



**Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik,
Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)**

Available online <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/index.php/jipikom>

**Pembelajaran Daring: Analisis Komunikasi Melalui Media
Komputer pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas**

***Medan Area Online Learning: Analysis of Computer-Mediated
Communication among Communication Science Students at
Universitas Medan Area***

Suci Amalia Hermawan Lubis, Dedi Sahputra & Ressi Dwiana*

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Medan Area, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia, yang mendorong Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mewajibkan perguruan tinggi melaksanakan kegiatan belajar dari rumah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pembelajaran online dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Medan Area. Analisis Computer Mediated Communication (CMC) dilakukan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat mahasiswa dalam melakukan pembelajaran online. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat berbagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran online. (2) Kemudahan akses terhadap media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran online. (3) Jaringan sering menjadi kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran online. (4) Dimensi Computer Mediated Communication (CMC) sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran online, khususnya dalam penyebaran informasi melalui CMC yang dapat menjangkau audiens yang luas.

Kata Kunci: Pembelajaran Online; Computer Mediated Communication; Media Pembelajaran

Abstract

This research is motivated by the Covid-19 pandemic that affected Indonesia, leading the Ministry of Education and Culture to mandate universities to conduct remote learning activities. The study aims to understand how online learning is conducted by Communication Studies students at Medan Area University. An analysis of Computer Mediated Communication (CMC) is employed to discern the supportive and inhibiting factors for students engaged in online learning. The research methodology is qualitative, utilizing data collection techniques such as observation, interviews, and documentation, followed by data reduction, presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that (1) there are various learning media aiding online learning. (2) Accessibility to learning media is a crucial supportive factor in online education. (3) The network frequently becomes a barrier for students undertaking online learning. (4) The dimensions of Computer Mediated Communication (CMC) align with the implementation of online learning, particularly in disseminating information through CMC, reaching a wide audience.

Keywords: Online Learning; Computer Mediated Communication; Learning Media

How to Cite: Lubis, S.A.H., Sahputra, D., & Dwiana, S., (2023), Pembelajaran Daring: Analisis Komunikasi Melalui Media Komputer pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas, *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 5(2) 2023: 149-156,

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial yang selalu ingin terhubung dengan manusia lain, ingin memahami lingkungan sekelilingnya, bahkan memahami apa yang terjadi di dalam dirinya. Dalam (Cangara, 2011) Harold D. Lasswell, menyebut tiga alasan yang menjadi penyebab mengapa manusia melakukan komunikasi, keinginan manusia untuk mengendalikan lingkungannya, usaha manusia untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan usaha manusia untuk melakukan perubahan warisan sosial. Everett M. Rogers, mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengiriman sebuah ide dari sumber atau lebih penerima, dengan tujuan untuk mengubah perilaku mereka. Dalam (SAHPUTRA, n.d.) kata 'komunikasi' merupakan suatu kata yang dalam definisinya mengandung lima unsur yaitu penyampai pesan, pesan, penerima pesan, alat penyampai pesan, dan efek yang ditimbulkan oleh pesan yang disampaikan. Definisi komunikasi tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan, atau dengan kata lain disebut komunikasi apabila kelima unsur tersebut ditemukan dalam satu kondisi sekaligus.

Pada maret 2020, Indonesia mengkonfirmasi kasus pertama Covid-19, di mana per tanggal 4 Januari 2021 melalui akun instagram resmi Kemenkes Indonesia tercatat 772.103 kasus positif Covid-19 yang telah mewabah di seluruh provinsi Indonesia. Sebagai upaya untuk mencegah penyebarannya, melalui surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran virus *Disease (Covid-19)* di perguruan tinggi. Dalam edaran tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menginstruksikan kepada seluruh perguruan tinggi untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan menghimbau mahasiswa untuk belajar dari rumah (Alfikri et al., n.d.; Saputra et al., 2022; Suharyanto et al., 2021; Tawai et al., 2021).

