

PERAN FORUM DISKUSI SEBAGAI MEDIA INTERAKTIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE KULINO BERBASIS MOODLE

Swita Amallia Hapsari^{1*}, Mutia Rahmi Pratiwi², Naiza Rosalia³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

³Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

*swita.amallia.hapsari@dsn.dinus.ac.id

Abstract. *Recently, every aspect and sector affected by the pandemic effect. Education sector as one of the essential part is totally shutdown and switch to online system. Hence, many school and campus prepare the teaching-learning tools to accommodate the activities. Moodle as one of the learning model system is commonly use by the institutional. Because of the friendly tools and low cost maintenance. Dian Nuswantoro University create the custom moodle namely KULINO. As for learning model during pandemic, Kulino provide the complete feature to make an interaction between lecturer and the student. Moreover, the discussion group as a forum to interacted to each other must be filled by the student. In order to create the active learning eventhough accommodate by online. This study is aims to describe the role of discussion group to create the interactivity in teaching-learning activity. The theory that applied is Interaction and Communication Theory by Borje Holmberg. To obtain the primary data, the researcher is used interview and observation technique. Meanwhile to collected the secondary data, the researcher uses the literature studies. The result of this study shows that the discussion group can accommodate the interactivity for the students when teaching-learning. In particular, the lecturer leads the discussion and give the assignment so the student will follow the instruction and submit the discussion to the forum.*

Keywords: *discussion group feature, interactivity, moodle, new media, online,*

PENDAHULUAN

Mewabahnya virus COVID-19 sejak Februari 2020 memang menjadi bencana dunia. Hampir seluruh negara di dunia berperang agar pandemi segera berakhir termasuk di Indonesia. Berbagai sektor kehidupan pun terdampak karena COVID-19, salah satunya bidang pendidikan. Secara cepat, pihak pemerintah kotadan daerah mulai menginstruksikan keputusan untuk meliburkan aktivitas belajar mengajar di sekolah maupun kampus dan menggantikan dengan sistem pembelajaran online. Kemendikbud pun mulai merumuskan skenario termasuk menyiapkan aplikasi pembelajaran jarak jauh berbasis portal dan android dengan nama Rumah Belajar. Pihak swasta yang memang fokus mengembangkan layanan sistem pendidikan daring tidak ketinggalan ikut berperan agar anak bangsa tetap dapat memperoleh pendidikan.

Proses pembelajaran akan berjalan efektif atau mencapai tujuannya ketika metode dan media pembelajaran yang digunakan tepat (Jalius & Ambiyar, 2016). E Learning berbasis Moodle dengan tampilan yang menarik dan didukung dengan contoh kasus yang relevan dengan materi dan terintegrasikan dengan web dapat membantu dosen sebagai pengajar dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Pengembangan media ajar yang tersedia dalam sistem *e learning* berbasis *moodle* dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan (Muhammad, H.et.al, 2020).

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan sehingga mencapai keberhasilan pembelajaran dari berbagai segi terutama di sisi kualitas (Musfiqon, 2012). Teknologi yang terus berkembang membawa perubahan dari segi pengelolaan informasi yang pada akhirnya memunculkan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Proses pembelajaran pun berubah dari *teacher-center* menjadi

learner center dimana pengajar menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran dan menuntut peranan siswa agar berpartisipasi aktif dalam keberlangsungan pembelajaran melalui media (Putri, et.al, 2016).

Teknologi yang terus berkembang membawa kemudahan bagi pengguna internet untuk mengakses materi pembelajaran, interaksi virtual dengan sesama pelajar maupun pengajar sehingga diperoleh pengalaman belajar bersama melalui media. Dalam proses pembelajaran, para pengajar melakukan beragam model yang sesuai dengan beragam kondisi mahasiswa (Lashley, 2014). *E-Learning* atau pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan jarak jauh dengan penggabungan teknologi atau berbasis komputer dengan karakteristik interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas dan menuntut pembelajar untuk berperan aktif dalam keleluasaan waktu belajar (Nurhayati, 2020).

LMS (*Learning Management System*) merupakan sistem yang didesain dengan tujuan untuk menampilkan serta mengatur konten pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat terlacak dengan sistematis dimana didalamnya juga terdapat proses interaksi dengan mahasiswa (Ali, 2011). Moodle atau (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*) merupakan salah satu aplikasi yang *free access* dan merubah media pembelajaran dalam bentuk web sehingga seolah penggunaanya masuk ke ruang kelas virtual. Adapun aktivitas virtual yang dapat diakses merupakan bagian dari proses pembelajaran seperti akses bahan ajar, kuis, dan bentuk diskusi lainnya layaknya kelas perkuliahan (Rizal dan Walidain, 2019). Terdapat beberapa bentuk objek *e-learning*, diantaranya: teks, audio, video, animasi, dan gambar. Kriteria *e learning* dapat dikatakan baik apabila memiliki aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual (Rizal dan Walidain, 2019).

