PERAN PEMBELAJARAN ONLINE DALAM PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR PADA KINERJA MAHASISWA DALAM PENYELESAIAN STUDI TEPAT WAKTU DI UNIVERSITAS PANDANARAN TAHUN AJARAN 2019/2020

**Rekno Sulandjari – Leonardo Budi Hasiholan
Dosen Tetap Di Universitas Pandanaran**

rekno.sulandjari@gmail.com-leonardobudihhas@yahoo.com

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan keberadaan pembelajaran melalui proses daring khususnya dalam pembimbingan Tugas Akhir (TA) yang diimplementasikan di Universitas Pandanaran sejak diberlakukannya awal Maret 2020 yang lalu. Hal tersebut sedikit banyak mempengaruhi rendahnya interaksi secara luring (tatap muka) dan atau pelayanan dosen kepada mahasiswa bimbingannya, sehingga sedikit banyak juga mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam mendapatkan bimbingan dari dosen dalam menyelesaikan TA. Sehingga diprediksikan kinerja dalam penyelesaian TA sedikit banyak terganggu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis peran pembelajaran On-Line dalam pembimbingan Tugas Akhir pada kinerja penyelesaian studi tepat waktu dengan responden semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah TA pada KRS Maret 2020 sebanyak 11 orang khususnya di Program Studi Hubungan Masyarakat Tahun Ajaran 2019/2020.

Dari hasil penelitian yang dilakukan saat ini pemahaman materi pada proses pembelajaran on-line (daring) dalam proses pembimbingan yang dilakukan dosen pembimbing ditunjukkan dengan nilai sebanyak 7 responden (63,6%) menyatakan tinggi. Dan sisanya sebanyak 4 responden (36,4%) menyatakan sangat tinggi. Hasil penelitian mengenai kinerja penyelesaian studi tepat waktu di Prodi (D3) Hubungan Masyarakat sebanyak 6 responden (54%) menyatakan tinggi. Sebanyak 5 responden (46%) menyatakan sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian mengenai proses pembelajaran daring dalam proses pembimbingan yang telah dilakukan, proses transfer ilmu dalam bimbingan dari dosen sangat mudah dipahami para mahasiswanya sehingga memungkinkan mahasiswa melakukan penyelesaian TA yang secara mayoritas sesuai dengan target waktu penyelesaian yang sudah ditentukan.

Kata Kunci : pembelajaran, pembimbingan, daring, tugas akhir, tepat waktu

ABSTRACTION

This research is motivated by the existence of learning through an online process, especially in the guidance of the Final Project (TA) which has been implemented at the University of Pandanaran since its implementation in early March 2020. This more or less affects the low level of offline interaction (face-to-face) and / or lecturer service to the students under their guidance, so it also affects student

satisfaction in getting guidance from lecturers in completing TA. So it is predicted that the performance in completing TA will be more or less disrupted. The purpose of this study was to determine and analyze the role of On-Line learning in the guidance of the Final Project on the performance of completion of studies on time with 11 respondents who took TA courses at KRS March 2020, especially in the Public Relations Study Program for the Academic Year at 2019/2020.

From the results of research carried out at this time understanding of the material in the on-line (online) learning process in the mentoring process carried out by the supervisor is indicated by a value of 7 respondents (63.6%) stated high. And the remaining 4 respondents (36.4%) stated very high. The results of research on the performance of completion of studies on time in the Public Relations Study Program (D3) of 6 respondents (54%) stated high. As many as 5 respondents (46%) stated very high. Based on the results of research on the online learning process in the mentoring process that has been carried out, the process of transferring knowledge under the guidance of the lecturers is very easy for students to understand so that it allows students to complete the majority of TA in accordance with the predetermined target completion time.