Situasi pandemi mengharuskan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, kini diubah menjadi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media. Dalam (Abdillah et al., 2019), menjelaskan komunikasi bermedia sebagai suatu bentuk komunikasi yang dilakukan dengan alat komunikasi sebagai perantara untuk mengantarkan pesan. Bentuk komunikasi ini memiliki kelebihan yaitu penyampaian pesan dapat menjangkau wilayah yang lebih luas, mudah untuk berkomunikasi dengan banyak orang, dan melakukan komunikasi dalam skala besar dalam sekali waktu. Komunikasi bermedia telah mengalami modernisasi, di mana masyarakat khususnya remaja lebih sering menggunakan smartphone untuk berkomunikasi dengan orang lain (Ainiyah, 2018; Arsanti & Setiana, 2020).

Salah satu kajian yang membahas mengenai komunikasi bermedia ialah kajian mengenai *Computer Mediated Communication (CMC)*. Kajian ini mulai berkembang di tahun 1987, Herring (Abdillah et al., 2019) mengartikan *Computer Mediated Communication (CMC)* sebagai komunikasi antara orang-orang yang menggunakan atau melalui media komputer. Konsep *Computer Mediated Communication (CMC)* memberikan pemahaman tentang perangkat lunak (*software*) komputer yang digunakan dalam kegiatan komunikasi. Dalam konteks *Computer Mediated Communication (CMC)* komputer yang dimaksudkan bukan sekedar personal computer (PC) atau laptop, tetapi juga semua perangkat berbasis komputer seperti PDA, *smartphone*, dan tablet. Pola *Computer Mediated Communication (CMC)* memungkinkan kita untuk melakukan komunikasi dibantu dengan perangkat komunikasi yang dimediasi komputer yang memanfaatkan perangkat dan internet. Hal ini memungkinkan kita berbicara dan berdiskusi dengan seseorang di manapun kita berada. Julia T. Wood dalam (Darmawan & Bariyah, 2014) menyatakan bahwa teknologi komputer memungkinkan orang untuk mengirim dan menerima informasi lebih cepat. Dalam lingkungan pendidikan, media komunikasi ditujukan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Selama pandemi, media pembelajaran komputer dimanfaatkan sebagai kepentingan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Proses pemberian instruksi pembelajaran, proses penyampaian materi pembelajaran, dan proses penerapan dapat dilakukan secara langsung, tanpa meninggalkan lingkungan pendidikan yang dimaksud. Sebagaimana dikemukakan oleh Linda R.K dan Allen D.G dalam (Darmawan & Bariyah, 2014), bahwa komunikasi tatap muka dapat digantikan dengan penggunaan telekomunikasi (berbentuk program komputer), yang dapat memperlihatkan efektivitas media komputer, baik untuk memproses informasi dan menjaga hubungan timbal balik yang lebih alami.

Kata media secara harafiah berasal dari kata latin “*medius*” yang artinya “tengah” , atau “perantara pengantar”. Dalam (Arnesti & Hamid, 2015) menurut AECT media mengacu pada segala jenis media yang dimanfaatkan dalam proses penyebaran informasi. Pengertian media menurut Djamarah dalam (Arnesti & Hamid, 2015), media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur pesan untuk memperoleh tujuan pembelajaran.

Arief S. Sadiman dkk dalam (Putra, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi yaitu.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya indera.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif mahasiswa.

Proses pembelajaran akan menjadi efektif bila didukung dengan adanya media yang menunjang (Agustiningih, 2015; Arsyad, 2011). Semakin majunya teknologi yang ada, media pembelajaran juga semakin berkembang seiring dengan berkembangnya zaman. Media pembelajaran yang ada saat ini, salah satunya media pembelajaran berbasis *online* sangat membantu mahasiswa maupun dosen dalam melakukan proses belajar walaupun dengan jarak yang berjauhan. Dalam pemanfaatannya, banyak sekali media pembelajaran yang tersedia yang mampu mendukung proses pembelajaran *online*, sebagai contoh seperti kelas virtual memanfaatkan *Edmodo*, *Google Classroom*, dan *Whatsapp*. Manfaat penggunaan media pembelajaran *online* ialah pembelajaran lebih mandiri dan interaktif, memungkinkan untuk meningkatkan daya ingat dan mampu memberikan banyak pemahaman dalam belajar. Teks, audio, video, dan animasi semuanya dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memberikan kemudahan pengiriman, pembaruan isi, dan pengunduhan konten. Para mahasiswa juga dapat memposting komentar di forum diskusi melalui ruang obrolan atau tautan konferensi video untuk berkomunikasi secara langsung (Muslim, 2013).