Dalam proses berlangsungnya pembelajaran, terdapat tiga hal yang saling berpengaruh yaitu: kondisi, metode dan hasil pembelajaran. Kondisi pembelajaran dapat dilihat dari sisi internal dan eksternal. Secara internal, kondisi pembelajaran berasal dari pihak pengajar dalam menentukan metode dan strategi yang tepat sesuai dengan karakter siswa. Secara eksternal, kondisi pembelajaran dipengaruhi oleh pihak lingkungan peserta didik atau siswa.

Metode pembelajaran yang menarik akan sangat memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan pengajar. Hasil pembelajaran merupakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran (Mansyur, 2020).

Pembelajaran yang berlangsung secara online di masa pandemi, harus didukung dengan peningkatan kualitas pelayanan pendidikan dengan tujuan terpenuhinya kepuasan mahasiswa. Ketika kepuasan mahasiswa atas pembelajaran yang berlangsung tidak terpenuhi maka dampaknya akan dirasakan oleh mahasiswa dalam hal ini kejenuhan dalam melakukan proses, penurunan loyalitas mahasiswa, hingga menurunnya nilai akademis. Keberlangsungan pembelajaran online menuntut perubahan dari kedua belah pihak, yaitu mahasiswa dan dosennya dari segi pemahaman mendasar mengenai platform media pembelajaran yang digunakan dan motivasi dalam proses keberlangsungan pembelajaran (Irawati, D.Y. & Jonatan J. 2020).

Terdapat tiga tipe pembelajaran *e learning*, yaitu : (1) *Synchronous*, merupakan kondisi dimana *user* atau pengguna (dosen dan mahasiswa) bertemu di dalam ruang virtual pada waktu yang sama dan dapat berkomunikasi atau terjadi diskusi antar mahasiswa maupun antara dosen dan mahasiswa. (2) *Self direct*, merupakan kondisi yang menuntut siswa untuk belajar mandiri tanpa adanya pendampingan dari pengajar maupun interaksi dengan teman sejawat. (3) *Asynchronous*, merupakan gaya belajar

kolaboratif dimana siswa dan pengajar melakukan proses pembelajaran melalui media namun tidak selalu harus dalam waktu yang bersamaan sehingga memungkinkan terjadinya *late respon* (Hardyanto, R. H., & Surjono, H. D., 2016). Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan seseorang dalam proses belajar sehingga turut menjadi bagian yang berkontribusi dalam terjadinya aktivitas belajar. Pengukuran partisipasi siswa dapat dilihat dalam intensitasnya dalam aktivitas pembelajaran.

Menurut Mustajab dan Sriyono (2010), metode pembelajaran cooperative script menjadi kebaruan dalam model pembelajaran karena menunjukkan minat belajar siswa dan berasal dari diri setiap siswa. Kebaruan metode yang berlangsung dalam proses pembelajaran akan berdampak pada partisipasi siswa, minat belajar hingga nilai akademis yang dihasilkan (Fatmawati, 2019).

Menurut Alen (2016), pengalaman belajar siswa dinyatakan berhasil ketika terjadi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Terdapat empat komponen penting untuk mencapai tujuan instruksional, yaitu: *Context, Challenge, Activity* dan *Feedback*. *Challenge* merupakan stimulus yang diberikan pengajar agar peserta didik berperilaku sesuai konteks pembelajaran. *Activity* merupakan respon siswa atas proses diskusi yang disampaikan oleh pengajar dan menjadi bagian dari *feedback* (keefektifan proses belajar mengajar) (Maulani, et.al, 2020). Kompetisi di era digital tentu tidak terbantahkan, hal ini juga terjadi di lingkungan perguruan tinggi. Menurut data BPS di tahun 2014/2015 tercatat ada 3225 perguruan tinggi, terdiri dari 121 perguruan tinggi negeri dan 3104 perguruan tinggi swasta (Badan Pusat Statistik, 2015) . Banyaknya pilihan perguruan tinggi di Indonesia, membuat setiap perguruan tinggi perlu menetapkan strategi untuk menarik perhatian calon mahasiswa, hal ini menyangkut peningkatan kualitas dan *image brand* yang positif.

Berbagai kemudahan akses dan secara cuma-cuma juga ikut dibagikan agar pelajar dan mahasiswa leluasa mengakses sistem pendidikan secara daring. Universitas Dian Nuswantoro Semarang (Udinus), sebagai salah satu universitas terbaik di Kota Semarang menyediakan manajemen pembelajaran virtual berbasis Moodle dengan nama KULINO. Sejak bulan Maret 2020, KULINO menjadi media pembelajaran online bagi mahasiswa Udinus yang bisa diakses dengan internet. Era teknologi 4.0 mewajibkan mahasiswa siap dengan media digital yang terus berkembang. Utamanya, mampu mengoptimalkan media internet yang banyak digunakan sebagai sumber pengetahuan di era teknologi. Pada program studi Ilmu Komunikasi Udinus, seluruh mata kuliah sudah memaksimalkan KULINO sebagai media pembelajaran online. Pembelajaran online mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan atau materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen maupun antara sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri mahasiswa. (Ratnasari, 2012).

