

Kreativitas Kegiatan Pembelajaran Daring untuk Generasi Z Di Perguruan Tinggi

Ekawati Marhaenny Dukut

Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Unika Soegijapranata, Jl Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, 50234, +6287839727612

Email: ekawati@unika.ac.id

DOI: 10.18196/ppm.35.111

Abstrak

Masa pandemi Covid-19 mengakibatkan pendidik dan yang dididik menjadi kreatif dan inovatif dalam menggunakan fasilitas pembelajaran. Sebelumnya, di Perguruan Tinggi, dosen dan mahasiswa diwajibkan untuk selalu hadir di kelas guna menyampaikan dan menerima perkuliahan. Dosen yang mengajar secara jarak jauh dengan fasilitas media sosialnya dinilai menyalahi aturan pelaksanaan pendidikan. Ironisnya, dampak Covid-19 justru mengharuskan dosen dan mahasiswa melakukan perkuliahan secara daring dari tempat masing-masing. Permasalahannya, dengan tidak bertemu langsung, dosen tidak mengetahui berapa persen dari perkuliahan yang disampaikan dapat dimengerti oleh mahasiswanya. Dosen juga tidak dapat melihat secara langsung apakah mahasiswa melakukan kegiatannya tanpa menyontek temannya. Oleh karena itu, perlu melakukan pengabdian masyarakat yaitu membuat materi di luar jam kerja untuk membuat fasilitas pembelaran daring seperti Moodle yang dapat mengintegrasikan cara pembelajaran melalui kamera, Youtube streaming, Google Meet, dan Zoom untuk mendukung dosen dalam memperlihatkan daya kreativitas yang tinggi. Untuk mengetahui seberapa sukses dosen mengabdikan waktunya dalam pembuatan kegiatan untuk pembelajaran daring itu, sebuah kuesioner melalui Google Form disebarluaskan. Hasil yang menunjukkan bahwa pembelajaran di cyber.unika.ac.id sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Generasi Z dan pemberian pertanyaan multiple choice (78,7%) menjadi macam soal yang paling digemari oleh mahasiswa dapat dijadikan masukan bagi lebih suksesnya pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

Kata Kunci: Covid-19, media sosial, pembelajaran daring, generasi z

Pendahuluan

Semenjak Maret 2020, World Health Organization mengumumkan bahwa dunia terjangkit oleh penyakit mematikan yang bernama Covid-19. Untuk itu warga diminta untuk lebih banyak BDR (berdiam di rumah saja) yang dalam hal ini termasuk melakukan kegiatan pendidikan dari rumah masing-masing. Ketentuan untuk melakukan pembelajaran *online* atau daring di Perguruan Tinggi (PT), relevan dengan kondisi Generasi Z (Gen Z) yang lahir di antara tahun 1996-2012. Sebagai generasi yang terkenal gemar menggunakan berbagai fasilitas atau gadget yang berteknologi canggih, menurut hasil penelitian Caylor (2019), segala sesuatu yang mempunyai layar atau *screen* – baik itu di rumah, di mobil, atau di dalam kelas, seperti adanya *iphone*, *laptop*, *ipad* dan semacamnya adalah sesuai dengan Gen-Z yang dalam kesehariannya senang berselancar di internet dengan gadget-nya itu. Hal-hal seperti mengikuti perkuliahan maupun memesan makanan, baju, sepatu, ataupun ingin bermain *game*, dapat diperoleh Gen-Z dengan sekejap melalui *gadget*-nya itu. Itulah sebabnya, Gen-Z dikenal sebagai generasi *click-n-go*.