Key Words: *learning, mentoring, online, final project, on time*

LATAR BELAKANG

Sebagai kesatuan badani-rohani manusia memiliki historisitas dan hidup bertujuan, karenanya eksistensi manusia terpaut dengan masa lalunya dan sekaligus mencapai masa depan untuk mencapai tujuan hidupnya. Manusia berada dalam perjalanan hidup, perkembangan dan pengembangan diri, ia adalah manusia tetapi sekaligus ‘belum selesai’ mewujudkan diri sebagai manusia. Di antaranya dengan bereksistensi yaitu harus bertanggung jawab atas keberadaan dirinya, ia harus bertanggung jawab menjadi apa atau siapa nantinya. bereksistensi berarti merencanakan, berbuat dan menjadi dengan kalimat lain manusia bersifat terbuka, manusia adalah makhluk yang belum selesai ‘mengadakan’ dirinya. oleh karenanya sangat membutuhkan proses dengan belajar dan pendidikan (Wahyudin, 2008:1.19).

Perguruan tinggi merupakan kelanjutan pendidikan yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan professional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian sesuai dengan Undang-Undang yang mengaturnya (UU 2 tahun 1989, pasal 16, ayat (1)). Perguruan tinggi sendiri dibagi menjadi tiga bagian yakni Perguruan Tinggi Kedinasan, Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta.

Universitas Pandanaran sendiri sebagai salah satu lembaga pendidikan tertinggi di Indonesia berdiri sejak tahun 1996 di Semarang. Universitas Ki Ageng Pandanaran Semarang (UNPAND) berdiri tepatnya tanggal 8 Agustus 1996 dengan SK Mendikbud Nomor 59/D/O/1996. Universitas Pandanaran didirikan atas usaha tokoh pendirinya Bp. Sutrisno Suharto (Walikota Semarang 1990-2000).

Kelangsungan penyelenggaraan Universitas Pandanaran Semarang tidak lepas dari keberadaan Yayasan Abdi Masyarakat. Kota Semarang dan hingga kini masih dikelola oleh Yayasan tersebut. Universitas Pandanaran Semarang memiliki 3 (Tiga) Fakultas dengan 12 (Dua Belas) Jurusan/Program Studi meliputi Program Studi Strata Satu (S1) yang terdiri dari Program Studi Teknik Arsitektur, Teknik Sipil, Manajemen, Akuntansi dan Kewirausahaan serta Program Diploma III (D III) meliputi Program Studi Teknik Mesin, Teknik Sipil, Teknik Kimia, Teknik Lingkungan, Teknik Elektronika, Administrasi Niaga dan Hubungan Masyarakat.

Dalam pengamatan penulis, sepanjang sejarah berdirinya Universitas Pandanaran baru kali ini proses pembelajaran dalam perkuliahan mengalami proses revolusi terbesar yaitu dengan dilakukan secara on-line atau daring. hal ini berkaitan dengan kebijakan pemerintah. Plt. Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), Nizam menyebut, pengembangan belajar daring sebenarnya bukan hal baru bagi Indonesia. Sejarah belajar daring sudah dimulai sekitar tahun 1980 dan berkembang cukup pesat lagi di tahun 2000-an. Pengembangan dilakukan melalui Indonesia Global Development Learning Network dan Indonesia Higher Education and Research Network (INHERENT).

Pada saat itu setidaknya 300 Perguruan Tinggi tergabung di dalam INHERENT dapat berbagi model-model pembelajaran daring yang bisa diikuti oleh seluruh mahasiswa di Indonesia. Berbagi perkuliahan ini akhirnya terus dikembangkan. Hingga akhirnya ide tersebut juga diadopsi dalam Merdeka Belajar. Sehingga justru memungkinkan mahasiswa juga bisa kuliah di univertitas lain dan masuk dalam prodi di luar jurusannya.

Pembelajaran daring yang sudah didorong sejak tahun 1980 ini akhirnya kembali menemukan momentumnya saat ini. Pandemi virus korona (covid-19)

telah memaksa seluruh pihak melakukan kegiatan belajar di perguruan tinggi dengan memanfaatkan internet dalam perkuliahan daring. Kampus dipaksa untuk bertransformasi digital dengan sangat cepat dalam waktu yang pendek untuk proses pembelajaran, sehingga memaksa dalam bentuk positif universitas dapat mengembangkan metode pembelajaran daringnya masing-masing. Ini tidak mengurangi makna dan mengurangi proses pembelajaran, karena mahasiswa secara tidak langsung lebih mandiri di dalam belajar, dan interaksi dengan dosen tetap bisa terjadi menggunakan media sosial dan media komunikasi lain (Sumber : <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/8N00jB7N-ternyata-belajar-daring-sudah-ada-sejak-1980-di-indonesia> diakses 1 Juli 2020, Pk,21.00 WIB).