Namun, pembelajaran online membutuhkan kemampuan belajar mahasiswa yang mandiri serta melibatkan interaktivitas agar materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan. Menurut Diah Wahyuningsih dan Sungkono (Wahyuningsih, 2017), interaktivitas pembelajaran yang tinggi mengindikasikan adanya keterampilan berinteraksi sosial, kemampuan belajar mandiri dan membangun pengetahuan sendiri oleh mahasiswa. Salah satu kemampuan tersebut dijelaskan tidak selalu dimiliki oleh mahasiswa. Maka, kemampuan untuk berinteraksi sosial dengan baik dalam ruang virtual harus dapat diakomodir dalam fitur saat menggunakan pembelajaran online. Ciri manusia dapat berkomunikasi dengan baik yaitu apabila mampu bertukar informasi menggunakan berbagai media kapanpun dimanapun, serta mampu berperan atau

menempatkan dirinya sebagai pengirim atau penerima informasi dalam interaksi sosial. Beberapa komponen yang juga dijelaskan mampu melihat interaktivitas mahasiswa dalam pembelajaran online adalah konteks, tantangan, kegiatan dan umpan balik.(Wahyuningsih, 2017).

Pada pembelajaran online KULINO, fitur forum diskusi mampu mengakomodir empat komponen sebagai aktivitas pendukung proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran kemampuan tersebut disebut sebagai interaktivitas pembelajaran, dimana setiap mahasiswa mampu berinteraksi dengan baik dan seimbang dengan sesama pengguna, sistem, dan konten. Dengan interaktivitas pembelajaran yang tinggi maka proses dan hasil pembelajaran menjadi berkualitas dan bermakna. Untuk dapat berinteraksi dengan baik terhadap pembelajaran online maka mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan literasi media digital.

Menurut Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh dalam jurnal penelitiannya yang berjudul Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, definisi literasi media digital adalah kemampuan seseorang memanfaatkan komputer, internet, telpon. PDA, dan peralatan digital lainnya sebagai alat penunjang komunikasi secara benar dan optimal. (Kurniawati & Baroroh, 2016).

Jika melihat perkembangan penggunaan internet di Indonesia yang terus meningkat maka mahasiswa yang menggunakan pembelajaran online atau jarak jauh wajib mengenal dengan baik semua platform media digital untuk menunjang proses belajar mengajar.



Menurut hasil survey yang dilakukan oleh We Are Social, jumlah pengguna internet di Indonesia di tahun 2020 sudah mencapai 64% dari total 272 juta jiwa. Tingkat penetrasi pengguna internet meningkat sebesar 8% dibandingkan dengan pengguna internet di tahun 2019, yaitu sebesar 56% dari total populasi penduduk Indonesia yang ada(We Are Social, 2020).

Berdasarkan data tersebut, potensi penduduk yang juga menggunakan internet untuk mengakses pendidikan menjadi besar. Hal ini karena perangkat media digital seperti *smartphone* yang terkoneksi internet mampu mengakses beragam konten baik teks, gambar dan video. Keberadaan internet sebagai media dengan tingkat pengguna

yang cukup tinggi menjadi faktor bahwa masyarakat Indonesia semakin gemar mengakses berbagai konten melalui media digital.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian dengan judul Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous Di Universitas Negeri Yogyakarta, Kajian ini fokus pada metode asynchronous yang mampu meningkatkan interaksi mahasiswa saat menggunakan e-learning di Program Studi Teknologi Pendidikan UNY. (Wahyuningsih, 2017). Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keaktifan Mahasiswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta. Penelitian ini menganalisis bagaimana tingkat keaktifan mahasiswa dalam proses belajar mengajar dengan sistem e-learning Moodle. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar, memanfaatkan semua fitur seperti forum diskusi, kuis dan mengunduh materi pembelajaran membuat tingkat keaktifan mahasiswa. (Ratnasari, 2012).

Penelitian dengan judul Efektivitas Forum Diskusi Pada E-learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. Fokus mengukur efektivitas mahasiswa dalam aktivitas belajar terutama menggunakan fitur forum diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi belajar mahasiswa dengan menggunakan Moodle dapat divariasikan penggunaannya tidak hanya sebatas pada aktivitas mengunggah dan mengunduh materi, namun juga dapat digunakan sebagai tempat untuk berdiskusi dan aktivitas-aktivitas lainnya. (Fatmawati, 2019).

Penelitian dengan judul Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian. Pada penelitian ini fokus memanfaatkan media belajar virtual yaitu Google Classroom dan menggunakan berbagai fitur yang ada salah satunya fitur *create topic* untuk menjadi ruang diskusi mahasiswa di Universitas Dian Nuswantoro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi belajar mahasiswa dengan menggunakan Google Classroom memaksimalkan semua fitur yang ada membuat interaktivitas dan keaktifan dalam melaksanakan proses belajar mengajar. (Hapsari & Pamungkas, 2019).

Interaktivitas

Kehadiran media baru menjadi cara baru menyalurkan berbagai informasi yang menggabungkan teknologi komunikasi digital dan terhubung melalui jaringan. Menurut McQuil (2006:26) ada dua hal yang termuat dalam media baru yaitu konvergensi dan digitalisasi. Interaktivitas juga menjadi kekuatan utama dalam media baru terutama media internet.

