarnya dan memunculkan pemahaman baru; (2) komentar menyemangati untuk mengelaborasi ide lebih jauh membuat diskusi yang lebih aktif dalam forum online; dan (3) komentar memuji dan menyetujui ide mahasiswa tidak memberikan efek apapun terhadap interaksi ataupun pemahaman baru dari mahasiswa. Penelitian ini memperlihatkan bahwa perilaku komunikasi atau pesan yang dipilih oleh pengajar tidak semuanya berhubungan dengan pemahaman materi ataupun interaksi antara mahasiswa.

Kegiatan penyuluhan juga memerlukan kehadiran sosial untuk menjamin terbangunnya hubungan antara penyuluh dengan petani. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan penyuluhan memperlihatkan bahwa kehadiran sosial perlu dibangun oleh penyuluh, karena teori kehadiran sosial dari ilmu pendidikan dapat diaplikasikan dalam kegiatan penyuluhan terutama yang mengutamakan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi (Murphrey et al., 2013). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan sosial media dapat efektif menjadi media penyuluhan dengan mengutamakan kehadiran sosial (Pritchett et al., 2012). Kedua penelitian terdahulu ini memperlihatkan bahwa relevan menggunakan teori kehadiran sosial dalam kegiatan penyuluhan.

Ketiga penelitian di atas memperlihatkan beberapa hal: (1) penelitian terdahulu fokus pada komunikasi pengajar dalam fasilitasi, namun tidak menyertakan proses perancangan kegiatan belajar mengajar; (2) penelitian pembelajaran jarak jauh masih fokus pada pemanfaatan LMS atau situs secara asinkronus, dibanding *hybrid* atau kombinasi sinkronus dan asinkronus; (3) penelitian terdahulu memang menunjukkan adanya hubungan atau pengaruh terhadap kehadiran sosial mahasiswa serta pemahaman mahasiswa terhadap materi, namun masih ada beberapa hal seperti gaya komunikasi tidak selalu mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi dan juga kritis terhadap materi; (4) belum ada penelitian yang menghubungkan desain pesan konten pembelajaran atau materi ajar dengan teori kehadiran pengajar; dan (5) penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan dengan metode kuantitatif dan bukan menggunakan desain penelitian tindakan. Berdasarkan poin-poin ini, penelitian ini bermaksud untuk melihat lebih dalam kehadiran pengajar dari proses perancangan pembelajaran jarak jauh yang banyak menggunakan teknologi digital yang dikombinasikan dengan gaya komunikasi pengajar. Penelitian ini juga akan melihat respon mahasiswa atau kehadiran sosial terhadap peran pengajar dalam kelas. Atas dasar argumentasi tersebut, pertanyaan penelitian ini adalah: (1) bagaimana perancangan pembelajaran jarak jauh berperan dalam membangun kehadiran sosial bagi mahasiswa?; (2); bagaimana desain pesan pembelajaran konten membangun kehadiran sosial dan pemahaman mahasiswa terhadap materi?; dan (3) bagaimana bagaimana peran instruksional atau keterampilan komunikasi pengajar dalam membangun kehadiran pengajar? Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi tahap-tahap perancangan pembelajaran jarak jauh untuk membangun kehadiran sosial bagi mahasiswa, mengidentifikasi desain pesan pembelajaran untuk membangun kehadiran sosial dan pemahaman mahasiswa terhadap materi ajar; dan mengidentifikasi keterampilan komunikasi pengajar dalam mendukung terbentuknya kehadiran sosial.

METODE

Desain Penelitian Tindakan (*Action Research*)



Gambar 1. Proses penelitian tindakan yang dilakukan.

Sumber: dimodifikasi oleh penulis yang diadaptasi dari Hendricks (2017) hal. 9.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*action research*). Pada bidang pendidikan dan penyuluhan, metode penelitian tindakan didefinisikan sebagai proses mempelajari situasi kelas untuk memahami dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Hine, 2013). Penelitian tindakan bersifat reflektif sehingga pengajar mampu merancang kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif. Tujuan utama dari penelitian tindakan adalah menentukan cara-cara untuk meningkatkan kehidupan peserta ajar dalam konteks pendidikan (Mills, 2011).

Desain penelitian tindakan ini sesuai dengan pertanyaan penelitian yang bermaksud melihat proses perancangan pembelajaran jarak jauh secara asinkronus dan sinkronus. Penelitian tindakan ini menggunakan tahap penelitian yang dikeluarkan oleh Hendricks (2017) yang terdiri dari tiga tahap utama dalam bentuk siklus: refleksi, aksi, dan evaluasi. Gambar 1 memperlihatkan proses penelitian tindakan yang dilakukan oleh penulis. Proses refleksi dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan kelas pembelajaran jauh. Sebagaimana dijelaskan pada bagian pendahuluan artikel ini, masalah utama yang ingin diangkat adalah: bagaimana meningkatkan motivasi dan partisipasi, serta meningkatkan pemahaman materi dalam pembelajaran jarak jauh? Setelah melakukan refleksi, peneliti kemudian merancang aksi dengan melakukan telaah pustaka terkait kegiatan belajar mengajar interaktif serta merancang kegiatan interaktif lain dengan cara berdiskusi dengan tim peneliti. Beragam kegiatan interaktif dirancang dengan meminimalisir metode ceramah.

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi dengan cara melakukan observasi terhadap aksi. Evaluasi dilakukan dengan melakukan beberapa teknik pengambilan data yang diikuti oleh proses analisis. Hasil evaluasi ini kemudian akan kembali ke proses refleksi: apakah kegiatan yang dirancang telah menjawab permasalahan yang telah diajukan pada tahap awal? Hasil penelitian ini akan mencerminkan proses refleksi dari penelitian tindakan ini.

Rancangan Penelitian Tindakan: Kegiatan Belajar Mengajar

Perlu dipahami bahwa konsep perancangan diceritakan dalam metode karena hasil dari tindakan inilah yang akan menjadi evaluasi rancangan penelitian tindakan. Tindakan yang dilakukan dibagi dalam tiga tipe kegiatan: menonton video pembelajaran, mengerjakan PPT interaktif, kegiatan tebak gambar, dan kuis. Kegiatan belajar mengajar juga dilakuksn dengan mengkombinasikan kegiatan sinkronus dan asinkronus.

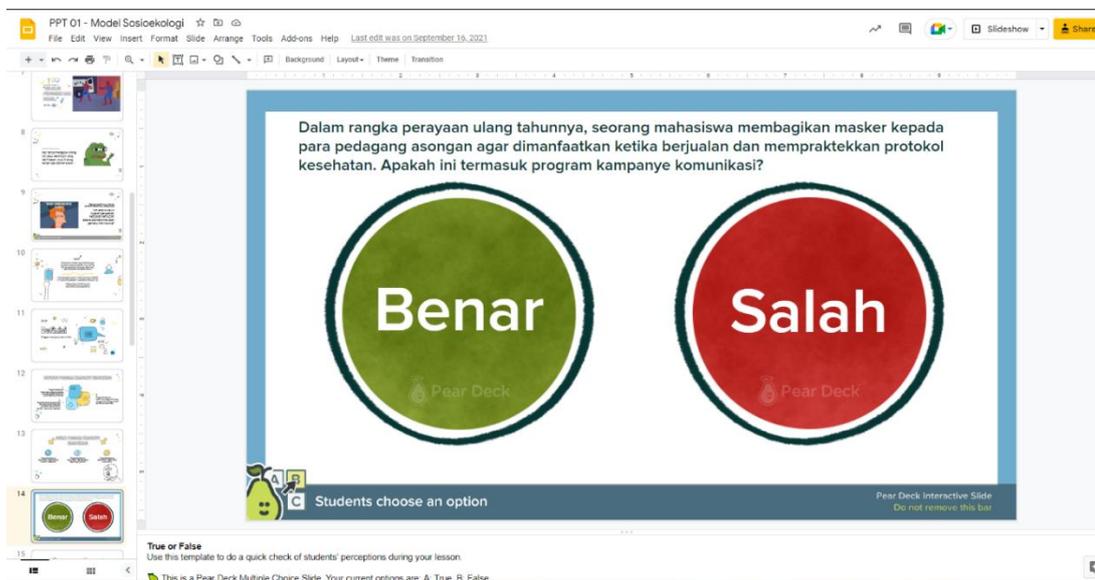
Video Pembelajaran. Rancangan kegiatan difokuskan dengan mengeksplorasi literatur-literatur terkait kegiatan interaktif untuk pembelajaran jarak jauh yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman terhadap materi. Kegiatan utama yang ditentukan oleh tim adalah membuat video pembelajaran. Naskah video disusun bersama dengan tim dan direview dan dimodifikasi oleh mahasiswa untuk mengkonfirmasi bahwa bahasa yang digunakan dan ilustrasi yang diberikan mudah dimengerti oleh mahasiswa. Draft video juga melalui proses review oleh tim, mahasiswa, dan pakar dalam video pembelajaran. Sebanyak dua video pembelajaran dibuat dimana masing-masing video menjelaskan satu sub pokok bahasan perkuliahan.