PERUMUSAN MASALAH

Dari penjabaran latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu ingin mengetahui dan menganalisis; “Bagaimanakan peran pembelajaran *On-Line* dalam pembimbingan Tugas Akhir pada kinerja mahasiswa Universitas Pandanaran pada penyelesaian studinya secara tepat waktu ? ”.

KERANGKA TEORI

Teori Hasil Belajar dan Pembelajaran

Kingsley (dalam Susanto, 2013:3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu:

- (1) keterampilan dan kebiasaan;
- (2) pengetahuan dan pengertian;
- (3) sikap dan cita-cita.

Sedangkan Djamarah dan Zain (dalam Susanto, 2013:3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Hasil merupakan sesuatu yang telah dicapai oleh siswa, yaitu dari perubahan tingkah laku, pemikiran dan ketrampilan yang diperoleh siswa dari faktor internal dan eksternal.

Menurut Daryanto (2002:51), pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadi proses belajar. Dalam pembelajaran yang paling utama adalah bagaimana siswa belajar dimana aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku secara konstan. Aspek penting dalam proses pembelajaran adalah lingkungan, bagaimana lingkungan diciptakan dengan unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses kegiatan interaksi yang melibatkan tiga unsur utama pendidikan, yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Pemahaman ini sesuai dengan pengertian pembelajaran dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pemikiran di atas maka guru sebagai pendidik harus dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan memberikan peran yang aktif pada siswa selaku peserta didik, Hal ini berarti peserta didik harus ditempatkan sebagai subyek pelaku dalam pembelajaran. Peserta didik harus diberi peluang untuk membangun sendiri suatu konsep berdasarkan pengalaman yang ia peroleh. Hal ini sebagai mana digambarkan dalam pembelajaran konstruktif. Demikian pula guru harus dapat mengoptimalkan sumber-sumber belajar dengan melakukan inovasi pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, aktifitas merupakan kegiatan guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan aktivitas pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan apa saja dari suatu individu yang dikelola dengan maksud untuk memperbaiki keterampilan, pengetahuan dan kompetensi. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak

tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. (Hamalik, 2001 : 154)

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge*(pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (Mengorganisasikan), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory pre-routine*, dan *outinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar diartikan juga sebagai perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono, 2009 : 5-6). Hasil belajar dari pembelajaran berbasis masalah adalah peserta didik memiliki keterampilan penyelidikan, mengatasi masalah, kemampuan mempelajari peran orang dewasa, dan menjadi pembelajar yang mandiri. (Suprijono, 2009: 72).

Teori Perkembangan IPTEK dalam Pendidikan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin (Hartono, 2012:1). Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah pendidikan.

Maka dari itu, dibutuhkan media yang lebih menarik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Prawiradilaga (2013:19) secara khusus menyebutkan media pembelajaran digunakan dengan tujuan :

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.

3. Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa
4. Menjadikan belajar lebih efektif, efisien, dan bermakna.
5. Membuka peluang belajar di mana saja, dan kapan saja.
6. Memberikan motivasi belajar kepada siswa.
7. Menjadikan belajar sebagai kebutuhan.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia khususnya dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik sesuai perkembangan jaman.

Seperti yang dikatakan Sutedjo (2002:119), “dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif”. “Dalam menciptakan harmonisasi dan dinamika pembelajaran yang kreatif dan interaktif, maka diperlukan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK/ICT) sebagai instrumen teknologi pembelajaran interaktif.

Salah satu produk TIK untuk pembelajaran adalah e-Learning” (Yazdi, 2012:146). Pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu. Dalam pendidikan konvensional fungsi e-learning bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional. Seperti yang dijelaskan Cisco (dalam Yazdi, 2012:146) mengenai fungsi e-learning sebagai berikut:

1. E-learning merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara off-line atau on-line.
2. E-learning menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
3. E-learning tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan pengembangan teknologi pendidikan.