Media baru menjadi alat sebagai pemenuhan berbagai kepentingan khalayak. Menurut Lister (2009:15) ada beberapa karakteristik media baru dan membuat penggunaannya memiliki ketergantungan. Pertama, menawarkan pengalaman baru dalam membaca berkaitan dengan teks, memberikan hiburan dan cara yang berbeda untuk mengonsumsi media. Kedua, interaktivitas mampu menampilkan warna dunia yang lebih berbeda. Ketiga, melalui media baru anak tercipta pula identitas dan hubungan yang baru tanpa batas ruang dan waktu. Keempat, membangun hubungan yang baru antar manusia dengan bantuan teknologi media. Kelima, berbagai sektor seperti budaya industri, ekonomi, pendidikan, dan lainnya memiliki bentuk baru dalam organisasi yang keseluruhannya diatur dalam undang-undang.

Menurut Keegan (1991) dalam bukunya *Foundations of Distance Education* menyebutkan ada setidaknya 6 karakteristik yang muncul dalam pembelajaran jarak

jauh. Pertama, adanya keterpisahan antara dosen dengan mahasiswa, dimana konsep inilah yang membedakan antara pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online dan pengajaran tatap muka. Kedua, ada pengaruh dari suatu organisasi atau institusi pendidikan dalam hal belajar yang membedakannya adalah mampu belajar mandiri sendiri di rumah. Ketiga, adanya penggunaan beragam media (cetak dan non-cetak) untuk mempersatukan dosen dan mahasiswa dalam suatu interaksi pembelajaran. Keempat, adanya komunikasi dua arah sehingga mahasiswa dapat menarik manfaat dan melakukan dialog jika diperlukan. Kelima, kemungkinan ada pertemuan sesekali untuk keperluan pembelajaran dan sosialisasi. Keenam, ada proses pendidikan yang memiliki bentuk hampir sama dengan proses yang terdapat dalam industri. (Michael Simonson, Susan M. Zvacek, 2019:20).

Teori Interaksi dan Komunikasi Borje Holmberg menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran jarak jauh sangat berkaitan dengan cara komunikasi. Beberapa hal yang penting menurut Holmberg yang menjadi nilai dalam hal ini yaitu mengakomodir keseimbangan untuk saling bertanya, saling menjawab dan berargumentasi dengan komunikasi yang termediasi. (Michael Simonson, Susan M. Zvacek, 2019:48).

Ada 7 asumsi dasar pada teori ini yaitu :

1. Interaksi merupakan akar utama dari proses belajar mengajar.
2. Adanya keterlibatan emosi dalam proses belajar mengajar akan memengaruhi suasana belajar.
3. Suasana belajar yang nyaman menambah motivasi
4. Partisipasi yangimbang dalam pengambilan keputusan memengaruhi motivasi belajar siswa
5. Keinginan belajar mandiri yang kuat dari siswa dapat membuat proses belajar mengajar jadi lebih mudah.
6. Ramah, akses mudah, lebih personal jadi subyek penting dalam proses belajar mengajar sehingga terjalin komunikasi dua arah tidak searah saja.
7. Efektivitas pengajaran bisa dengan meminta keterlibatan siswa untuk mendemonstrasikan apa yang sudah dipelajari dalam materi.

Rumusan konsep ini menjadi teori Holmberg (1986) bahwa pembelajaran jarak jauh mampu memotivasi siswa untuk belajar, mengusung metode belajar yang menyenangkan, dan mendorong siswa menjadi lebih aktif mendapatkan kebutuhannya dalam belajar. Fasilitas belajar yang dianggap mampu memenuhi kepuasan yaitu yang dapat mengakomodir akses belajar pada kelasnya, fokus pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran seperti diskusi dan mengambil keputusan, yang pada akhirnya mampu membantu proses belajar jadi mudah karena adanya stimulasi dari pengajar sehingga komunikasi berjalan dua arah.

Media Pembelajaran Moodle

Sebagai salah satu inovasi dari teknologi informasi yang terus berkembang, e-learning menjadi metode pembelajaran yang jadi unggulan pada dunia pendidikan. Menurut (Setiyorini et al., 2017) dalam jurnalnya menuliskan asal usul Moodle yang diciptakan oleh Martin Daugiamas. Penemu memulai rintisan ciptaannya saat melihat permasalahan banyak lingkungan pendidikan yang berniat memanfaatkan internet sebagai alat pendukung pembelajaran. Maka membuat penemu kemudian membangun ekosistem pembelajaran online gratis yaitu Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment).

Dalam perangkat lunak yang diciptakan ini ada beberapa fungsi pengelolaan yang diatur sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih terorganisir yaitu, fungsi

manajemen situs, manajemen pengguna dan manajemen kursus. Menurut Fatmawati dalam jurnalnya Efektivitas Forum Diskusi Pada E-learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar, e-learning diartikan sebagai proses belajar mengajar yang memaksimalkan alat elektronik, berupa CD-ROM, dan perangkat teknologi informasi canggih lainnya.