Menurut Bates dalam (Putra, 2017) dalam pemilihan media, perlu mempertimbangkan unsur-unsur ACTIONS yaitu.

1. *Access* atau aksesibilitas adalah aspek kemudahan pembelajar dalam mengakses media.
2. *Costs* merupakan biaya yang dibutuh untuk memberikan dan memanfaatkan pelayanan. Biaya media harus terjangkau bagi institusi dan peserta didik yang menggunakannya.
3. *Teaching* merupakan kemampuan media yang digunakan dalam memfasilitasi komunikasi dan kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan media tersebut untuk memfasilitasi komunikasi dua arah.
4. *Interactivity dan Friendliness*, artinya pembelajar dapat menggunakan media yang terlibat dengan mudah. Media yang digunakan harus mudah dioperasikan. Dibandingkan dengan media lain, komputer saat ini merupakan media yang membutuhkan tingkat keahlian tinggi dalam menjalankannya. Selain itu, Kemudahan ini juga mengartikan kontrol yang dimiliki pembelajar saat mempelajari materi ajar.
5. *Organizational Issues* mengarah pada tuntutan media terhadap perubahan organisasi yang dilakukan.
6. Kemutakhiran (*Novelty*) dan *Sustainability* merupakan hal yang harus diperhatikan mengenai berapa lama teknologi media akan bertahan dan bagaimana cara mempertahankannya.
7. *Speed* mengacu pada kemampuan media tersebut untuk mendukung perubahan isi materi yang diajarkan.

Pembahasan mengenai kegiatan pembelajaran *online* sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan (Sadikin & Hamidah, 2020) dalam penelitian berjudul “Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid19”. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa mahasiswa memiliki fasilitas yang cukup untuk melaksanakan pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* efektif dalam mengatasi aktivitas yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi di kelas virtual yang dapat diakses kapan saja, dan di mana saja.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran *online* yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran *online*, serta menganalisis *Computer Mediated Communication* (CMC) dalam pembelajaran *online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang memakai data deskriptif berupa lisan dan bahasa tertulis dari orang dan pelaku yang dapat diamati (Cresswell, 2007). Subjek penelitian pada penelitian ini mengarah pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area sebanyak 6 orang yang berasal dari 2 angkatan berbeda yaitu angkatan 2019 dan angkatan 2020 yang ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. dalam (Cresswell, 2007) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan seperangkat kriteria yang ada hubungannya dengan kasus pada penelitian dan tujuan peneliti.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi yang dilakukan dengan mengambil bagian dan mengamati kegiatan pembelajaran *online* mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area, wawancara yang dilakukan ada subjek penelitian untuk memperoleh informasi di mana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan tertulis yang akan ditanyakan kepada informan, dan dokumentasi yang didapatkan dari kegiatan pembelajaran dan media sosial.

Teknik analisis data yang digunakan ialah mengikuti konsep (Cresswell, 2007) yang memperlihatkan bahwa analisis data kualitatif selalu menggunakan kata-kata yang ditempatkan dalam teks yang diperluas atau dideskripsikan. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Sesuai dengan definisi komunikasi yang telah dikemukakan oleh Harold D. Laswell yaitu siapa mengatakan apa kepada siapa menggunakan saluran apa dan dengan dampak apa, proses komunikasi yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area berupa proses penyampaian dan pertukaran informasi yang dilakukan dengan bantuan media. Berdasarkan hasil penelitian banyak sekali media-media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya *Zoom*, *Cloud X*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Whatsapp* dan *E-Learning* kampus.