Di era globalisasi dan teknologi digital ini, baik dosen maupun mahasiswa dapat belajar apa saja dari internet. Menurut Lase (2019: 2), pendidikan di era ini harus dapat meningkatkan konektivitas manusia dengan dunia globalnya. Mengutip Fisk (2017) Lase (2019: 29-30) menyatakan adanya 9 tren yang terkait dengan dunia pendidikan era teknologi digital ini yaitu: (1) pembelajaran dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda, (2) pembelajaran bersifat individual sesuai kemampuan siswa, (3) siswa dan guru melakukan pembelajaran *blended learning*, (4) pembelajaran berbasis proyek dengan waktu yang terbatas, (5) siswa ditantang untuk lakukan pembelajaran di lapangan, dengan mengikuti tambahan pendidikan melalui kursus atau pelatihan, (6) siswa dibuat mampu untuk menganalisis data dari pengetahuan teoretis ke angka untuk mendapatkan tren data, (7) penilaian tidak hanya berupa tanya jawab saja, (8) siswa dan guru terlibat dalam penentuan materi pembelajaran, dan (9) guru ditantang menjadi fasilitator siswa. Memperhatikan 9 hal itu, apa yang dilakukan oleh Unika

Soegijapranata sebagai PT Swasta terbaik di Jawa Tengah untuk menyukseskan kegiatan digitalisasi?

Sejak awal 2020, dosen dan mahasiswa di Unika Soegijapranata sudah mempunyai kebiasaan untuk menggunakan fasilitas *video conference* dari program Moodle yang dinamai *Big Blue Button* (BBB) dari cyber.unika.ac.id. Selain dapat menggunakan fasilitas *public chat* untuk menyampaikan pertanyaan, mahasiswa dapat bertanya dengan mengaktifkan *microphone* dan *webcam*-nya untuk mengomunikasikan pertanyaannya itu. Dalam memberikan kuis, dosen dapat melakukan kegiatan pengabdian masyarakatnya dengan membuat waktu di luar jam kerja untuk membuat soal yang interaktif sehingga kuis dapat disampaikan secara kreatif dan inovatif. Seperti apa saja soal yang interaktif itu? Macam pertanyaan apa saja yang digemari oleh siswa? Bagaimana cara membuatnya? Makalah ini memperlihatkan proses pembuatannya sehingga metode yang dilakukan oleh dosen dapat diterima oleh mahasiswa sebagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Metode Pelaksanaan

Di Unika Soegijapranata, dosen diwajibkan untuk datang di kampus dengan melakukan *screening* awal suhu badan dan detak jantung. Dosen kemudian melakukan *face detection* dan dapat memilih untuk pulang atau tetap berada di kampus untuk menjalankan perkuliahannya. Untuk kegiatan ceramah dosen dapat menggunakan cara *video-conference*, atau memanfaatkan fasilitas YouTube untuk mengunggah materi dari video buatannya sendiri. Dalam membuat video itu, dosen biasanya tidak mendapatkan insentif resmi, tetapi menjadi salah satu hasil pengabdian masyarakatnya karena unggahan videonya dapat digunakan juga untuk mahasiswa atau orang lain di luar kampusnya. Untuk mengevaluasi hasil perkuliahan yang telah disampaikan, dosen dapat menggunakan waktu lebihnya untuk membuat soal kuis yang berupa *multiple choice*, *drag-n-drop*, dan *essay short/ long questions* yang difasilitasi dengan kemampuan *click'n'go* di fasilitas pembelajaran daring sehingga cocok dengan kebutuhan mahasiswa Gen-Z.