Beberapa juga mengartikan e-learning sebagai pendobrak pembelajaran tradisional yang terlalu kaku sementara fleksibilitas dan aksesibilitas menjadi keunggulan pada pembelajaran e-learning. Kemudahan akses tersebut memunculkan istilah baru yang juga merupakan bagian dari e-learning yaitu mobile learning. (Fatmawati, 2019). Peran e-learning dalam dunia pendidikan menjadi inovasi bagi proses kegiatan belajar mengajar.

Aktivitas belajar dapat diakses kapanpun, siapapun, dimanapun karena tanpa batas. Mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang fleksibel dan terdistribusi dengan baik karena menggunakan sistem. Lebih lanjut, model pembelajaran ini juga memperlihatkan gaya belajar yang berbeda dan perlakuan yang berbeda karena ada belajar kolaborasi dan mandiri. (Wahyuningsih, 2017).

Menurut Setiyorini, Patonah dan Murniati program pembelajaran moodle merupakan aplikasi yang dimaksimalkan menjadi media informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan beberapa fasilitas seperti teks, grafik, simulasi, latihan dan umpan balik langsung. Moodle dapat diakses pengajar dan siswanya tanpa ada batasan ruang dan waktu dengan syarat terkoneksi dalam jaringan internet. (Setiyorini et al., 2017). Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) memiliki portal e-learning berbasis Moodle bernama KULINO.

Portal yang berbasis LMS (Learning Management System) ini digunakan sebagai kelas virtual baik untuk perkuliahan reguler berbasis blended learning dan tentunya perkuliahan jarak jauh UDINUS. Beberapa fitur seperti *Assignment, Attendance, Forum, Lesson, Quiz, Survey, Workshop*. Sementara fitur sumber belajar yang disediakan pada KULINO antara lain adalah *Book, File, Folder, Label, Page, dan URL*.

Fitur Forum yang disediakan KULINO menjadi salah satu aktivitas yang membuat ruang diskusi dan interaktivitas yang bisa memberikan umpan balik antara pengajar dan mahasiswa secara langsung. Agar semakin mahasiswa semakin fokus dengan pada fitur Forum diberikan klasifikasi topik yang dapat dipilih dan dimanfaatkan sehingga pembahasan tidak akan keluar dari materi yang diberikan. Hal ini merupakan salah satu cara mengakomodir fungsi manajemen pengguna dalam menggunakan media pembelajaran moodle.

Literasi Media Internet

Memaksimalkan penggunaan internet terutama dalam berkomunikasi, mulai dari mengirim pesan, melakukan diskusi, berbelanja hingga belajar dengan berbagai perangkat menjadi aktivitas sehari-hari yang tidak dapat dilepaskan. (Hapsari & Pamungkas, 2019). Memiliki kemampuan untuk meleak informasi dengan memanfaatkan media internet menjadi keahlian yang diperlukan agar mampu mengakses, mengevaluasi dan menggunakan informasi secara efektif. (Ainiyah, 2017).

Lebih lanjut Ainiyah juga menuliskan tujuan pentingnya menguasai keterampilan literasi media internet karena mampu membuat berbagai banyak manfaat. Pertama, mampu membantu orang dapat mengembangkan pemahaman jadi jauh lebih baik. Kedua, mampu mengontrol secara langsung media yang digunakan dan diakses dalam aktivitas harian. Ketiga, mampu menyeleksi dan memilih mana yang dapat membantu dan bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan informasinya. (Ainiyah, 2017).

Menekankan dalam penyeleksian dan kontrol untuk memaksimalkan informasi yang didapatkan menjadi fokus pada bahasan literasi media internet. Selain itu, hubungan kegiatan media literasi juga berkaitan secara langsung dengan literasi teknologi, literasi informasi, literasi tanggung jawab dan kompetensi.(Silvana & Darmawan, 2018).

Dengan demikian maka kecakapan dibutuhkan agar mampu memaksimalkan media internet yang ada. Ada tiga aspek yang terus dilatih agar semakin menguasai kemampuan literasi media internet, yaitu civic literacy, global citizenship dan digital citizenship. (Ainiyah, 2017). Untuk dapat memaksimalkan fitur forum dalam pembelajaran online KULINO berbasis Moodle maka aspek kedua yaitu global citizenship mengamati bagaimana kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi untuk bisa saling berinteraksi. Dalam hal ini interaksi yang terjadi antar pengajar dan mahasiswa. Untuk dapat berinteraksi lebih dalam maka pengetahuan dasar yang mencukupi serta kemampuan memahami bagaimana penggunaan media belajar online dibutuhkan oleh mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan studi kasus tunggal yaitu desain kasus yang memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi yang mendalam dari fenomena tertentu. Melalui penelitian deskriptif dengan strategi studi kasus tunggal, penelitian dapat memberikan gambaran secara lengkap dan mengeksplorasi mendalam bagaimana interaktivitas mahasiswa saat pembelajaran online berlangsung menggunakan KULINO dan memanfaatkan fitur forum diskusi dalam berinteraksi dengan pengajar.