Komunikasi bermedia yang dilakukan selama pembelajaran online, media yang dimaksudkan berupa perangkat dan aplikasi-aplikasi maupun web yang mampu memfasilitasi proses penyampaian materi ajar. Dalam penerapannya, proses penyampaian informasi tidak hanya berupa kata tertulis dan lisan yang disampaikan melalui slide power point saja, namun juga dosen dapat memutar video maupun menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi ajar. Kegiatan pembelajaran online yang dilakukan melalui media ini mampu menghubungkan dosen dan mahasiswa yang saling berjauhan serta menghemat biaya. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat juga mampu mengatasi sikap pasif mahasiswa dalam kegiatan diskusi. Dalam proses pemilihan media biasanya tergantung dengan kesepakatan antara mahasiswa dan dosen dengan tetap memperhatikan unsur ACTIONS. Pemanfaatan media biasanya telah disesuaikan dengan metode ajar yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran, misalnya penggunaan *Zoom* yang dimanfaatkan untuk melakukan *video conference*. *Zoom* sendiri menjadi salah satu media pembelajaran yang sering digunakan karena dalam penggunaannya *Zoom* dapat melakukan *video conference* yang menghubungkan komunikasi dua arah antara dosen dengan mahasiswa sehingga hal tersebut sering menjadi pertimbangan ketika dosen ingin menyampaikan materi ajar. Berdasarkan hasil penelitian beberapa alasan yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran ialah.

1. Kemampuan media tersebut dalam memfasilitasi penyampaian materi sehingga dapat diterima dengan baik oleh para mahasiswa
2. Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Metode ajar yang akan digunakan.

Dalam penggunaan media pembelajaran yang dipilih merupakan media yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Meski demikian dalam pengoperasiannya jaringan merupakan kendala utama yang diterima mahasiswa dalam mengoperasikan media. Selain dari kemudahan dalam kemudahannya, masing-masing media pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya juga memiliki kelebihan serta kelemahannya masing-masing.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Pembelajaran *online* sebenarnya bukanlah hal yang baru, banyak sekali perguruan tinggi lain yang telah menerapkan sistem pembelajaran sebelumnya. Sejak pandemi *Covid-19* menyerang, pemerintah memerintahkan agar semua sistem pembelajaran dilakukan secara *online*. Meski demikian sistem pembelajaran *online* yang saat ini dilakukan, memiliki beberapa kelebihan sesuai dengan hasil wawancara yaitu.

1. Banyak tersedia media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran *online*. Di era serba modern seperti sekarang ini sudah banyak sekali media berupa web maupun aplikasi yang dapat memfasilitasi kebutuhan dalam proses penyampaian materi ajar. Mahasiswa maupun dosen dapat memilih media apa yang ingin digunakan sesuai dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Fitur yang disediakan oleh masing-masing media pembelajaran dapat mempermudah proses pengiriman materi ajar, pengiriman tugas, presentasi, dan sebagainya.
2. Mudah dalam mengakses media pembelajaran. Dalam penggunaannya media-media pembelajaran yang tersedia dapat dengan mudah di akses dan di dapatkan. Kita hanya perlu mengunduh aplikasi ataupun memasuki web yang ingin digunakan melalui *smartphone* atau perangkat *gadget* lainnya.
3. Mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa. Bagi beberapa mahasiswa, komunikasi melalui media pembelajaran ini ternyata mampu meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk menjadi lebih aktif dalam kelas. Mahasiswa yang awalnya merasa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya namun dengan melalui daring ini mereka terpacu untuk aktif dalam menyampaikan pendapat tersebut.
4. Suasana pembelajaran *online* lebih santai karena dilakukan secara *virtual*. Penerapan pembelajaran *online* terkesan lebih tenang dan santai karena ketika mengikuti perkuliahan *online* mahasiswa dapat melakukannya di rumah, di kamar, di cafe atau di tempat lain asal memiliki internet dan perangkat yang memadai.