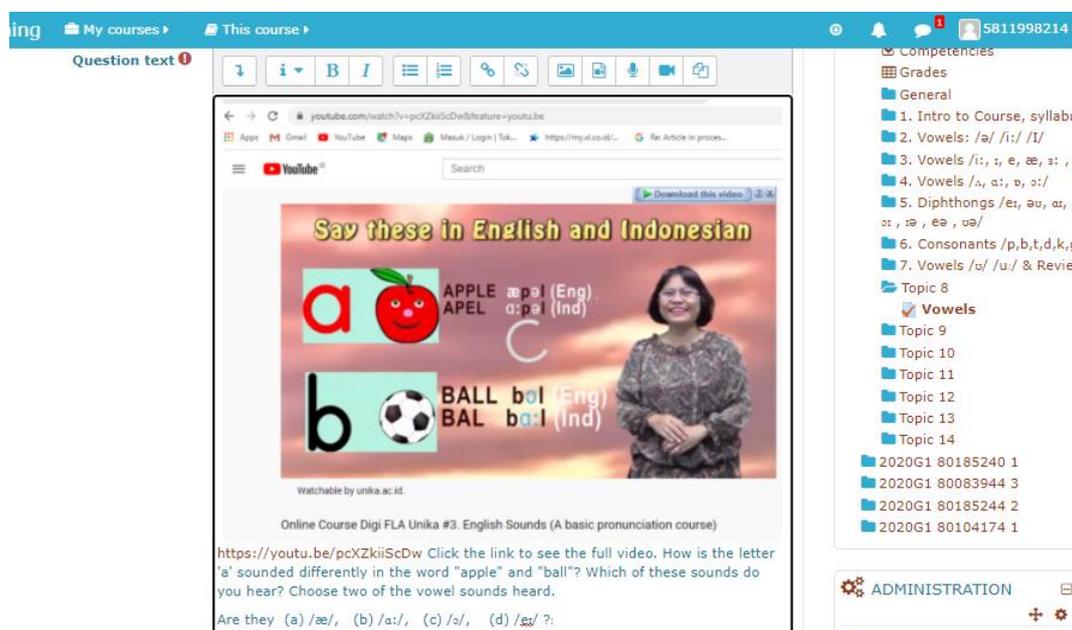
Apakah kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pembuatan materi perkuliahan daring dapat memperlihatkan kreativitas dan inovasi dari dosen selama masa pandemi virus corona ini? Untuk menjawab pertanyaan itu, telah dibagikan Google Form kuesioner kepada mahasiswa yang sedang aktif kuliah di Fakultas Bahasa dan Seni, Unika Soegijapranata. Kuesioner terdiri dari 20 pertanyaan yang dikategorisasi ke dalam tiga bagian. Bagian *pertama* meliputi pertanyaan bagaimana tanggapan mahasiswa tentang cara mengajar, menilai dan merespons dosen kepada mahasiswa. Bagian *kedua*, mempertanyakan seberapa manfaat kuliah daring bagi mahasiswa di cyber.unika.ac.id yang berbasis Moodle, dengan penggunaan forum *group chat* maupun dalam mengunduh dan mengunggah materi pembelajaran secara daring. Bagian *ketiga*, mempertanyakan macam kuis yang bagaimana yang disukai oleh mahasiswa sehingga dapat membantu menjaga antusiasme mahasiswa untuk tetap aktif mengikuti kegiatan perkuliahan.

Dari kuesioner yang dibagikan, terdapat 48 mahasiswa yang mengirim kembali kuesioner. Kuesioner yang menggunakan Google Form ini secara otomatis memberikan laporan dalam bentuk diagram maupun tabel. Data dari Google Form inilah yang kemudian diolah untuk di kategorisasikan dan kemudian dilaporkan sebagai hasil interpretasi tentang sukses tidaknya pengabdian waktu dosen untuk tetap memberikan pembelajaran daring selama masa Covid-19.

Hasil dan Pembahasan

Menurut Al-Ajlan dan Zedan (2014: 59) pendidikan daring berbasis Moodle memberikan fasilitas “*graded assignments, lessons, and choice to share documents, quizzes, workshops, and chat, and offer a forum for learners, in a manner that is both easy and offers high quality learning*”. Fasilitasnya yang demikian beragam dan berguna itu membuat “*high and primary schools, non-profit organizations and private companies, by independent teachers and even home-schooling parents*” memanfaatkannya. Kelebihan dari Moodle ini ialah bahwa ia berbasis *social constructionist pedagogy* yang dipengaruhi oleh filosofi “*learner-oriented*” yakni cara siswa mengonstruksi aktivitas pembelajarannya menjadi kunci dari kesuksesan pembelajaran siswa itu sendiri dengan siswa lainnya. Al-Ajlan dan Zedan juga menyatakan bahwa Moodle mempunyai “*good educational tools*” dan “*excellent documentation, and strong support for security and administration*” (2014: 60) karena dapat “*tracking student progress, making announcements to classes, issuing timetable information, setting, receiving and making assignments, creating multiple choice tests, and so on*” (Al-Ajlan, A. & Zedan, 2014: 53) maka tidak mengherankan jika semakin banyak institusi atau tempat pendidikan yang juga menggunakan Moodle.