Video pembelajaran ditonton secara sinkronus sehari sebelum perkuliahan tatap muka. Video pembelajaran ditayangkan secara langsung melalui fitur *youtube premiere* dimana para peserta ajar menonton bersama-sama dan bisa saling berinteraksi melalui fitur *live chat*. Bagi mahasiswa yang tidak bisa menonton secara sinkronus, diperbolehkan menonton di waktu lain sebelum kuliah tatap muka dilakukan. Tujuan dari dirancangnya kegiatan menonton video pembelajaran adalah: memangkas waktu ceramah yang secara konvensional dilakukan selama durasi kuliah (1 jam 40 menit), mengurangi kemungkinan tidak fokus kuliah karena sering kali mahasiswa saat mendengarkan ceramah via zoom tidak selalu mendengarkan atau memerhatikan, meningkatkan rasa semangat atau motivasi belajar mahasiswa karena sesuai dengan preferensi cara belajar mereka, dan video pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dapat membantu mereka memahami materi lebih mudah.

PPT interaktif. Peneliti menggunakan aplikasi *peardeck* (<https://www.peardeck.com/googleslides>) dimana pengguna bisa membuat presentasi dan juga menyisipkan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, esai, ataupun bentuk interaktif lainnya pada presentasi. *Peardeck* mudah digunakan oleh peserta karena cara bekerjanya sama dengan menggunakan presentasi yang tersinkronasi dengan *cloud* (penyimpanan digital). Isi PPT adalah sub pokok bahasan yang serupa dengan video pembelajaran, namun ditambah dengan pertanyaan untuk menjawab setiap ide atau konsep yang diajarkan. Aplikasi *peardeck* kemudian dapat mengeluarkan nilai dari hasil jawab para peserta. PPT interaktif sengaja dibuat menarik untuk tetap menjaga semangat mahasiswa. Soal-soal pada PPT interaktif kemudian dibahas bersama secara sinkronus dengan pengajar. Tujuan dari kegiatan ini adalah mengevaluasi hasil belajar

dari video pembelajaran dan juga penjelasan pada PPT. Gambar 2 (halaman berikutnya) adalah tampilan dari aplikasi *peardeck*.

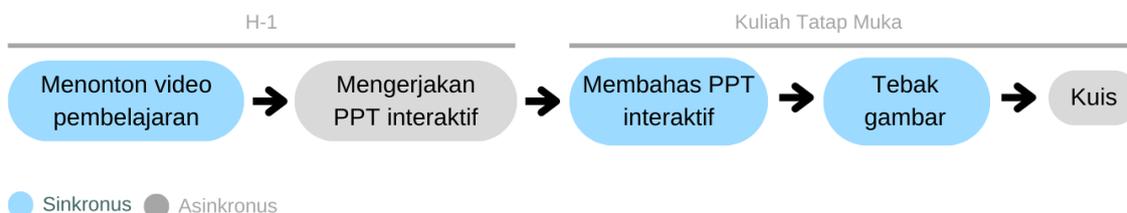
Tebak gambar. Kegiatan tebak gambar adalah kegiatan dimana dosen mengambil cuplikan-cuplikan dari video pembelajaran yang terdapat kata kunci atau ilustrasi menarik (sebagai penekanan narasi atau materi kuliah) dan mahasiswa mencoba menebak pesan apa yang disampaikan pada cuplikan video tersebut. Hal ini dilakukan sebagai kegiatan *recalling* (mengingat kembali) terhadap video pembelajaran. Harapan dari kegiatan tebak gambar ini peserta tidak hanya menyebut, tapi juga menjelaskan kembali kata kunci yang disampaikan dari video. Kegiatan ini menjadi evaluasi terhadap pemahaman dan juga cara penjelasan ulang mahasiswa terhadap materi.



Gambar 2. Tampilan aplikasi *peardeck* yang menampilkan salah satu soal pertanyaan di PPT.

Kegiatan tebak gambar ini juga memiliki misi utama dimana seluruh peserta harus menjawab, apabila ada peserta yang belum menjawab maka peserta harus saling membantu agar semua peserta bisa menjawab. Dosen mengarahkan mahasiswa untuk berdiskusi melalui *direct chat* di *zoom meeting* atau cara lainnya yang membuat mahasiswa bisa berdiskusi. Tujuannya adalah agar muncul interaksi antara peserta dan kebersamaan antara peserta ajar.

Kegiatan terakhir adalah kuis untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Kuis terdiri 10 soal pilihan ganda. Soal yang dibuat lebih pada level analisis dibanding mendefinisikan. Gambar 3 memperlihatkan tahapan dari rancangan kegiatan belajar mengajar, mode sinkronus atau asinkronus, dan juga waktu pelaksanaan kegiatan. Gambar 3 memperlihatkan bahwa kegiatan menonton video pembelajaran dan mengerjakan PPT interaktif dilakukan H-1 dari hari kuliah tatap muka, sedangkan kegiatan keesokan harinya adalah kuliah tatap muka yang terdiri dari membahas PPT interaktif, tebak gambar, dan kuis.



Gambar 3. Tahapan rancangan kegiatan belajar mengajar.
Sumber: Olah data penulis.

Teknik Pengambilan Data

Penelitian dilakukan pada mahasiswa dari sebuah mata kuliah yang diberikan di salah satu institusi penduduk tinggi pada tingkat sarjana. Teknik pengambilan data dilakukan dengan: (1) menyebarkan kuesioner dengan tipe pertanyaan terbuka pada 55 informan; (2) wawancara mendalam pada empat

informan yang juga merupakan responden; (3) wawancara kelompok dilakukan dua kali dengan jumlah masing-masing informan sebanyak tiga orang yang juga merupakan responden; dan (4) observasi dilakukan pada satu pertemuan perkuliahan yang telah dirancang secara khusus dan observasi dilakukan sebanyak dua kali pada tiap semester pada tahun 2020 dan 2022. Observasi juga direkam untuk mengecek kembali hasil observasi. Berbagai macam teknik pengambilan data ini merupakan bagian dari triangulasi data.