4. Kapasitas siswa amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar content dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Ariani dan Haryanto (dalam Ismiasri, 2011:128) mengatakan pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan sehingga sekolah benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal, dan nantinya bisa berinteraksi ke tengah-tengah masyarakat

Teori Aktivitas

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia (1995:20), aktifitas didefinisikan sebagai kegiatan atau kesibukan. Sedangkan aktifitas menurut Hamalik (dalam Yamin, 2007:75-76) bahwa setiap manusia memiliki berbagai kebutuhan, meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. kebutuhan menimbulkan dorongan untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan, termasuk perbuatan belajar dan bekerja, dimaksudkan untuk memuaskan kebutuhan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Sedangkan menurut Sriyono (dalam Sarwoto, 2009:7) aktifitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktifitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Dierich dalam Sholikin (2003: 2) membagi aktivitas belajar menjadi 8 jenis kegiatan antara lain:

- (1) kegiatan visual kegiatan ini meliputi melihat, mengamati, praktikum, demonstrasi, mengamati orang lain dan bermain,

(2) kegiatan lisan (oral) yakni mengemukakan suatu fakta, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara dan berdiskusi,

(3) kegiatan mendengarkan antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengar percakapan orang lain, diskusi kelompok dan dapat mendengarkan instrumen musik, (4) kegiatan menulis,

(5) kegiatan menggambar,

(6) kegiatan metrik diantaranya melakukan percobaan disaat memilih alat, melaksanakan pameran juga membuat model menjelang simulasi,

(7) kegiatan mental yakni merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, menemukan, menghubungkan dan membuat keputusan dan

(8) kegiatan emosional diantaranya minat, berani, tenang dan sabar.

Media Daring , *E-Learning* dan *On-Line Learning*

Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT) (dalam Arsyad, 2006:3) “media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi”. Heinich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2006:4) mengemukakan “media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima”. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2006:4) mengatakan “media pelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape, kaset, video camera, recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau benda fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya dapat menimbulkan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku.

Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2006:7), tingkatan utama dalam modus belajar ada tiga yaitu pengalaman enactive langsung, pengalaman pictorial atau gambar, dan pengalaman symbolic atau abstrak. Ketiga tingkat pengalaman belajar tersebut saling berinteraksi untuk memperoleh pengalaman baru. Tingkatan pengalaman tersebut digambarkan oleh Dale (dalam Daryanto,

2002:15), sebagai proses komunikasi. Sedangkan materi yang disampaikan pada siswa disebut pesan. Levie & Levie (dalam Arsyad, 2006:9), menyimpulkan bahwa stimulus visual lebih baik untuk mengingat, mengenal, mengingat kembali, dan mengaplikasikannya.

Salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh atau distance learning. Terdapat berbagai istilah untuk mengemukakan gagasan mengenai pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan internet, yaitu : *on-line learning*, *e-learning* (pembelajaran elektronik), *internet-enabled learning*, *virtual learning*, *virtual classroom* atau *web based learning* (Siahaan dalam Waryanto, 2006:11).

Terdapat beberapa hal penting sebagai persyaratan kegiatan pembelajaran On-line, yaitu :

1. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan (internet)
2. Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa
3. Tersedianya dukungan layanan tutor (konsultasi) yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan
4. Tersedianya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan e-learning
5. Sikap positif dari mahasiswa dan dosen terhadap teknologi komputer dan internet
6. Rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh mahasiswa
7. Sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar mahasiswa
8. Mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara/pengelola (Siahaan dalam Waryanto, 2006:12).