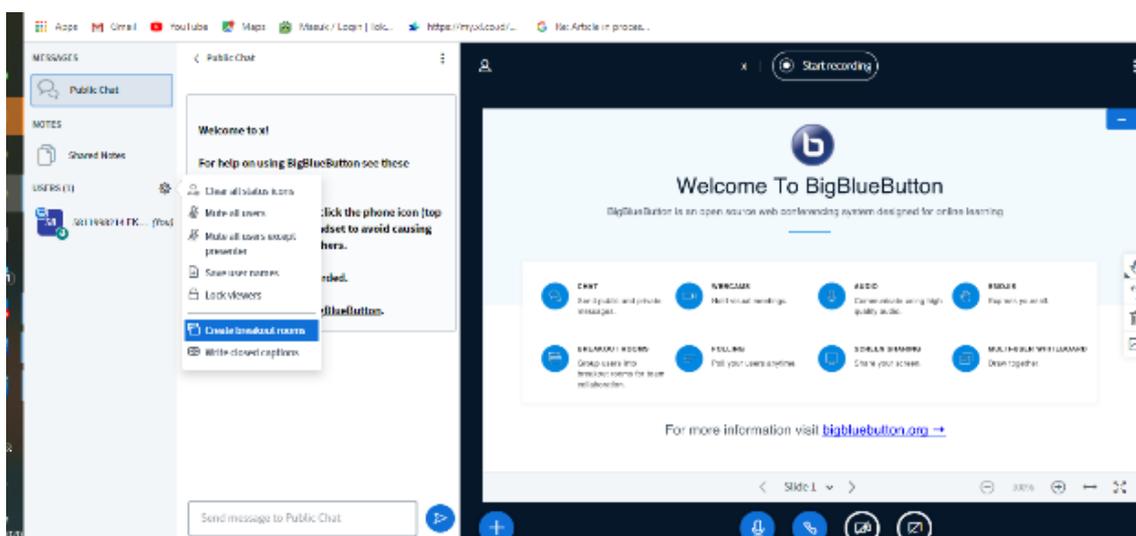
Sesuai tujuan pembelajaran daring yang harus dibuat secara kreatif dan inovatif, Unika Soegijapranata menyediakan cyber.unika.ac.id yang berbasis Moodle. Sebagai dosen untuk mata kuliah *Pronunciation for Accuracy* dan *Pronunciation for Fluency*, saya mencari waktu di luar waktu mengajar untuk membuat materi video kreatif di YouTube (Dukut, 2020) sehingga pada saat memberikan ceramah perkuliahan dan latihan, video itu dapat dipakai untuk menampilkan kegiatan kuliah yang menarik. Contoh hasil pengabdian saya dalam bentuk video YouTube dapat dilihat di Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil pengabdian video YouTube untuk *Pronunciation for Accuracy*

Video ini tidak hanya bermanfaat untuk mahasiswa saya, tetapi juga bagi publik yang tertarik untuk melihatnya. Itulah sebabnya saya menganggap bahwa hasil karya ini dapat digolongkan sebagai bentuk pengabdian pada masyarakat. Unggahan materi ke YouTube, dilakukan juga untuk perkuliahan *Speaking*. Namun, yang tampil bukan saya melainkan para mahasiswa saya yang telah mendapat arahan untuk mengunggah video berupa drama dengan materi perkuliahan yang dijadikan perbincangan di kelas. Contoh dari hasil arahan saya tentang penggunaan bahasa Inggris yang tepat untuk memasak dapat dilihat di <https://youtu.be/bTxOT5N3yq0>, <https://youtu.be/3YYDEpQCHIM>, atau <https://youtu.be/oIUkICC0Z7A>. Dalam rangka membuat pengajaran yang menarik untuk kelas *Functional Communicative Speaking*, saya juga