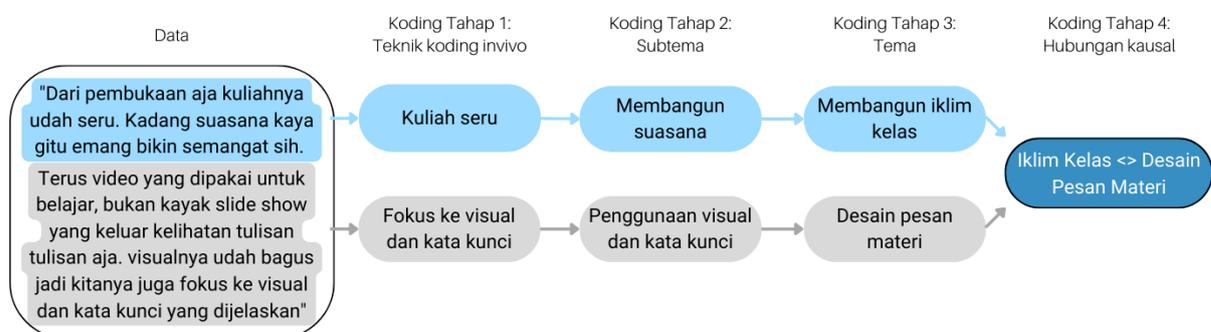
Kuesioner yang disebarakan terdiri dari empat butir pertanyaan terbuka utama, yaitu: apa yang disukai, tidak disukai, dianggap mudah, dan dianggap sulit dari kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah. Kuesioner juga dirancang agar informan dapat menjelaskan alasan atas jawabannya. Wawancara mendalam dilakukan untuk mendalami data terkait pengalaman belajar mahasiswa, sedangkan wawancara kelompok digunakan sebagai cara untuk mendapatkan data lebih banyak tentang pembelajaran mahasiswa dan juga pendalaman terkait interaksi antar mahasiswa saat kuliah berlangsung. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data interaksi antara pengajar dan mahasiswa.

Penentuan Informan

Penentuan informan wawancara mendalam dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) dengan mempertimbangkan: keaktifan saat kuliah (aktif dan tidak aktif), jawaban dari kuesioner, dan kesediaan informan. Informan wawancara kelompok dipilih dengan pertimbangan yang sama dengan pemilihan informan wawancara mendalam, namun peneliti sengaja memilih informan yang cukup dekat atau akrab agar wawancara kelompok bisa berjalan lebih dinamis. Hal ini dilakukan karena wawancara kelompok efektif dilakukan pada kondisi dimana hubungan antara informan dapat mempengaruhi cara menjawab informan dan juga perbedaan pandangan dari informan (Frey & Fontana, 1991). Pertimbangan pemilihan informan yang beragam dilakukan untuk melakukan triangulasi sumber data. Perlu dicatat bahwa unit analisis penelitian ini terdiri dari mahasiswa dan juga pengajar. Tutar kata ataupun instruksi dari pengajar saat kuliah juga menjadi data untuk melihat bagaimana cara dosen berkomunikasi berperan terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Setiap peserta diinformasikan terlebih dahulu terkait kesediaan menjadi informan penelitian dan diminta kesediaannya saat pengisian kuesioner. Peserta juga diperbolehkan meminta apabila ada perkataan atau partisipasinya dalam kelas ingin dihilangkan atau tidak disertakan menjadi data.

Teknik Analisis Data

Hasil observasi, rekaman perkuliahan, wawancara mendalam, dan wawancara kelompok ditranskripkan kata per kata. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan NVivo 12 Pro dengan melakukan teknik koding yang mencerminkan konsep *grounded theory* yang melihat data lapang sebagai basis pembangunan teorisasi. Tahap koding pertama menggunakan teknik koding *invivo* menurut Miles et al. (2014). Teknik koding *invivo* adalah teknik koding menggunakan bahasa atau istilah yang disampaikan oleh informan. Dapat dilihat pada Gambar 3, ada dua contoh kode yang dibuat berdasar kata-kata yang digunakan informan, yaitu “kuliah seru” dan “fokus ke visual dan kata kunci”.



Gambar 4. Contoh tahapan teknik koding.

Sumber: Olah data penulis.

Setelah melakukan teknik koding tersebut, tahap koding kedua dilakukan menggunakan istilah yang lebih abstrak dari tahap koding pertama. Berikutnya, tahap koding ketiga adalah melakukan koding yang lebih abstrak dari tahap koding 2 namun biasanya berada pada tataran tema atau konsep dan koding

sebab-akibat atau kausal. Gambar 4 memperlihatkan contoh proses koding dari teks, koding tahap 1, koding tahap 2 (subtema), dan koding tahap 3 (tema). Contoh data yang diberikan adalah satu kalimat yang merepresentasikan dua tema.

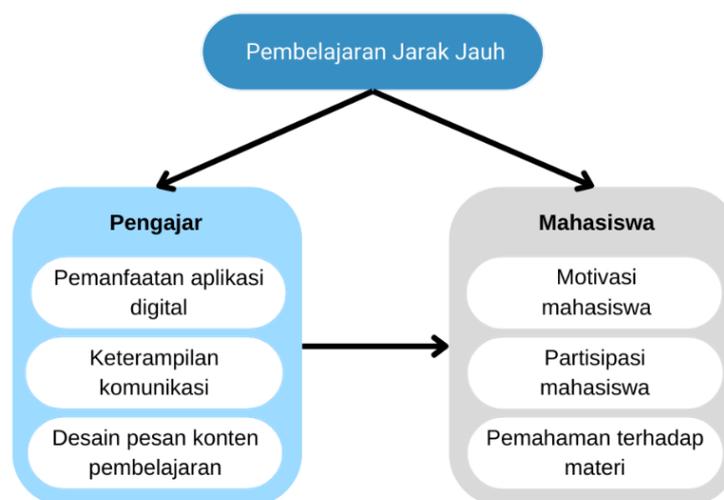
Perlu dipahami bahwa teknik analisis data yang diilustrasikan pada gambar 4 tidak terjadi secara linier. Proses pengkodean atau analisis data bersifat iteratif dan refleksi, dimana peneliti melakukan koding, merefleksikan hasil koding, membuat koding baru atau merekategorisasi subtema dan tema, sampai ditemukan benang merah dari setiap data yang telah dikoding (Srivastava & Hopwood, 2009). Proses analisis dan refleksi dari teori yang digunakan yaitu teori kehadiran pengajar dan teori kehadiran sosial dilakukan setelah proses koding telah selesai. Hal ini dilakukan agar tidak ada penyesuaian data lapangan dengan teori yang digunakan, namun menceritakan bagaimana data lapangan mendukung atau memperkaya teori yang sudah ada.

Batasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan terutama jumlah peserta penelitian tindakan yang masih sedikit, tidak berlaku untuk mata kuliah eksak atau alam, dan cara menguji pemahaman mahasiswa dengan cara kuantitatif (tipe soal BS dan pilihan ganda). Penelitian ini namun bisa menjadi panduan bagaimana perancangan kegiatan belajar mengajar secara daring terutama untuk memotivasi dan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang didapatkan terdiri dari tiga tema, yaitu pemanfaatan aplikasi digital, desain pesan konten pembelajaran, serta keterampilan komunikasi pengajar. Pada tiap-tiap tema ini akan dibahas bagaimana kehadiran sosial bagi mahasiswa yang tercermin dari pengalaman belajar mahasiswa, partisipasi mahasiswa, dan pemahaman terhadap materi. Gambar 5 memperlihatkan visualisasi temuan lapangan. Penjelasan akan dimulai dengan menjelaskan aksi pengajar dan akan langsung diikuti dengan penjelasan terkait respon mahasiswa terhadap aksi yang dilakukan oleh pengajar. Gambar 5 juga menjadi panduan peneliti dalam menarasikan hasil temuan.



Gambar 5. Mind map temuan lapangan dari perspektif pengajar dan mahasiswa.

Perancangan 1: Pemanfaatan Aplikasi Digital

Penelitian tindakan ini menggunakan aplikasi digital sebagai salah satu solusi perubahan gaya belajar dari kuliah tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan aplikasi digital pembelajaran adalah sifat interaktif. Sifat interaktif didefinisikan sebagai keterlibatan pengguna yang kuat dalam penggunaan perangkat digital (Lister et al., 2008). Salah satu bentuk keterlibatan tersebut adalah seperti meninggalkan pertanyaan atau komentar dalam fitur *chat*, memberikan reaksi dalam bentuk *emoticons*, ataupun mengerjakan kuis secara langsung. Sifat interaktif yang dimanfaatkan oleh pengajar dari aplikasi digital yang digunakan tercermin pada Tabel 1 (halaman berikutnya).