Menurut Siahaan (Waryanto, 2006:12) terdapat tiga fungsi pembelajaran on-line terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (*classroom instruction*) yaitu sebagai :

- i. Suplemen (tambahan). Sebagai suplemen berarti mahasiswa memiliki kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran on-line atau tidak, dalam hal ini tidak ada kewajiban bagi mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran on-line

- ii. Komplement (pelengkap). Sebagai komplement jika materi pembelajaran on-line diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas. Materi pembelajaran on-line diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (pengayaan) atau remedial bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional
- iii. Substitusi (pengganti). Sebagai substitusi jika materi pembelajaran on-line diprogramkan untuk menggantikan materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di kelas.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih mahasiswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. karena ketiga model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika mahasiswa dapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

Karakteristik On-Line Learning

Berdasarkan uraian di atas Hardjito (dalam Waryanto, 2006:13) mengungkapkan bahwa internet dapat digunakan dalam setting pembelajaran di kelas karena mempunyai karakteristik yang khas yaitu :

1. Sebagai media interpersonal dan juga sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*
2. Memiliki Sifat Interaktif
3. Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (synchronous) maupun komunikasi tertunda (asynchronous), sehingga memungkinkan terselenggarakannya suatu proses pembelajaran.

Selain itu Soekartawi (dalam Waryanto, 2006:14) menambahkan bahwa on-line learning atau e-learning mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, di mana dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan sesama mahasiswa, dosen dan sesama dosen dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler

2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks)
3. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukan
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Boettcher (dalam Waryanto, 2006:14) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi secara umum keterlaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga metode dasar komunikasi, yaitu:

1. Komunikasi dosen dengan mahasiswanya
2. Komunikasi antara mahasiswa dengan sumber belajar
3. Komunikasi di antara mahasiswa

Jika ketiga aspek tersebut dapat diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh keseimbangan antara ketiga komunikasi tersebut.

Senada dengan yang disampaikan oleh Haughey dalam Waryanto (2006:15) yang menjelaskan bahwa terdapat tiga bentuk pembelajaran melalui internet (pembelajaran on-line) sebagai dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet yaitu : *Web Course*, *Web Centric Course* dan *Web Enhanced Course*; secara lebih terinci sebagai berikut;

1. *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran, semua bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet

2. *Web Centric Course* adalah pembelajaran dengan sebagian bahan ajar dan latihan disampaikan melalui internet sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Prosentase tatap muka dala *Web Centric Course* lebih kecil dibandingkan persentase proses belajar melalui internet
3. *Web Enhanced Course* adalah pemanfaatan internet untuk pendidikan guna menunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan memberikan dan menyediakan sumber-sumber yang sangat kaya meliputi alamat-alamat atau mebuat hubungan ke berbagai sumber belajar yang sesuai dengan pembahasan materi yang bisa diakses secara on-line, untuk meningkatkan kuantitas dan memperluas kesempatan berkomunikasi antara dosen dan mahasiswa secar timbal balik. *Web Enhanced Course* dapat dikatakan sebagai langkah awal bagi institusi pendidikan yang akan menyelenggarakan pembelajaran berbasis internet secara lebih kompleks seperti *Web Course* dan *Web Centric Course*.

Definisi Kinerja

Kinerja berasal dari *job performance* yang merupakan prestasi kerja atau prestasi sesungguhnya yang dicapai seseorang. Para ahli manajemen memberikan berbagai pengertian tentang kinerja, sesuai dengan sudut pandang mereka masing-masing, dan juga berdasarkan pengalaman kerja yang mereka alami dan rasakan. Adapun beberapa pengertian kinerja sebagai berikut :

Kinerja merupakan singkatan dari kinetika energi kerja yang padanannya dalam bahasa inggris adalah *performance*. Kinerja adalah keluaran yang dihasilkan oleh fungsi-fungsi atau indikator-indikator suatu pekerjaan atau suatu profesi dalam waktu tertentu (Wirawan, 2009:5). Kinerja adalah gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu kegiatan/program/kebijakan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, misi dan visi organisasi yang tertuan dalam perencanaan strategi. Kinerja bisa juga dikatakan sebagai hasil kerja (*output*) dari suatu proses tertentu yang dilakukan oleh seluruh komponen organisasi terhadap sumber-sumber daya (*resource*), data dan informasi, kebijakan dan waktu tertentu yang digunakan disebut sebagai masukan (*input*) (Mangkunegara, 2009:82).