Sementara penelitian dilakukan dengan melakukan observasi pada pemanfaatan forum diskusi KULINO terutama mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro yang mengambil mata kuliah kelas Literasi Informasi. Subyek penelitian primer adalah mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Dian Nuswantoro yang berada di semester dua dan mengambil mata kuliah Literasi Informasi. Ukuran jumlah informan yang representatif (populasi) untuk diwawancarai terdiri dari 5 mahasiswa.

Pemilihan informan dengan metode purposif bermaksud untuk mencari informan yang dapat memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada hal yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan tujuan penelitian. Metode ini digunakan untuk mengetahui bagaimana proses interaktivitas mahasiswa kelas Literasi Informasi dalam pembelajaran online KULINO memaksimalkan fitur forum diskusi. Subjek penelitian sekunder bisa berasal dari berbagai narasumber yang relevan. Data primer berupa hasil wawancara mendalam dengan narasumber penelitian.

Data sekunder berupa data lain yang relevan dalam penelitian yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan wawancara. Data primer diperoleh dari narasumber kunci yaitu mahasiswa semester dua program studi Ilmu Komunikasi Universitas Dian Nuswantoro yang mengikuti kelas Literasi Informasi. Data sekunder berasal dari studi kepustakaan. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam (*indepth interview*). Data sekunder diperoleh dari narasumber, hasil penelitian terdahulu, dokumentasi dan sumber-sumber lain yang relevan.

Data sekunder diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur, studi dokumentasi dan studi kepustakaan. Analisis data menggunakan prosedur analisis studi kasus yang meliputi kegiatan (1) penjodohan pola (2) pembangunan penjelasan, (3) deret waktu melalui analisis gabungan pola Yin (2014: 140-151). Kualitas data menggunakan kriteria dalam paradigma konstruktivisme yaitu kompetensi subjek riset, tingkat kepercayaan

(*trustworthiness*) yang meliputi otentisitas (*authenticity*) dan analisis triangulasi, serta titik temu antar data (*intersubjectivity Agreement*) (Kriyantono, 2006: 70-72).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Moodle sebagai sistem model pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Salah satunya mudah digunakan dan aksesnya tidak memberatkan bagi penggunanya. Universitas Dian Nuswantoro menggunakan custom Moodle atau Moodle yang didesain dengan nama KULINO. Menyediakan fasilitas belajar dengan kelas digital, mudah diakses dan digunakan, aplikasi ini dapat menjadi ruang berkomunikasi dan berinteraksi antara dosen dan mahasiswa dalam kelas maya. Ada banyak keuntungan yang didapatkan bagi kedua belah pihak, dalam hal ini pengajar dan mahasiswa. KULINO sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi internet mahasiswa. Dosen memaksimalkan semua fitur yang diberikan termasuk forum diskusi grup sebagai ruang berinteraksi

Pengamatan dilakukan kepada lima mahasiswa yang tergabung dalam kelas Komunikasi Bisnis Digital di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Dian Nuswantoro. KULINO mampu menjadi salah satu alternatif cara untuk menciptakan kelas maya namun tetap menghadirkan interaktivitas seluruh mahasiswa. Literasi internet menjadi modal bagi mahasiswa untuk memiliki pandangan bahwa internet dapat dengan maksimal dimanfaatkan terutama dalam proses pembelajaran.

Determinasi Teknologi dan Moodle Sebagai Sistem Model

Menurut McLuhan (1994:108), teknologi dapat menentukan dan membentuk cara berpikir, berperilaku dari setiap individu dalam bermasyarakat. Dalam artian, bahwa teknologi yang hadir mampu mengubah perilaku dari setiap individu dan akan terus dinamis menyesuaikan kebutuhan. Hasilnya, manusia akan terus bergerak dari abad yang satu ke abad yang lain sesuai dengan teknologi yang tengah hadir. Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi bagi proses pembelajaran dengan teori determinasi ini, manusia belajar dan memiliki cara berpikir saat tengah menggunakan teknologi untuk mengantarkan pesan sehingga membuat proses pembelajaran berlangsung sukses. Lima mahasiswa yang menjadi sumber dalam penelitian ini memiliki cara berpikir saat menggunakan teknologi karena sudah terliterasi internet dengan baik.

Teknologi diartikan sebagai cara untuk mengakomodir segala kebutuhan terutama saat mengerjakan tugas di kelas Komunikasi Bisnis Digital. Kehadiran fitur forum diskusi grup dianggap sebagai fasilitas interaksi dalam kegiatan belajar sehingga mahasiswa didorong untuk saling terkoneksi antara satu dengan yang lain melalui KULINO. Bagi mahasiswa yang maksimal menggunakan KULINO terutama menggunakan forum diskusi grup menunjukkan jika literasi media dapat dikelola dengan baik.