Fitur-fitur interaktif ini tidak akan bisa dimanfaatkan tanpa ada motivasi dari mahasiswa untuk berpartisipasi. Dari sisi pengajar, diperlukan dorongan-dorongan agar mahasiswa mau terlibat dalam kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Willermark (2020) teknologi memiliki fungsi *interaction disclosure* atau interaksi yang transparan. Definisi *interaction disclosure* adalah kondisi dimana fitur-fitur dari aplikasi pembelajaran memungkinkan partisipasi mahasiswa terlihat langsung oleh seluruh peserta kuliah: mahasiswa lainnya dan pengajar. Bagi mahasiswa, *interaction disclosure* dalam penggunaan aplikasi pembelajaran dinilai dapat membuat mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kuliah ataupun diskusi. Bukti dari *interaction disclosure* dapat diilustrasikan dengan waktu saat dosen meminta mahasiswa untuk berpendapat, namun tidak ada yang berani sampai ada satu mahasiswa yang berani berbicara dan akhirnya menyebabkan mahasiswa lain untuk berani berbicara. Bagi pengajar, *interaction disclosure* dapat mendorong pengajar untuk memahami proses berpikir mahasiswa: berapa banyak soal yang salah dikerjakan, saat diminta untuk berpendapat mahasiswa bisa langsung menjawab, ada saat-saat tertentu mahasiswa secara sukarela bertanya atau memberikan komentar tanpa ditunjuk.

Tabel 1. Aplikasi yang digunakan Saat Kegiatan Belajar dan Sifat Interaktifnya

No.	Kegiatan	Aplikasi yang digunakan	Sifat interaktif yang dimanfaatkan dalam penelitian tindakan
1.	Menonton video pembelajaran	<i>Youtube</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur <i>premiere</i> dimana semua peserta bersama-sama menunggu untuk menonton tayangan video pembelajaran di youtube • Fitur <i>live chat</i> dimana peserta bisa meninggalkan komentar terkait video pembelajaran. Pengajar juga membangun percakapan pada <i>live chat</i> untuk meningkatkan interaktifitas antara dosen dan peserta • Pengajar bisa langsung mengecek jumlah peserta yang menonton video secara langsung
2.	Mengerjakan PPT interaktif	<i>Peardeck</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta bisa menjawab pertanyaan langsung melalui presentasi materi • Nilai kuis pada PPT interaktif langsung dapat dilihat oleh peserta • Pengajar bisa secara langsung melihat jawaban peserta dan jumlah peserta yang mengerjakan PPT interaktif
3.	Kuliah tatap muka (membahas PPT interaktif dan tebak gambar)	<i>Zoom meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan <i>virtual background</i> yang memiliki tema sama dengan video pembelajaran • Mengaktifkan <i>mic</i> untuk berdiskusi antara peserta • Menyalakan kamera saat kuliah • Menggunakan fitur <i>raise hand</i> saat berdiskusi • Mendorong peserta untuk menggunakan kolom <i>chat</i> • Memberikan <i>reactions</i> untuk apresiasi peserta yang bertanya atau mengungkapkan pendapat ataupun sebagai sarana komunikasi dengan pengajar • Menggunakan fitur <i>screen share</i> untuk melakukan bermain <i>game</i> (tebak gambar)
4.	Kuis	<i>Learning Management System (LMS)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Jawaban kuis yang benar dapat dilihat langsung oleh mahasiswa • Nilai kuis dapat langsung dilihat oleh peserta dan pengajar

Sumber: Olah Data Penulis

Interaction disclosure dan kehadiran sosial. Tiap-tiap kegiatan yang dilakukan menunjukkan *interaction disclosure* yang berbeda. Pada saat menunggu tayangan video pembelajaran di *youtube*, mahasiswa secara sukarela berkomentar pada kolom *live chat*. Komentar yang diberikan menunjukkan rasa semangat untuk menonton video pembelajaran, mengomentari visual dan kata kunci yang ada di video pembelajaran, dan mengapresiasi dosen yang telah membuat video pembelajaran yang menarik. Berikut beberapa bukti komentar dari mahasiswa:

0:27 G: “asik premiere nih”

0:36 H: “kaget banget”

0:39 B: “mantap banget videonya”

2:09 C: “seruuuu”

2:10 L: “seru dan ringan videonya jadi cepet nangkap”

2:12 B: “seruuuu”

2:16 E: “seruuuu”

(Komentar beberapa peserta yang meninggalkan komentar pada kolom live chat di youtube, 2021)

Interaction disclosure yang terjadi pada kegiatan PPT interaktif lebih banyak dirasakan oleh pengajar dibanding mahasiswa. Hanya saja saat mereview soal-soal di PPT interaktif pada kuliah tatap muka, *interaction disclosure* lebih banyak karena ada proses diskusi jawaban yang paling tepat di antara mahasiswa. Bahkan dalam praktik *interaction disclosure* ini, pada pembahasan setiap soal terdapat 2-4 mahasiswa yang menggunakan fitur *raise hand* untuk mengungkapkan pendapatnya terhadap soal PPT interaktif. Terdapat 8 soal yang dibahas, sehingga hampir seluruh mahasiswa ikut serta dalam pembahasan soal PPT interaktif.

Kondisi yang serupa juga terjadi pada kegiatan tebak gambar. Perbedaannya tebak gambar ini adalah permainan dengan aturan dimana setiap mahasiswa harus menjawab tanpa terkecuali. Tingkat partisipasi mencapai 100 persen karena aturan yang ada, namun perbedaannya adalah adanya diskusi atau saling bantu antara mahasiswa karena pengajar mewajibkan peserta untuk saling bantu sehingga semua mahasiswa bisa menjawab. Berikut adalah pengakuan mahasiswa terkait kegiatan saat kegiatan tebak gambar:

“Menurutku bagus sih mbak kegiatan tersebut, karena kaya bantu dia untuk lebih PD juga. Bisa jadi dia mau jawab tapi gak terbiasa aktif atau emang udah kepribadiannya yang pasif, cuman jadi jadi seneng juga liat dia bisa jawab walau sama jawabannya. (Informan 35, wawancara mendalam, Maret 2022).

Kutipan di atas memperlihatkan bahwa *interaction disclosure* juga memberikan kepuasan belajar bagi mahasiswa yang membantu temannya untuk berani menjawab atau berbicara. Hal ini menjadi bukti bahwa teknologi dapat memerankan fungsi *interaction disclosure* atau transparansi interaksi antar dosen dan mahasiswa serta antara mahasiswa (Willermark, 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa sifat aplikasi digital atau teknologi yaitu sifat *interaction disclosure* dapat mendorong transparansi dalam kelas pembelajaran sehingga mendorong kemungkinan peserta lain untuk berpartisipasi (Willermark, 2021). *Interaction disclosure* pada kegiatan tebak gambar juga terlihat dari adanya fungsi *raise hand* yang membuat peserta bisa mengecek siapa yang ingin menjawab dan tidak. Fitur ini memungkinkan peserta lain bisa lebih memperhatikan mahasiswa mana yang belum menjawab atau ikut serta (Henry & Thorsen, 2021; Jebbour & Mouaid, 2019).

Temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi mampu mendorong kehadiran sosial dalam kegiatan pembelajaran (Wang, 2022). Kehadiran sosial ditunjukkan dari adanya keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi, kenyamanan untuk mengungkapkan pendapat, dan adanya rasa semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Diperlukan kemampuan literasi digital bagi pengajar untuk mengetahui atau memahami level *interaction disclosure* yang bisa dihasilkan dari teknologi media pembelajaran. Temuan ini serupa dengan teori kekayaan media (*media richness theory*) yang menyatakan bahwa tiap-tiap media komunikasi memiliki daya yang berbeda dalam mengirimkan informasi dan informasi simbolik terkait pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator (Kuyath & Winter, 2019). Media yang kaya adalah media yang mampu mengurangi hambatan-hambatan dalam penyampaian pesan. Komunikasi tatap muka dianggap sebagai media yang paling kaya bentuk komunikasinya karena banyaknya saluran dalam menyampaikan informasi, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, gestur, dan simbol-simbol auditoris seperti desahan, helaan nafas, atau masa henti berbicara (Kuyath & Winter, 2019).