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja

Faktor yang mempengaruhi pencapaian kinerja adalah faktor kemampuan (*ability*) dan motifasi (*motivation*). Secara psikologis *ability* terdiri dari kemampuan potensi (IQ) dan kemampuan *reality* (*knowledge and skill*), sedangkan motivasi diartikan sebagai suatu sikap (*attitude*) seseorang terhadap situasi kerja di lingkungan organisasinya menurut Mangkunegara (2009:13). Kinerja dipengaruhi oleh 3 faktor pendapat Mangkunegara (2009:14) bahwa:

1. Faktor Individu

Kinerja individu adalah hasil kerja baik dari segi kualitas maupun kuantitas berdasarkan standar kerja yang telah ditentukan. Dengan kata lain kinerja individu adalah hasil dari atribut individu yang meliputi faktor individu itu sendiri (kemampuan, keahlian, latar belakang, demografi), dan faktor psikologis (persepsi, *attitude*, *personality*, pembelajaran, dan motivasi).

2. Faktor Psikologis

Psikologis kerja dapat diartikan sebagai lingkungan kerja, sikap serta motivasi dalam melaksanakan pekerjaannya, yang berupa persepsi, *attitude*, *personality*, pembelajaran, dan motivasi.

3. Faktor Organisasi

Faktor lingkungan kerja organisasi seperti pola komunikasi yang efektif, hubungan kerja yang harmonis, iklim kerja, peluang berkarir, dan fasilitas kerja yang memadai. Sangat menunjang karyawan dalam pencapaian prestasi kerja.

Pengukuran Kinerja

Agar dapat dihitung dan melakukan penelitian kinerja secara langsung sehingga bersifat kuantitatif, diperlukan adanya dimensi-dimensi dalam pengukuran. Terdapat delapan dimensi dalam melakukan kinerja karyawan menurut Mangkunegara (2009:36), yaitu :

1. *Quality of work* (Kualitas kerja)

Kualitas kerja yang dicapai berdasarkan syarat-syarat kesesuaian dan kesiapannya.

2. *Quantity of work* (Kuantitas kerja)

Jumlah kerja yang dilakukan dalam suatu periode yang ditentukan.

3. *Job of work* (Pengetahuan pekerjaan)

Luasnya pengetahuan mengenai pekerjaan dan kertampilan.

4. *Creativeness* (Kreativitas)

Keaslian gagasan yang dimunculkan dan tindakan-tindakan untuk menyelesaikan persoalan yang timbul.

5. *Cooperative* (Kerjasama)

Kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain atau sesama anggota organisasi.

6. *Initiative* (Inisiatif)

Semangat untuk melaksanakan tugas-tugas baru dan dalam rangka memperbesar tanggung jawabnya.

7. *Depandability* (Ketergantungan)

Kesadaran untuk dapat dipercaya dalam hal kehadiran dan penyelesaian kerja.

8. *Personal Qualities* (Kualitas personal)

Menyangkut kepribadian, kepemimpinan, keramahtamahan dan integritas pribadi.

METODOLOGI DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan format deskriptif yang bertujuan menjelaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian itu berdasarkan apa yang terjadi. Kemudian mengangkat ke permukaan karakter atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun *variable* tersebut (Bungin,2005:36). Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa penelitian tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Penelitian dilakukan di Universitas Pandanaran Semarang, dengan total sampling sebanyak 11 mahasiswa Program studi Hubungan Masyarakat yang mengambil Mata Kuliah Tugas akhir pada KRS Maret 2020.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau *subject* yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:117). Dalam hal ini populasi yang diteliti adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah TA dan sudah melakukan ujian TA sehingga lulus sesuai target awal.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,682 ^a	,465	,460	7,41060

a. Predictors: (Constant), kepuasan

Sumber: Data diolah 2020

Dari hasil penelitian juga didapatkan hasil yang menampilkan besarnya nilai R (koefisien korelasi), R Square (koefisien determinasi). R Square memiliki pengertian bahwa kontribusi pengaruh Independen Variabel terhadap Dependen Variabel sebesar 46,5%, sedangkan sisanya (54,5%) dipengaruhi oleh variabel lain. Sehingga diperoleh simpulan sebagai berikut:

H0: Tidak ada hubungan linier antara pembelajaran daring (on-line) dan kinerja penyelesaian Tugas Akhir secara tepat waktu (sesuai target awal).