Dalam melakukan pembelajaran online banyak faktor yang kemudian menjadi penghambat. Hambatan tersebut dapat berasal dari internal maupun eksternal mahasiswa. Hambatan internal yang dialami oleh mahasiswa seperti timbulnya rasa malas, bosan, dan jenuh dikarenakan metode pembelajaran online yang tidak bervariasi sehingga mengganggu tingkat konsentrasi dalam belajar. Sementara hambatan eksternal yaitu hambatan yang berasal dari luar mahasiswa. Salah satu hambatan yang paling sering diterima adalah gangguan jaringan, gangguan seperti ini dapat mengganggu berlangsungnya proses belajar-mengajar. Selain jaringan, gangguan lain seperti pemadaman listrik dan kuota internet yang terbatas juga menjadi hambatan. Meski Universitas Medan Area selalu mendistribusikan kuota internet Telkomsel sebesar 15GB setiap bulannya, namun beberapa mahasiswa mengaku bahwa kuota yang diberikan tidak cukup dan terkadang jadwal pendistribusian kuota internet juga tidak jelas. Pembelajaran *online* yang dilakukan di rumah mahasiswa masing-masing terkadang juga menciptakan suasana yang kurang kondusif, gangguan seperti suara-suara berisik, pekerjaan rumah yang harus dikerjakan merupakan salah satu gangguan eksternal yang dialami ketika sedang melakukan pembelajaran *online*.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan yang diterima baik internal maupun eksternal para mahasiswa memiliki caranya masing-masing, misalnya pada saat terjadi gangguan jaringan biasanya mahasiswa akan menghubungi dosen yang bersangkutan untuk menanyakan apabila ada materi atau tugas yang kurang jelas. Selain itu biasanya mahasiswa yang berada di luar Kota Medan ketika mengalami gangguan jaringan mereka akan mencari titik atau tempat yang memiliki sinyal lebih kuat. Untuk mengatasi rasa bosan dan malas yang muncul ketika melakukan pembelajaran *online*, beberapa mahasiswa menghibur diri dengan cara mendengarkan musik, menonton video-video lucu atau sekedar mengambil minuman dan cemilan sebentar. Sehingga meski mahasiswa mengalami hambatannya masing-masing, namun mereka juga mempunyai cara tersendiri untuk mengatasi hambatan selama melakukan pembelajaran *online*.

Computer Mediated Communication (CMC)

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan komunikasi yang dilakukan dengan bermediakan komputer. Dalam penerapan *Computer Mediated Communication* (CMC) mahasiswa memilih menggunakan laptop dan *smartphone* sebagai alat yang digunakan untuk

mengakses dan menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan dimensi-dimensi dalam *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat terlihat bahwa.