Penelitian Shepherd dan Martz (2006) memperlihatkan bahwa semakin tinggi persepsi mahasiswa terhadap kekayaan media suatu teknologi pembelajaran, maka semakin tinggi pula kehadiran sosial dalam pembelajaran. Dalam penelitiannya, aplikasi pesan instan seperti Whatsapp dianggap lebih memunculkan kehadiran sosial dibanding e-mail. Penelitian lainnya yang fokus pada kehadiran pengajar dalam pemanfaatan teknologi digital menyatakan bahwa pengajar harus memiliki efikasi diri yang baik dalam menggunakan teknologi agar kehadiran sosial dalam pembelajaran muncul dalam kelas dan pengajar perlu segera memberikan *feedback* atau umpan balik kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran (Blaine, 2019; Hung, 2016). Penelitian-penelitian ini memperlihatkan bahwa fitur-fitur interaktif dari aplikasi-aplikasi yang digunakan tidak selalu mendorong partisipasi peserta. Artinya,

keunggulan teknologi tidak akan dapat dimanfaatkan apabila dosen tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi dan kemampuan berkomunikasi dengan mahasiswa dalam kondisi pembelajaran jarak jauh. Penelitian memperlihatkan bahwa pengajar harus memiliki literasi digital dan juga keahlian dalam memanfaatkan aplikasi yang berkenaan dengan edukasi agar bisa memanfaatkan sifat interaktif aplikasi tersebut (Barrot et al., 2021).

Perancangan 2: Desain Pesan Konten Pembelajaran

Merancang pesan dalam materi kuliah atau konten pembelajaran adalah salah satu keterampilan pengajar yang diperlukan dengan tujuan materi kuliah mudah dipahami oleh mahasiswa. Proses perancangan pesan dimulai dengan mempelajari penelitian-penelitian terdahulu dalam membuat video pembelajaran. Tabel 2 adalah hasil telaah artikel terdahulu yang menjadi panduan pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan hasil telaah artikel terdahulu, pada tabel 3 disajikan rancangan pesan video pembelajaran dan materi pada media lainnya yang dapat mendukung materi utama dari video pembelajaran.

Tabel 2. Artikel terdahulu terkait rancangan desain pesan dalam video pembelajaran

Artikel Terdahulu	Durasi Video	Desain Pesan
(Guo et al., 2014)	5-10 menit	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan anotasi pada materi secara langsung Menampilkan wajah pengajar disamping materi Kualitas audio yang baik
(Brame, 2016)	< dari 6 menit	<ul style="list-style-type: none"> Menghighlight kata kunci Pemilihan visual (stok video atau gambar) yang mendukung kata kunci dan narasi Menyampaikan tujuan pembelajaran Menggunakan bahasa percakapan dan menggunakan kata ganti orang ketiga “kalian”, merujuk pada mahasiswa Berbicara dengan tonasi yang ceria dan agak cepat Menampilkan wajah pengajar yang menunjukkan semangat Memasukkan pertanyaan interaktif pada materi ajar/video Kualitas audio yang baik
(Smith & Francis, 2022)	10-20 menit	<ul style="list-style-type: none"> Memulai video dengan tujuan pembelajaran Menggunakan kata kunci Pesan harus sistematis Akhir video dijelaskan dengan rangkuman atau mengulang kembali pesan-pesan utama materi Kualitas audio yang baik

Sumber: Olah Data Penulis

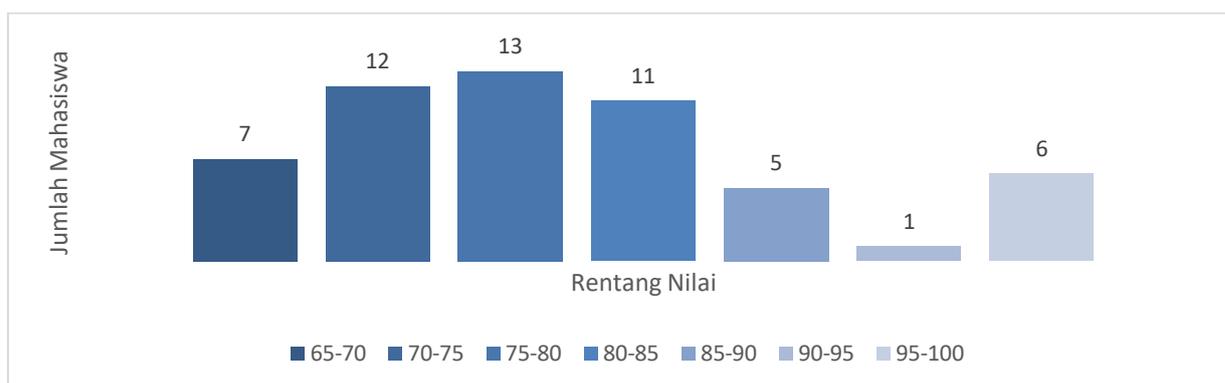
Tabel 3. Desain Pesan Konten Pembelajaran

No.	Media Pembelajaran	Aplikasi yang Digunakan	Desain Pesan Konten Pembelajaran yang Ditekankan
1.	Video	Youtube	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahasa informal atau bahasa percakapan yang familiar digunakan mahasiswa Menggunakan unsur humor atau hiburan Menggunakan 5 kata kunci utama yang mencerminkan inti pokok bahasan kuliah Kata kunci adalah kata-kata pendek dan mudah diingat. Contoh: teori obat nyamuk = model sosioekologi; tau, mau, mampu, dan ekspektasi; dan konsep IMAN. Menggunakan visual untuk mendukung kata kunci Menggunakan visual untuk contoh kata kunci Menggunakan konsep <i>roleplay</i>, dimana para mahasiswa akan menjadi komunikator pembangunan yang akan menerapkan ilmu pokok bahasan kuliah dimasa depan
2.	PPT interaktif	Peardeck	<ul style="list-style-type: none"> Pengulangan isi video pembelajaran dalam bentuk tertulis. Kata kunci kembali ditekankan Urutan pesan: setelah menjelaskan satu konsep atau kata kunci langsung diikuti 1-2 soal yang berhubungan dengan konsep/kata kunci yang dijelaskan

No.	Media Pembelajaran	Aplikasi yang Digunakan	Desain Pesan Konten Pembelajaran yang Ditekankan
			<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk soal: Benar-salah dan Pilihan Ganda (analisis) • Menggunakan unsur humor • Menggunakan meme yang cukup akrab dilihat oleh mahasiswa
3.	Tebak gambar	<i>Zoom meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil cuplikan-cuplikan gambar dari video yang mencerminkan kata kunci namun tanpa teks. Fungsinya adalah untuk mendorong mahasiswa untuk ingat kembali isi dari video pembelajaran. • Diikuti dengan diskusi dalam melakukan penjelasan kata kunci dari cuplikan-cuplikan gambar
4.	Kuis	<i>Learning Management System (LMS)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Soal kuis sejenis dengan soal PPT interaktif namun diperbanyak contoh dan variasi kata kuncinya.