memanfaatkan fasilitas *breakout rooms* di BBB (lihat Gambar 2). Kegiatan di *breakout rooms* yang adalah seperti *Zoom Classroom* ini bermanfaat terutama untuk menguji kemampuan mahasiswa yang sedang berinteraksi dalam kelompok yang lebih kecil.



Gambar 2. Ruang BBB untuk *video conferencing*

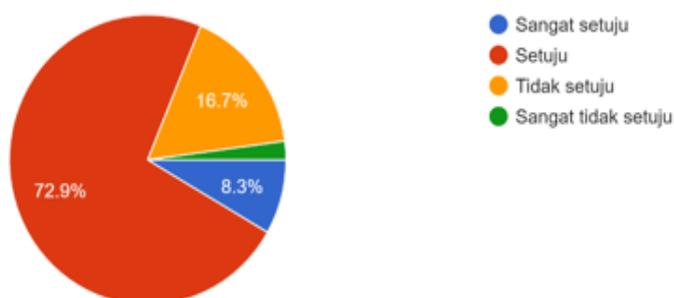
Pembuatan kelompok kecil ini penting dilakukan secara berkala karena saya menganggap mahasiswa merasa mendapat perhatian yang lebih menyeluruh. Walaupun di kelas kecil hanya berisi beberapa mahasiswa, sebenarnya saya tetap berinteraksi dengan semua mahasiswa karena saya berpindah-pindah ke kelas kecil satu dan yang lainnya. Dengan cara begini saya dapat tunjukkan bagaimana suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif karena tidak membosankan mahasiswa dengan hanya berceramah saja.

Seberapa berhasilnya kegiatan pembelajaran daring yang telah saya lakukan sebagai dosen mereka? Untuk melihat hal itu, maka saya buat kuesioner sehingga masukannya dapat menjadi bahan refleksi bagi saya maupun universitas untuk perbaikan fasilitas daring.

Berikut adalah diskusi dari beberapa hasil kuesioner yang telah dikembalikan. Pertama, sebanyak 66,7% mahasiswa setuju bahwa kegiatan belajar di kelas bermanfaat sehingga mendorong mereka untuk menggunakan bahan dan pembelajaran yang tersedia. Hal ini dikarenakan 70,8 % setuju bahwa fasilitas memberikan wawasan dan pengetahuan baru dan 72,9% mahasiswa merasa bahwa dalam perkuliahan daring dosen memberikan motivasi yang baik untuk tetap belajar selama Covid-19 (lihat Gambar 3).

12. Saya dimotivasi dosen selama proses pembelajaran daring.

48 responses

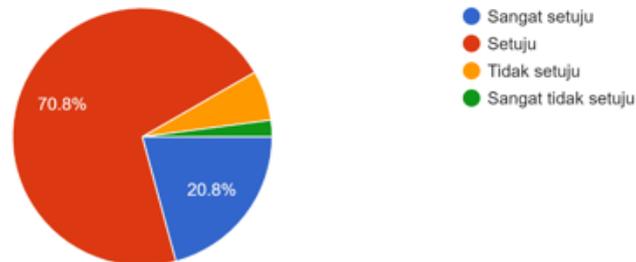


Gambar 3. Motivasi dosen untuk belajar secara daring

Sebanyak 70,8% mahasiswa merasa bahwa berbagai fitur seperti *quiz*, *chat*, *forum* & *assignment* (lihat Gambar 4) membuat mereka menjadi lebih paham dengan materi yang diberikan oleh dosen di cyber.unika.ac.id

13. Berbagai aktivitas perkuliahan daring (misalnya, tautan web, quiz, chat, forum, assignment, Big Blue Button dll) membantu saya memahami materi perkuliahan.