1. Dimensi *Accessibility* (Daya Jangkau)
Dijelaskan bahwa informasi yang disampaikan melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat menjangkau wilayah yang luas. Hal tersebut terbukti dengan keenam informan yang bertempat tinggal di daerah yang berbeda-beda.
2. Dimensi *Speed* (Kecepatan Informasi)
Dalam pengiriman informasi yang dilakukan melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat dikatakan cepat dalam menerima maupun mengirim informasi. Informasi dan materi pembelajaran yang diberikan dapat langsung diakses dan diterima oleh mahasiswa saat itu juga.
3. Dimensi *Amount* (Kuantitas Informasi)
Pertukaran informasi melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) dikatakan mampu memenuhi jumlah informasi yang dibutuhkan oleh penerimanya. Selama mengikuti perkuliahan *online* beberapa mahasiswa mengaku bahwa jumlah informasi yang mereka inginkan dapat terpenuhi dan beberapa lainnya terkendala di jaringan. Terpenuhinya jumlah informasi yang diinginkan menandakan bahwa mahasiswa telah mengerti mengenai materi ajar yang diberikan.
4. Dimensi *Cognitive Effectiveness* (Keefektifan Memperoleh Pengetahuan)
Penyampaian informasi yang disampaikan melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) mampu memperkaya wawasan penerimanya. Meski pembelajaran hanya dilakukan secara *online*, namun bagi beberapa mahasiswa kegiatan ini tetap dapat memperkaya wawasan mereka karena dengan penyampaian informasi baru dari dosen maupun diskusi yang dilakukan di kelas maka wawasan yang mereka miliki semakin bertambah.
5. Dimensi *Relevance* (Kesesuaian Informasi)
Dalam memperoleh informasi melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) perlu adanya kesesuaian antara informasi yang diinginkan mahasiswa dengan informasi yang didapatkan. Bagi beberapa informan informasi yang mereka dapatkan selama mengikuti pembelajaran *online* telah sesuai dengan informasi yang mereka inginkan. Namun pada beberapa mahasiswa kesesuaian informasi yang mereka ingin dapatkan tergantung pada bagaimana dosen yang bersangkutan mengajarkan materi ajar.
6. Dimensi *Motivating* (dari Informasi)
Dalam penyampaian informasi melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) diharapkan mampu menumbuhkan motivasi bagi mahasiswa untuk memahami dan menerapkan informasi yang mereka dapatkan. Motivasi yang berasal dalam diri mahasiswa dapat menjadi faktor untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama pembelajaran *online* baik dalam kegiatan internal kampus maupun eksternal.

Dalam pembelajaran online dengan *Computer Mediated Communication* (CMC) ini tidak hanya berkaitan dengan unsur media dan perangkat saja namun terdapat faktor manusia yang juga menjadi penentu keberhasilan dari penyampaian materi dalam proses pembelajaran online. Dalam pembelajaran online mahasiswa ilmu komunikasi UMA, dosen dan mahasiswa juga dapat menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran online. Metode ajar merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi mengerti atau tidaknya mahasiswa dengan materi yang diberikan. Kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh mahasiswa tidak selalu berjalan dengan baik, peneliti kerap melihat bahwa terdapat kelemahan-kelemahan yang berhubungan dengan etika mahasiswa diantaranya masih banyak mahasiswa yang tidak menghidupkan kamera ketika pembelajaran online berlangsung padahal sebelumnya dosen telah menghimbau mahasiswa untuk menghidupkan kamera selama perkuliahan online berlangsung, Ketika dosen sedang bertanya, hanya sedikit sekali mahasiswa yang merespon pertanyaan dari dosen, Beberapa mahasiswa terlihat melakukan aktivitas lain ketika pembelajaran online sedang berlangsung. Melihat masih terdapat kelemahan yang berasal dari mahasiswa ketika melakukan pembelajaran online, rasanya mahasiswa lebih perlu lagi meningkatkan etika ketika mengikuti kegiatan pembelajaran online