Sumber: Olah Data Penulis

Pengalaman belajar mahasiswa dengan desain konten pembelajaran yang telah dirancang memunculkan beberapa tema, yaitu: “mengingat kata kunci”, “bahasanya ringan dan mudah dipahami”, “variasi media pembelajaran mendorong untuk lebih paham”, “videonya interaktif, seru, lucu”, dan “kemudahan untuk mengulang kembali video atau bahan ajar”. Pengalaman belajar mahasiswa menunjukkan bahwa ada kehadiran sosial dalam proses pembelajaran karena adanya kemudahan dalam menyerap informasi, dari materi ajar, yaitu: (1) menggunakan kata kunci dalam tiap-tiap media pembelajaran menjadi penting karena menjadi pemantik bagi mahasiswa untuk mengingat materi ajar; (2) menggunakan bahasa percakapan atau tidak terlalu ilmiah membantu mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi; (3) variasi media pembelajaran memungkinkan adanya pengulangan dan proses analisis karena adanya sifat interaktif dimana mahasiswa bisa bertanya, berdiskusi, serta menguji pemahamannya terhadap materi; (4) video pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa (gaya bahasa, visual, serta durasi) membuat mahasiswa lebih termotivasi dan mau berpartisipasi dalam proses belajar; dan (5) kemudahan untuk mengulang menonton atau membaca materi ketika ada latihan kuis mendukung mahasiswa untuk berpikir. Pengalaman belajar ini hanya menjabarkan bagaimana mahasiswa merespon terhadap materi dari berbagai media pembelajaran.



Gambar 6. Rentang Nilai Kuis.

Rancangan desain pembelajaran yang diberikan dengan mengombinasikan berbagai macam media pembelajaran ternyata tidak meningkatkan secara drastis pemahaman mahasiswa terhadap materi apabila diukur dari nilai kuis. Kuis diberikan segera setelah materi sebanyak 12 soal, dengan kombinasi soal tipe Benar-Salah sebanyak 9 soal dan tipe Pilihan Ganda (model analisis) sebanyak 3 soal. Gambar 6 memperlihatkan bahwa rentang nilai paling banyak adalah 75-80. Rata-rata mahasiswa banyak menjawab salah pada tipe soal pilihan ganda namun benar pada tipe soal Benar-Salah.

Temuan ini memperlihatkan bahwa desain pesan konten pembelajaran memang mampu membuat mahasiswa lebih mudah mengingat kata kunci dan menyerap informasi terkait materi bahan ajar, namun tidak serta merta membuat mahasiswa mampu menganalisis. Temuan ini serupa dengan beberapa

penelitian yang menyatakan bahwa mahasiswa lebih senang dan semangat dengan video pembelajaran (Bassett et al., 2020; Choe et al., 2019; Lackmann et al., 2021), namun video pembelajaran tidak selalu mendorong proses berpikir analitis (Basu Roy & McMahon, 2012).

Proses Fasilitasi: Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan pengajar berkomunikasi dengan mahasiswa dalam konteks pembelajaran jauh. Beberapa keterampilan komunikasi yang ditemukan adalah: mengkomunikasikan instruksi belajar, membangun iklim kelas, dan membangun suasana belajar.

Mengkomunikasikan intruksi belajar. Temuan memperlihatkan bahwa mahasiswa merasa tidak terbantu atau kebingungan dengan kontrak perkuliahan atau instruksi kegiatan belajar dan mengajar. Penyebabnya adalah kontrak perkuliahan tidak memperlihatkan apa yang akan dilakukan oleh mahasiswa. Kontrak perkuliahan hanya menuliskan topik ajar dan pembobotan nilai. Hal ini membuat mahasiswa “tidak memiliki ekspektasi terhadap perkuliahan dan hanya pasrah saja dengan apa yang diminta dosen” (Informan 77, wawancara kelompok, Maret 2022), selain itu “kadang kalau kontrak kuliahnya kurang jelas, saya bahkan kebingungan saat persiapan untuk ujian” (Informan 107, wawancara mendalam, Maret 2022). Penelitian tindakan ini juga didahului dengan penjelasan atau instruksi kegiatan yang disusun dalam bahasa resmi. Beberapa mahasiswa merasa bahasa yang formal cukup membingungkan dalam memahami kegiatan yang akan dilaksanakan. Beberapa mahasiswa menanyakan secara personal kepada pengajar untuk memahami lebih dalam, namun beberapa mahasiswa akhirnya menunggu penjelasan pada pertemuan melalui *zoom meeting* hanya untuk menjelaskan kegiatan belajar mengajar. Beberapa mahasiswa menyatakan “setelah dijelaskan di *zoom* kita langsung terbayang kegiatannya” (Informan 53, wawancara kelompok, Maret 2022), “setelah dijelaskan kami jadi know what to expect (*tahu apa yang akan dihadapi*) dan lebih excited (*semangat*) untuk belajar” (Informan 44, wawancara kelompok, Maret 2022).

Penjelasan diatas memperlihatkan bahwa mengkomunikasikan instruksi belajar menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan untuk mendorong semangat belajar mahasiswa (Oh et al., 2019). Beberapa penelitian menekankan bahwa kontrak kuliah perlu dirancang dengan baik, disusun dengan jelas dan terukur, sehingga mahasiswa termotivasi untuk belajar secara mandiri dan memiliki komitmen untuk mengikuti kontrak perkuliahan (Frank & Scharff, 2013; Greenwood & McCabe, 2008; Oh et al., 2019). Hasil penelitian Greenwood & McCabe (2008) misalnya, melihat bahwa kontrak perkuliahan berhasil memotivasi mahasiswa untuk belajar bahkan di luar jam pelajaran tatap muka karena sudah dikemukakan dan disetujui oleh mahasiswa pada kontrak kuliah. Pada penelitian Greenwood & McCabe (2008) memang ada beberapa informan yang menyatakan bahwa kontrak kuliah sulit untuk dipahami dan memberikan kecemasan, sebagaimana yang ditemukan pula dalam penelitian ini. Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa bahasa percakapan lebih mudah dimengerti oleh mahasiswa dibanding bahasa tulis, terlepas apakah dilakukan melalui tulisan atau melalui tatap muka (Oh et al., 2019). Penelitian ini kemudian menjelaskan bahwa memang diperlukan peran pengajar untuk menjelaskan secara verbal dengan memberikan afirmasi kepada mahasiswa bahwa kontrak perkuliahan ini ada untuk memudahkan proses belajar mereka. Pada penelitian Frank & Scharff (2013) dijelaskan bahwa kejelasan pesan pada kontrak kuliah menjadi hal penting agar mahasiswa bisa memahami kontrak perkuliahan. Disebutkan bahwa mahasiswa perlu tahu kegiatan apa yang mereka lakukan, bagaimana mereka bisa mencapai capaian pembelajaran, serta aturan-aturan yang perlu dipatuhi. Hal ini memperlihatkan bahwa instruksi secara tertulis perlu memuat informasi yang jelas agar dapat mudah dimengerti dan diikuti oleh mahasiswa dalam rangka pengalaman belajar mereka.

Membangun iklim kelas. Komunikasi dalam membangun iklim kelas berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam mengajak mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan mengajar. Terdapat tiga pesan yang ditemukan dalam membangun iklim kelas, yaitu: pembangunan suasana, motivasi dan tantangan, dan apresiasi. Pembangunan suasana biasanya sangat berkenaan dengan *tone* atau nada berbicara pengajar dan juga cara pengajar mengkomunikasikan aturan-aturan kelas. Beberapa mahasiswa menyatakan “pembawaan dosen menyenangkan”, “membuat kita ingin menjawab pertanyaan dosen”, “dosen terlihat sangat semangat, jadi kita ikut semangat” sebagai bukti bagaimana *tone* atau nada berbicara juga memiliki peran dalam membangun iklim kelas. Pengajar juga mencoba dengan membuka kuliah dengan meminta para peserta untuk menyalakan videonya dan menanyakan kabar atau kegiatan mereka sebelum kuliah. Pengajar juga berusaha untuk membangun suasana belajar

yang nyaman dengan memberikan virtual background unik yang digunakan oleh semua peserta yang bisa menggunakan.