48 responses

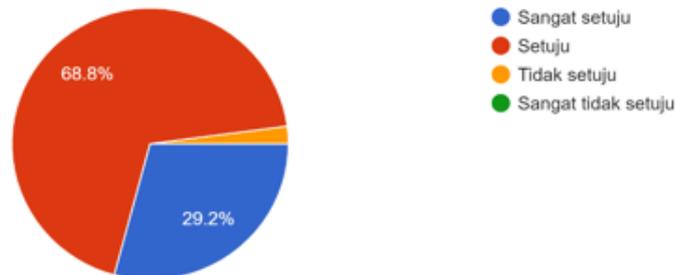


Gambar 4. Aktivitas daring membantu pemahaman materi kuliah

Menurut pengakuan 68,8 % mahasiswa fasilitas pembelajaran daring ini adalah *user friendly* karena mudah dinavigasi dan dioperasikan (lihat Gambar 5).

16. cyber.unika.ac.id user-friendly atau mudah untuk di navigasi dan digunakan.

48 responses

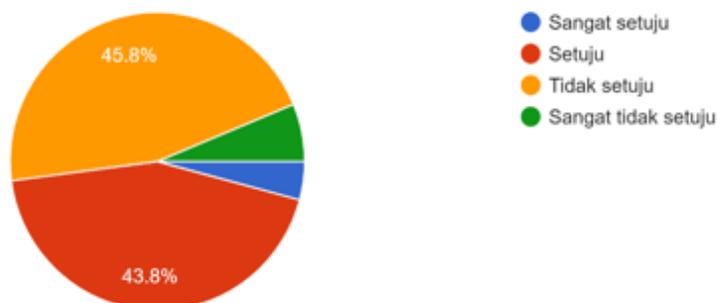


Gambar 5. User-friendly cyber.unika.ac.id

Akan tetapi, karena adanya banyak pihak yang menggunakan internet, jalur internet dinilai kurang lancar seperti yang diungkapkan oleh 45,8% mahasiswa. Meskipun demikian, hasil prosentase ini hanyalah 2% lebih tinggi dari 43,8% dari mereka yang menyatakan bahwa internet selama daring dengan tergolong lancar (lihat Gambar 6).

11. Jalur internet selama perkuliahan daring tergolong lancar.

48 responses

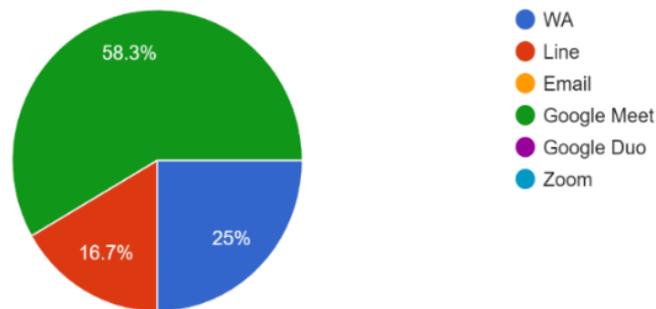


Gambar 6. Jalur internet daring

Beruntung bahwa terkendalanya internet ini dalam *video conferencing* dengan BBB dapat menggunakan WhatsApp atau Line *group chat* atau *group call*, email, Google Meet, Google Duo, atau Zoom (lihat Gambar 7) sebagai alternatif untuk memperlancar kegiatan pembelajaran. Dari sekian fasilitas untuk *video conferencing*, mahasiswa saya menyatakan bahwa lebih senang menggunakan G-Meet karena fasilitas ini terkoneksi dengan login dari email masing-masing yang juga terkoneksi dengan telepon seluler mereka.