H1: Ada hubungan linier antara pembelajaran daring (on-line) dan kinerja penyelesaian Tugas Akhir secara tepat waktu (sesuai target awal).

Pengujian dapat dilakukan dengan cara membandingkan besarnya angka taraf signifikansi (sig) penelitian dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika sig penelitian < 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima.
- Jika sig penelitian > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak.

Berdasarkan perhitungan angka signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya ada hubungan linier antara pembelajaran daring (on-line) dan kinerja penyelesaian Tugas Akhir secara tepat waktu (sesuai target awal) oleh mahasiswa di Universitas Pandanaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil analisis antara variabel dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan. Dari hasil penelitian yang dilakukan saat ini pemahaman materi pada proses pembelajaran *on-line* (daring) dalam proses pembimbingan yang dilakukan dosen pembimbing ditunjukkan dengan nilai sebanyak 7 responden (63,6%) menyatakan

tinggi. Dan sisanya sebanyak 4 responden (36,4%) menyatakan sangat tinggi. Hasil penelitian mengenai kinerja penyelesaian studi tepat waktu di Prodi (D3) Hubungan Masyarakat sebanyak 6 responden (54%) menyatakan tinggi. Sebanyak 5 responden (46%) menyatakan sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian mengenai proses pembelajaran daring dalam proses pembimbingan yang telah dilakukan, proses transfer ilmu dalam bimbingan dari dosen sangat mudah dipahami para mahasiswanya sehingga memungkinkan mahasiswa melakukan penyelesaian TA yang secara mayoritas sesuai dengan target waktu penyelesaian yang sudah ditentukan.

Rekomendasi

Keberhasilan proses transfer ilmu tidak harus melalui *luring*, metode sudah membuktikan. Jika ditinjau dari hasil penelitian di atas, strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi secara umum keterlaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga metode dasar komunikasi, yaitu:

1. Komunikasi dosen dengan mahasiswanya
2. Komunikasi antara mahasiswa dengan sumber belajar
3. Komunikasi di antara mahasiswa

Jika ketiga aspek tersebut dapat diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka akan terjadi proses pembelajaran yang optimal. Namun demikian, tak bisa lepas juga dari faktor lingkungan kampus, organisasi seperti pola komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswanya, hubungan kerja yang harmonis, dan fasilitas komunikasi yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhn. 2005. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press
- Daryanto. 2002. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hartono, E. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi*

- Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Bantul*. Skripsi: Fakultas Sains dan Teknologi Yogyakarta
- Ismiasri, T. 2011. *Pemanfaatan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Matematika*. Blitar: STKIP
- Mangkunegara, A. A. Anwar Prabu. 2009. *Manajemen Sumber Daya Perusahaan*. Bandung: Rosda.
- Prawiradilaga, D. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sarwoto.2000. *Dasar-dasar Organisasi dan Manajemen*.Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sutedjo, B. 2002. *E-Education, Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta:ANDI OFFSET.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Wahyudin, Dian. 2016.*Pengantar Pendidikan*.Jakarta: Universitas Terbuka
- Wirawan. 2009. *Evaluasi Kinerja Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Yamin, M. 2007. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta. Gaung Persada Press
- Yazdi, M. 2012. *E-Leraning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Ilmiah Foristek. Sulawesi Tengah: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tadulako.

SUMBER/ RUJUKAN JURNAL ILMIAH

- Waryanto, Nur Hadi.2006. *On Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*.Jurnal Matematika Pendidikan Matematika Pythagoras. Vol.2. No.1 Desember 2006. ISSN : 1978-4538

SUMBER ON-LINE/INTERNET

<https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/8N00jB7N-ternyata-belajar-daring-sudah-ada-sejak-1980-di-indonesia> diakses 1 Juli 2020, Pk,21.00 WIB).