Pertanyaan terkait suasana kelas kami lanjutkan dengan menanyakan lanjut mengapa suasana kelas menjadi penting bagi mereka. Mahasiswa menyatakan bahwa seringkali suasana kelas di kesempatan lain sering kali “datar” atau “menegangkan” walau dampaknya bermacam-macam seperti “mengantuk”, “tidak fokus”, “tidak perhatian”, dan “berusaha untuk fokus karena takut dipanggil”. Tone atau suasana yang dibangun oleh pengajar memang tidak terbukti untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi, namun penelitian ini memperlihatkan cara untuk mendorong motivasi mahasiswa terlibat dalam kegiatan kelas.

Membangun suasana belajar. Temuan lain yang ditemukan dalam membangun suasana belajar dengan menggunakan kata-kata yang memotivasi mahasiswa untuk belajar serta memberikan apresiasi kepada mahasiswa. Berikut adalah salah satu hasil observasi saat kuliah yang menjadi contoh pembangunan motivasi untuk belajar bersama:

“Di kelas ini, kita belajar bareng-bareng ya. Semua pertanyaan, semua keraguan tidak ada yang salah. Semua lagi belajar jadi kalau awalnya salah atau bingung, wajar. Apabila mau paham, maka kita harus belajar. Salah satunya adalah dengan berani bertanya atau berpendapat”. (Pengajar, hasil observasi, Agustus 2021).

Kutipan diatas memperlihatkan praktik komunikasi dengan tujuan membangun kondisi bahwa kelas adalah tempat belajar bersama sehingga pendapat semua peserta bisa didengarkan dengan tujuan untuk belajar. Contohnya lainnya, pengajar menyatakan:

“Saya tidak akan menunjuk peserta saat sedang membahas soal atau berdiskusi. karena saya ingin peserta merasa bahwa mereka adalah ‘narasumber’ pula dalam kelas kuliah. Jangan berpikir pertanyaan kalian tidak layak. Demi belajar bersama-sama, yuk sampaikan pendapat atau bertanya apabila ada yang tidak jelas”. (Pengajar, hasil observasi, Agustus 2021).

Suasana belajar juga dibangun dengan memberikan kesempatan kepada peserta lain saat sedang membahas soal PPT interaktif. Pembahasan jawaban dari soal PPT interaktif tidak hanya dijawab oleh satu mahasiswa tapi juga mahasiswa lainnya dengan menanyakan: “apakah ada yang punya pendapat berbeda dengan X?” atau “saya pengen dengar jawaban dari yang lain dong, walaupun menurut kalian jawabannya sama pasti cara menyampaikannya berbeda”. Pembangunan suasana belajar ini dianggap berhasil karena terjadi diskusi antar mahasiswa saat membahas soal PPT interaktif.

Mahasiswa juga menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar membuat mereka “benar-benar belajar”: “kesempatan untuk berpartisipasi lebih diluaskan”, “melatih public speaking karena kita diminta untuk berani berpendapat”, “tidak ada tekanan atau ketegangan karena kita benar-benar boleh belajar dan boleh salah jawab”, “merasa sangat didampingi untuk benar belajar”, dan “hari ini benar-benar terasa belajarnya”. Dapat dilihat bahwa komentar mahasiswa banyak yang menggunakan kata: “benar-benar belajar”. Hal ini memperlihatkan ada pengalaman dari mahasiswa yang menyatakan bahwa tidak semua kegiatan belajar mengajar memberikan pengalaman ‘belajar’ dalam konteks pembelajaran daring (Lee & Lim, 2022).

Penulis menggunakan ‘belajar’ sebagai penekanan dimana mahasiswa secara aktif berpikir atau mengolah informasi dari materi kuliah yang diberikan, dibanding mahasiswa hanya hadir dan menjadi pendengar pasif dalam kegiatan kuliah. Menurut Chiu et al., (2021), pengalaman ‘belajar’ sangat berkenaan dengan kondisi psikologis dan emosional mahasiswa saat mengikuti pembelajaran daring. Dalam konteks ini, dapat dilihat bahwa membangun iklim kelas dan suasana belajar sangat mendorong psikologis mahasiswa untuk siap dan menjadi mahasiswa yang aktif berpikir atau ‘belajar’ (Miao & Ma, 2022). Ketiga konsep yang dijelaskan diatas memperlihatkan bahwa keterampilan mengkomunikasikan instruksi belajar, membangun iklim kelas, dan membangun suasana belajar menjadi bagian penting dalam membangun kehadiran sosial bagi mahasiswa.

KESIMPULAN

Jawaban dari rumusan masalah yang telah ditawarkan dalam penelitian ini adalah *pertama*, pemanfaatan aplikasi digital yang didukung literasi digital pengajar yang baik mampu mendorong motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam belajar. Hal ini terjadi karena aspek *interaction disclosure* atau interaksi yang transparan dapat mendorong terciptanya interaksi antar mahasiswa dan juga mahasiswa dengan pengajar. *Kedua*, keterampilan komunikasi pengajar diperlukan untuk membangun iklim kelas

dan suasana belajar yang membuat mahasiswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini diperlukan karena beberapa hal, yaitu kejelasan tujuan belajar, menghilangkan suasana kelas yang dibawah tekanan, serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara aktif. *Ketiga*, desain pesan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa juga memberikan kontribusi dalam mendorong motivasi dan partisipasi belajar mahasiswa, namun tidak selalu mendorong daya analisis mahasiswa. Hanya saja, artikel terkait lainnya menyatakan bahwa diperlukan kombinasi media pembelajaran yang berbasis audio visual dengan teks untuk meningkatkan performa atau daya analitis mahasiswa (Bassett et al., 2020; Rodríguez-Bailón et al., 2021). *Keempat*, bentuk partisipasi belajar yang muncul dalam penelitian tindakan ini adalah terjadinya diskusi antara mahasiswa namun ternyata diskusi ini tidak menjamin kemampuan mahasiswa dalam menjawab kuis.

Penelitian tindakan ini diawali dengan pemikiran bahwa dalam pembelajaran daring pengajar perlu mempersiapkan atau merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pemanfaatan aplikasi digital untuk pembelajaran, video sebagai pembelajaran, dan kehadiran pengajar dalam kelas menjadi beberapa dasar mengenai kebutuhan mahasiswa dalam konteks pembelajar daring. Beberapa aplikasi teori seperti teori kehadiran pengajar (*teaching presence*) dan teori kehadiran sosial, teori kekayaan media (*media richness*), dan teori desain pesan muncul untuk menjelaskan pengalaman belajar mahasiswa terkait motivasi belajar, partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, serta pemahaman terkait bahan ajar. Secara teoritis, kegiatan belajar mengajar secara daring perlu mengkombinasikan berbagai perspektif. Penelitian ini memperlihatkan adanya relasi yang kompleks antara pemanfaatan digital, keterampilan komunikasi pengajar, serta desain pesan konten pembelaran dalam membangun iklim kelas, suasana belajar, serta keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyol, Z., & Garrison, D. R. (2008). The Development of A Community of Inquiry Over Time in an Online Course: Understanding The Progression and Integration of Social, Cognitive and Teaching Presence. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 12(3), 20.
- Anderson, T., Rourke, L., Garrison, R., & Archer, W. (2001). ASSESSING TEACHING PRESENCE IN A COMPUTER CONFERENCING CONTEXT. *Online Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.24059/olj.v5i2.1875>
- Arora, A. K., & Srinivasan, R. (2020). Impact of Pandemic COVID-19 on the Teaching – Learning Process: A Study of Higher Education Teachers. *Prabandhan: Indian Journal Of Management*, 13(4), 43–56. <https://doi.org/10.17010/pijom/2020/v13i4/151825>
- Barrot, J. S., Llenares, I. I., & del Rosario, L. S. (2021). Students' online learning challenges during the pandemic and how they cope with them: The case of the Philippines. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7321–7338. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10589-x>
- Bassett, K., Olbricht, G. R., & Shannon, K. B. (2020). Student Preclass Preparation by Both Reading the Textbook and Watching Videos Online Improves Exam Performance in a Partially Flipped Course. *CBE—Life Sciences Education*, 19(3), ar32. <https://doi.org/10.1187/cbe.19-05-0094>
- Basu Roy, R., & McMahon, G. T. (2012). Video-based cases disrupt deep critical thinking in problem-based learning: Video-based cases in problem-based learning. *Medical Education*, 46(4), 426–435. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.2011.04197.x>
- Blaine, A. M. (2019). Interaction and presence in the virtual classroom: An analysis of the perceptions of students and teachers in online and blended Advanced Placement courses. *Computers & Education*, 132, 31–43. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.004>
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Chiu, T. K. F., Lin, T.-J., & Lonka, K. (2021). Motivating Online Learning: The Challenges of COVID-19 and Beyond. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30(3), 187–190. <https://doi.org/10.1007/s40299-021-00566-w>
- Choe, R. C., Sciric, Z., Eshkol, E., Cruser, S., Arndt, A., Cox, R., Toma, S. P., Shapiro, C., Levis-Fitzgerald, M., Barnes, G., & Crosbie, R. H. (2019). Student Satisfaction and Learning Outcomes