18. Dalam mata kuliah ini, aktifitas perkuliahan di cyber.unika.ac.id terbantu dengan paling banyak melalui fasilitas.....:

48 responses

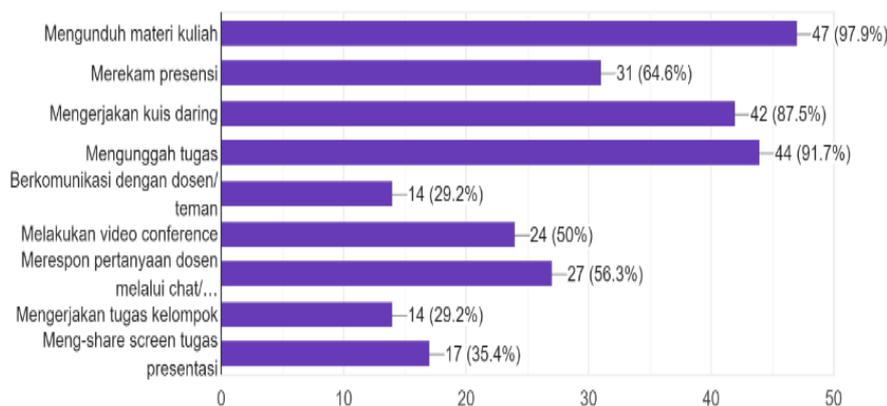


Gambar 7. Alternatif media video conference

Bukti kelebihan dari cyber.unika.ac.id ini telah diakui oleh 97,9% mahasiswa (Gambar 8) sebagai fasilitas yang sangat baik untuk mengunduh materi dari dosen, maupun mengirim tugas mata kuliah (91,7%) selain mengerjakan kuis-kuis interaktif (87,5%) dari dosen. Hal lain adalah bahwa cyber.unika.ac.id berguna untuk merekam presensi mahasiswa (64,6%), merespons pertanyaan dosen melalui *public chat* (56,3%), melakukan *video conference* (50%), meng-*share screen* tugas (35,4%), mengerjakan tugas kelompok (29,2%) dan berkomunikasi dengan dosen atau teman lain (29,2%).

19. Dalam mata kuliah ini, saya menggunakan cyber.unika.ac.id untuk.....: (Jawaban boleh lebih dari satu)

48 responses

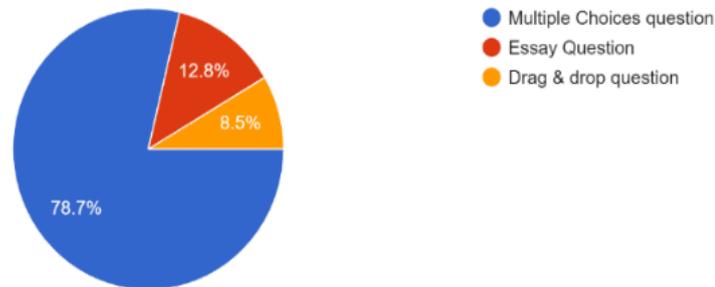


Gambar 8. Penggunaan cyber.unika.ac.id

Khususnya untuk kuis pembelajaran 78,7% mahasiswa menyatakan paling gemar dengan pertanyaan *multiple choice*, selain untuk *essay questions* maupun *drag & drop* (lihat Gambar 9).