Namun, ada mahasiswa yang tidak memahami literasi internet sehingga tidak mampu menganalisa informasi yang didapat dengan tepat dan tidak menggunakan forum diskusi grup sebagai ruang berkomunikasi. Memaksimalkan penggunaan forum diskusi grup dalam proses pembelajaran disikapi dengan baik oleh mahasiswa dalam kelas Komunikasi Bisnis Digital. Dengan paparan teknologi yang terus meningkat, lima narasumber menyatakan mengakses KULINO dan menggunakan semua fitur yang ada termasuk fitur forum diskusi selama satu semester penuh. Sesuai dengan konsep Determinasi Teknologi bahwa perubahan perilaku individu dapat terjadi dalam proses belajar mengajar karena teknologi memiliki dampak positif. Keefektifan mengajar dari jarak jauh yang mampu meminimalisir biaya dan waktu, komunikasi yang tanpa batas ruang dan waktu serta dengan mudah memanfaatkan semua fitur yang ada pada KULINO.

Literasi Media dengan KULINO

Kini, penggunaan internet menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan bermasyarakat. Data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) merilis bahwa sejumlah 171 juta dari 261 juta jiwa jika dipersentase mencapai 64,8% dengan mengakses internet. Semua aktivitas yang berbasis dengan teknologi internet mampu mengakomodir komunikasi. Internet bisa menjadi cara untuk berkomunikasi, baik mengirim pesan, berdiskusi, berbelanja, hingga belajar. Dalam memenuhi kebutuhan komunikasi di Universitas Dian Nuswantoro menggunakan KULINO. Sistem model belajar yang mengakomodir komunikasi paling utama dalam kegiatan proses pembelajaran.

Kehebatan teknologi komunikasi ditandai dengan hadirnya metode pembelajaran e-learning. Forum Diskusi Grup merupakan sarana memperlancar komunikasi jarak jauh antara pengajar dan mahasiswa terutama dalam kelas Komunikasi Bisnis Digital. Sarana belajar bersama, menerima dan membaca materi, mengirimkan tugas secara jarak jauh hingga menyajikan nilai tugas secara transparansi. Semua mahasiswa yang terlibat dalam proses pembelajaran ini mendapatkan kesempatan yang sama.

Interaktivitas dengan Forum Diskusi Grup

Forum Diskusi menjadi salah satu wadah berinteraksi dalam ruang belajar maya di KULINO. Sesuai dengan teori Holmberg (1986) bahwa interaktivitas dapat terbangun dengan beberapa syarat. Mampu memotivasi siswa untuk belajar, mengusung metode belajar yang menyenangkan, dan mendorong siswa menjadi lebih aktif mendapatkan kebutuhannya dalam belajar. Fasilitas belajar yang dianggap mampu memenuhi kepuasan yaitu yang dapat mengakomodir akses belajar pada kelasnya, fokus pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran seperti diskusi dan mengambil keputusan, yang pada akhirnya mampu membantu proses belajar jadi mudah karena adanya stimulasi dari pengajar sehingga komunikasi berjalan dua arah.

Lima mahasiswa dalam kelas Komunikasi Bisnis Digital yang menjadi narasumber pada penelitian ini yaitu Anggi Khoirunisa, Lydia Desi Christina Wati, Rika Aprilia, Muhammad Rayhan dan Yuniar Risky menggambarkan interaksi yang dilakukan dalam forum diskusi grup. Sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar, setelah mendapatkan materi kelima narasumber selalu mengecek forum diskusi grup dan melakukan interaksi. Keinginan belajar mandiri yang kuat setelah membaca materi kemudian mengunjungi forum diskusi untuk melakukan interaksi dilakukan oleh kelima mahasiswa. Menurut Anggi Khoirunisa, materi yang telah diunggah terlebih dulu dan memberikan waktu bagi mahasiswa mempelajari dapat memotivasi untuk melakukan interaktivitas dengan pengajara. Selain itu, mahasiswa juga akan melakukan interaksi jika bertanya lebih lanjut mengenai materi yang didapat. Kedua proses ini juga sesuai dengan Teori Interaksi dan Komunikasi Borje Holmberg.

“Saat dosen memberikan pertanyaan, saya merespons dengan menuliskan jawaban pada forum diskusi. Sama halnya, saat saya bingung dan menuliskan pertanyaan, dosen pun memberikan jawaban agar lebih mudah memahami”.

Gambaran tersebut memperlihatkan jika keseimbangan untuk saling bertanya, saling menjawab merupakan cara berkomunikasi yang berhasil dalam pembelajaran jarak jauh. Sesuai dengan pernyataan Holmberg terjadinya keseimbangan saat berinteraksi dengan komunikasi yang termediasi.

Keterlibatan emosi dalam proses belajar terutama pada kelas Komunikasi Bisnis Digital digambarkan oleh kelima narasumber dengan jelas dan signifikan. Menghadirkan

praktisi sebagai pemateri tamu untuk berdiskusi dalam video meeting kemudian melanjutkannya pada fitur diskusi grup bisa meningkatkan motivasi belajar. Partisipasi untuk terlibat dalam diskusi pun jadi lebih aktif jika dibandingkan dengan materi yang hanya diberikan oleh pengajar.