- in Asynchronous Online Lecture Videos. *CBE—Life Sciences Education*, 18(4), ar55. <https://doi.org/10.1187/cbe.18-08-0171>
- Fajrussalam, H., Winata, K. A., Solihin, I., & Zaqiah, Q. Y. (2020). *Inovasi Pesantren Ramadhan dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19*. 1(2), 10.
- Frank, T., & Scharff, L. F. V. (2013). Learning contracts in undergraduate courses: Impacts on student behaviors and academic performance. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13(4), 18
- Frey, J. H., & Fontana, A. (1991). The Group Interview in Social Research. *The Social Science Journal*, 28(2), 13. [https://doi.org/10.1016/0362-3319\(91\)90003-M](https://doi.org/10.1016/0362-3319(91)90003-M)
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Greenwood, S. C., & McCabe, P. P. (2008). How Learning Contracts Motivate Students. *Middle School Journal*, 39(5), 13–22. <https://doi.org/10.1080/00940771.2008.11461649>
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale Conference*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Hendricks, C. C. (2017). *Improving schools through action research: A reflective practice approach* (4th ed). Pearson.
- Henry, A., & Thorsen, C. (2021). Teachers' self-disclosures and influences on students' motivation: A relational perspective. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 24(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/13670050.2018.1441261>
- Hine, G. S. C. (2013). The importance of action research in teacher education programs. *Educational Research*, 23(2), 13.
- Hung, M.-L. (2016). Teacher readiness for online learning: Scale development and teacher perceptions. *Computers & Education*, 94, 120–133. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.012>
- Jebbour, M., & Mouaid, F. (2019). *The Impact of Teacher Self-Disclosure on Student Participation in the University English Language Classroom*. 31(3), 424–436.
- Kuyath, S. J., & Winter, S. J. (2019). Distance education communications: the social presence and media richness of instant messaging. *Online Learning*, 10(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v10i4.1751>
- Kwon, K., Park, S. J., Shin, S., & Chang, C. Y. (2019). Effects of different types of instructor comments in online discussions. *Distance Education*, 40(2), 226–242. <https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1602469>
- Lackmann, S., Léger, P.-M., Charland, P., Aubé, C., & Talbot, J. (2021). The Influence of Video Format on Engagement and Performance in Online Learning. *Brain Sciences*, 11(2), 128. <https://doi.org/10.3390/brainsci11020128>
- Lee, M., & Lim, J. (2022). Do online teaching and social presences contribute to motivational growth? *Distance Education*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/01587919.2022.2088478>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New Media: A Critical Introduction* (0 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203884829>
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers & Education*, 159, 104009. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009>
- Miao, J., & Ma, L. (2022). Students' online interaction, self-regulation, and learning engagement in higher education: The importance of social presence to online learning. *Frontiers in Psychology*, 13, 815220. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.815220>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.

- Mills, G. E. (2011). *Action research: A guide for the teacher researcher* (4th ed). Pearson.
- Murphrey, T. P., Rutherford, T., Doerfert, D., Edgar, L., Edgar, D., & Leggette, H. (2013). Chalkboards to Virtual Environments: Technology's Role in Expanding the Classroom to Provide Professional Development and Education for Agricultural Communicators. *Journal of Applied Communications*, 97(2), 23–35. <https://doi.org/10.4148/1051-0834.1122>
- Napitupulu, R. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32771>
- Oh, J.-W., Huh, B., & Kim, M.-R. (2019). Effect of learning contracts in clinical pediatric nursing education on students' outcomes: A research article. *Nurse Education Today*, 83, 104191. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.08.009>
- Pritchett, K. M., Naile, T. L., & Murphrey, T. P. (2012). Expressions of Social Presence in Agricultural Conversations on Twitter: Implications for Agricultural Communications. *Journal of Applied Communications*, 96(3). <https://doi.org/10.4148/1051-0834.1148>
- Rodríguez-Bailón, M., Fernández-Solano, A. J., Merchán-Baeza, J. A., & Vidaña-Moya, L. (2021). From Clinical Practice to the Classroom. Advantages and Disadvantages of Video and Paper Cases on the Motivation and Clinical Reasoning of Occupational Therapy Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(18), 9671. <https://doi.org/10.3390/ijerph18189671>
- Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2007). Assessing Social Presence In Asynchronous Text-based Computer Conferencing. *International Journal of E-Learning and Distance Education*, 14(2), 50–71.
- Shepherd, M. M., & Martz, W. B. (2006). Media richness theory and the distance education environment. *Journal of Computer Information Systems*, 10.
- Smith, D. P., & Francis, N. J. (2022). Engagement with video content in the blended classroom. *Essays in Biochemistry*, 66(1), 5–10. <https://doi.org/10.1042/EBC20210055>
- Srivastava, P., & Hopwood, N. (2009). A Practical Iterative Framework for Qualitative Data Analysis. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(1), 76–84. <https://doi.org/10.1177/160940690900800107>
- Vaughan, N. D. (2004). Technology in support of faculty learning communities. In M. D. Cox & L. Richlin (Eds.), *Building faculty learning communities: New directions for teaching and learning* (pp. 101–109). Jossey-Bass.
- Wang, Z. (2022). Media Richness and Continuance Intention to Online Learning Platforms: The Mediating Role of Social Presence and the Moderating Role of Need for Cognition. *Frontiers in Psychology*, 13, 950501. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.950501>
- Watnaya, A. kusnayat, Muiz, M. hifzul, Nani Sumarni, Mansyur, A. salim, & Zaqiah, Q. yulianti. (2020). Pengaruh teknologi pembelajaran kuliah online di era covid-19 dan dampaknya terhadap mental mahasiswa. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 153–165. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1987>
- Willermark, S. (2020). Interaction Disclosed: Unpacking Student Computer Supported Collaborative Learning. *IS in Education, IS Curriculum, Education and Teaching Cases (SIGED)*, 10. https://aisel.aisnet.org/amcis2020/is_education/is_education/8/
- Willermark, S. (2021). Who's There? Characterizing Interaction in Virtual Classrooms. *Journal of Educational Computing Research*, 59(6), 1036–1055. <https://doi.org/10.1177/0735633120988530>
- Zhang, H., Lin, L., Zhan, Y., & Ren, Y. (2016). The Impact of Teaching Presence on Online Engagement Behaviors. *Journal of Educational Computing Research*, 54(7), 887–900. <https://doi.org/10.1177/0735633116648171>
- Zhu, M., Herring, S. C., & Bonk, C. J. (2019). Exploring presence in online learning through three forms of computer-mediated discourse analysis. *Distance Education*, 40(2), 205–225. <https://doi.org/10.1080/01587919.2019.1600365>