SIMPULAN

Banyak sekali media pembelajaran yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UMA untuk mengikuti pembelajaran *online* selama pandemi *Covid-19* seperti *Cloud X, Zoom, Google Classroom, Google Meet, Whatsapp, E-Learning*. Cara memanfaatkan media pembelajaran tersebut berbeda-beda sesuai dengan fitur yang disediakan oleh media tersebut. Meski demikian, dari seluruh media pembelajaran yang digunakan belum ada satu media yang dapat mencakup keseluruhan metode penyampaian informasi antar mahasiswa dan dosen. Sistem pembelajaran *online* memiliki beberapa faktor pendukung yaitu kemudahan dalam mengakses media pembelajaran, mampu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa dan suasana pembelajaran *online* lebih santai karena dilakukan secara virtual. Faktor penghambat pembelajaran *online* diantaranya ialah timbulnya rasa malas dan jenuh pada diri mahasiswa, sering terjadi gangguan jaringan terutama bagi mereka yang tinggal di luar kota Medan, terjadinya pemadaman listrik, dan pemakaian kuota internet yang cukup boros. Meski kegiatan pembelajaran hanya dilakukan melalui *online* saja namun kegiatan ini tetap mampu memenuhi kebutuhan informasi yang diinginkan mahasiswa dan memperkaya wawasan dengan penyampaian materi ajar dan kegiatan diskusi di kelas. Pada *Computer Mediated Communication (CMC)* sendiri, perangkat berupa *smartphone* dan laptop menjadi alat yang digunakan mahasiswa untuk mengakses media pembelajaran. Adapun penerapan pembelajaran *online* sesuai dengan dimensi-dimensi yang terdapat pada *Computer Mediated Communication (CMC)*, yaitu penyampaian informasi melalui *Computer Mediated Communication (CMC)* dapat menjangkau wilayah yang luas, informasi dan materi pembelajaran dapat dikirim dan diterima secara cepat oleh mahasiswa, pertukaran informasi melalui *Computer Mediated Communication (CMC)* mampu memenuhi jumlah informasi yang dibutuhkan mahasiswa dan mampu memperkaya wawasan mereka, informasi yang diperoleh melalui *Computer Mediated Communication (CMC)* sesuai dengan informasi apa yang diinginkan oleh mahasiswa, serta penyampaian informasi melalui *Computer Mediated Communication (CMC)* dapat menumbuhkan motivasi untuk menerapkan dan memahami informasi yang diterima. Meskipun memiliki beberapa hambatan terkait dimensi tersebut namun mahasiswa sendiri mampu menemukan solusi untuk mengatasi hambatan yang mereka terima. Keberhasilan kegiatan pembelajaran *online* tidak hanya berkaitan dengan perangkat dan media pembelajaran yang telah banyak tersedia, namun mahasiswa dan dosen juga menjadi faktor penentu apakah materi itu dapat tersampaikan dengan baik. Metode ajar, ketepatan waktu dalam memulai dan mengikuti pembelajaran serta etika menjadi hal-hal yang perlu diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H., Andayani, T. R., & Scarvanovi, B. W. (2019). Intensitas Penggunaan Komunikasi Bermedia dan Kehangatan dalam Pertemanan pada Siswa SMA di Surakarta. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 52-60.
- Agustiningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221-236.
- Alfikri, M., Sumanti, S. T., Rasyid, A., Azhar, A. A., Abidin, S., & Suharyanto, A. (n.d.). *An Effects of Social Media on High School Students during the Covid-19 in Indonesia*.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran *online-offline* dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 85-99.
- Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2020). Pudarnya Pesona Bahasa Indonesia di Media Sosial (Sebuah Kajian Sociolinguistik Penggunaan Bahasa Indonesia). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 1-12.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Cangara, H. (2011). *Komunikasi politik konsep, teori dan strategi*.
- Cresswell, J. D. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches*. Sage Publication.
- Darmawan, D., & Bariyah, S. H. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dan Facebook Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Teknodik*, 227-240.
- Muslim, S. (2013). *Pengembangan aplikasi gps untuk mencari lokasi dan jarak Fakultas di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta dengan teknologi augmented reality pada perangkat bergerak berbasis android*.

Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1–10.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19 (Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214–224.
- SAHPUTRA, D. (n.d.). *SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA*.
- Saputra, R. E., Batubara, B. M., & Suharyanto, A. (2022). *Peranan Pemerintah Desa Dalam Penyaluran Bantuan Pangan Non Tunai pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Simpang Empat Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah The Role Of The Village*. 4(2), 157–163.
<https://doi.org/10.31289/jipikom.v4i2.1438>
- Suharyanto, A., Fernanda, F., Jamaludin, J., Hodriani, H., Wiflihani, W., Muhajir, A., & Lubis, Y. A. (2021). School Readiness in the New Normal Era of Online Teaching and Learning at Junior High School. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Sao Paulo, Brazil*.
- Tawai, A., Suharyanto, A., Putranto, T. D., De Guzman, B. M. N., & Prastowo, A. A. (2021). Indonesian covid-19 issue on media: review on spiral of silence application theory. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 5(2), 286–301.
<https://doi.org/10.25139/jsk.v5i2.3758>