Kelima narasumber juga mendeskripsikan jika penggunaan fitur forum diskusi grup yang mudah aksesnya membuat keinginan untuk belajar mandiri jadi lebih baik. Muhammad Rayhan yang berdomisili di luar Pulau Jawa mengakui jika sering mengalami tantangan dengan akses. "Kendala utama saat belajar daring adalah akses internet, sementara Kulino sangat *mobile friendly* dan fitur untuk belajar juga ringan dibuka membuat belajar jadi lebih bersemangat,". Keterlibatan pengajar untuk memimpin diskusi dan mengajak mahasiswa terlibat berdiskusi jadi salah satu faktor penting dalam interaktivitas. Menurut Yuniar Risky, peranan pengajar menyampaikan materi dan lemparan pertanyaan agar mahasiswa dapat terlibat berdiskusi juga membuat interaktivitas jadi lebih intens.

"Mahasiswa akhirnya belajar mencari sumber atau referensi lain untuk bisa memperdalam materi yang disampaikan. Inisiatif pengajar untuk bisa memancing mahasiswa terlibat dalam diskusi jadi pemicu untuk mempersiapkan materi dan referensi sebagai bahan diskusi,".

Anggi Khoirunnisa juga menyebutkan jika dengan fasilitas forum diskusi grup, berbagai materi suplemen bisa dengan mudah disampaikan dan dilampirkan. Kemudian meminta pengajar untuk bisa mendiskusikan lebih lanjut. Sementara Lydia Desi Christina Wati mengungkapkan jika respons yang cepat dari pengajar untuk menjawab berbagai pertanyaan dari mahasiswa juga membuat komunikasi terjalin lebih mudah.

"Biasanya mendapatkan respons cepat dari pengajar untuk membalas komentar atau argumentasi pada forum diskusi grup mampu memompa mahasiswa untuk bertahan lebih lama dalam berkomunikasi,".

Selain itu, Rika Aprilia juga mengindikasikan jika keterlibatan dan interaktivitas mahasiswa dengan pengajar dan mahasiswa lain pada forum diskusi grup juga membuat motivasi belajar semakin besar.

"Melihat forum diskusi grup yang ramai dan teman-teman banyak bertanya dan ikut berdiskusi memberikan pandangannya secara otomatis membuat yang lain ikut termotivasi ingin menjawab atau terlibat,".

KESIMPULAN

Moodle sebagai model pembelajaran sistem membantu proses kegiatan belajar mengajar secara mudah. Kehadiran fitur-fitur yang komplet dalam proses belajar mengajar seperti forum diskusi grup dapat membuat interaktivitas pengajar dan mahasiswanya terjalin. KULINO sebagai moodle custom yang digunakan sebagai model sistem pembelajaran di Universitas Dian Nuswantoro, Semarang memfasilitasi proses belajar mengajar dengan maksimal.

Fitur Forum bahkan menjadi fitur wajib yang digunakan pengajar untuk membahas materi yang diberikan pada fitur bahan ajar yang diberikan. Interaktivitas yang terjalin antara pengajar dan mahasiswa dalam proses kegiatan belajar mengajar memerlukan beberapa syarat, diantaranya adanya kemudahan akses, peran pengajar, mengawal diskusi sehingga mahasiswa terlibat, hingga mengajak praktisi sebagai pemateri tamu untuk membuat suasana belajar jadi lebih menarik sehingga motivasi belajar semakin tinggi. Kesadaran mahasiswa untuk melakukan interaksi saat pembelajaran berlangsung lewat komunikasi yang termediasi dengan forum diskusi juga

menjadi peran yang penting.

Baik pengajar dan mahasiswa yang dapat berkomunikasi dengan seimbang pada proses belajar mengajar tergambar melalui peran forum diskusi yang aktif. Selain itu, keterlibatan emosional yang dibangun oleh pengajar kepada mahasiswa dengan memancing pertanyaan juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih intens. Hal ini semakin menunjukkan jika partisipasi mahasiswa yang mau belajar mandiri ikut andil. Sebab, mahasiswa mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan pengajar mampu mengukur penguasaan materi yang telah diberikan.

Dari semua simpulan yang digambarkan oleh peneliti, tampak jelas jika forum diskusi yang mudah diakses dan memberikan pesan lebih personal dapat membuat mahasiswa dapat menjalin komunikasi dua arah. Hasilnya, efektivitas proses belajar mengajar tercapai dan interaktivitas yang ingin diwujudkan dapat terealisasi dengan baik.

REFERENSI

- Ainiyah, N. (2017). Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 65–77. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.63>
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 211–216. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Kencana
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. <http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2069>
- Michael Simonson, Susan M. Zvacek, S. S. (2019). *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education 7th*. Information Age Publishing, Inc.
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and learning journal*, 1(2), 113-123.
- Muhammad, H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada mata kuliah metodologi penelitian. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 54-60.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Ratnasari, A. (2012). Studi Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Keaktifan Studi Kasus Universitas Mercu Buana Jakarta. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2012, 2012(Snati)*, 15–16.
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 156–160. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di

-
- Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Wahyuningsih, D. (2017). Peningkatan Interaktivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Komunikasi Asynchronous Di Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 227-237.
- Wekke, I. S., & Saleh, A. M. (2020). Pembelajaran di Masa Pandemi: Tidak Hanya Metode Daring Saja.
- We Are Social. (2020). *No Title*. Wearesocial.Com.
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>