20. Dalam mata kuliah ini, saya paling menikmati kegiatan quiz dengan macam pertanyaan yang berupa:

47 responses



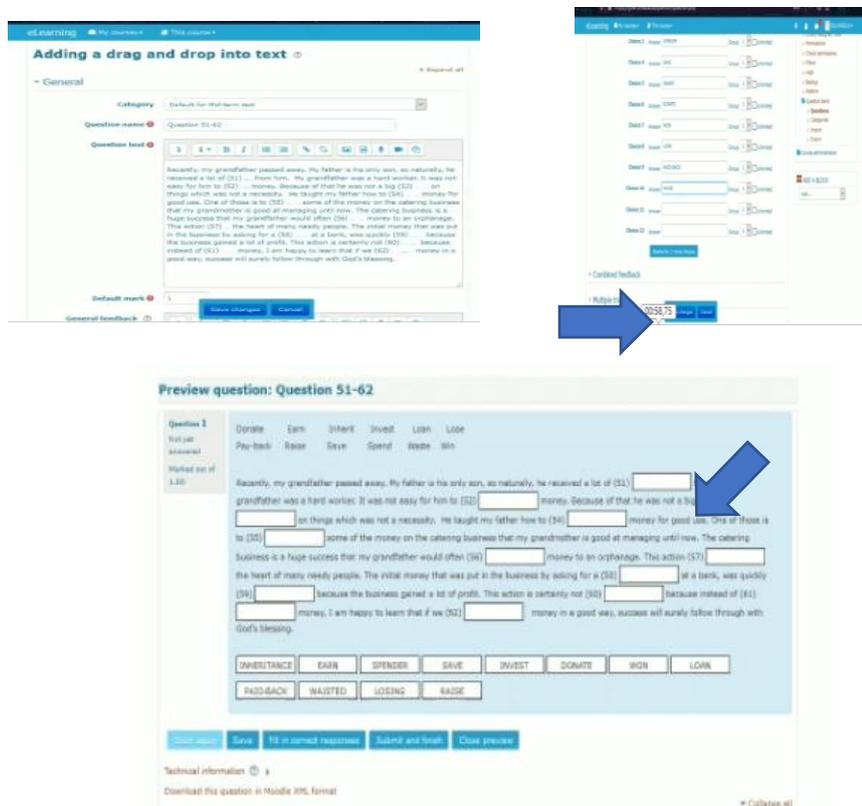
Gambar 9. Macam pertanyaan quiz

Dalam pembuatan quiz, proses yang biasa saya lakukan adalah menyiapkan dulu soalnya dalam bentuk MsWord untuk kemudian dapat diunggah sebagai *data bank* ke dalam sistem. Setelah memilih *edit quiz* maka pengunggahan *question text* dapat dilakukan, dan dilanjutkan dengan penggunaan kotak *choice*. Setelah membuat pertanyaan itu acak dengan cara *shuffle*, soal dapat di-save dan siap dikerjakan oleh mahasiswa seperti terlihat dalam Gambar 10:



Gambar 10. Multiple-choice quiz

Hal yang serupa dapat dilakukan untuk materi tes DRAG AND DROP (lihat Gambar 11). Setelah memasukkan soal ke dalam QUESTION TEXT, dosen dapat memberikan beberapa pilihan jawaban di bagian kotak CHOICE dan setelah di SAVE akan tampil seperti di PREVIEW QUESTION DIMANA tersedia kotak-kotak kosong untuk diisi dengan macam pilihan jawaban yang dapat ditarik dan dipasang ke dalam kotak yang sesuai.



Gambar 11. Drag-and-drop quiz

Jika semua soal telah dijawab oleh mahasiswa dan klik SUBMIT, maka di layar dosen akan terlihat hasil rekaman nilai dengan cepat. Walaupun pembuatan materi soal dan perkuliahan memerlukan kesabaran dosen dalam membuatnya, kadang-kadang perlu menyuplemen materi dengan membuat beberapa ceramah ke dalam sebuah YouTube video, hal yang paling menyenangkan bagi dosen adalah bagian penilaian ini.

Dengan fasilitas kuis yang jawabannya sudah diikutsertakan ke dalam sistem, maka dengan cepat sistem akan dapat merekam nilai dan bagi si mahasiswa akan cepat juga membaca hasil latihan yang baru saja dia *SUBMIT*. Di sini terasa bahwa waktu yang demikian banyak telah dikorbankan untuk membuat materi pendidikan yang sekaligus adalah pengabdian masyarakat yg interaktif itu akhirnya terbalaskan dengan puasnya melihat nilai yang langsung muncul sehingga tidak seperti jaman luring yang masih memerlukan waktu ekstra untuk menilai satu per satu berkas jawaban mahasiswa yang sekian banyak itu.

Simpulan

Ada beberapa simpulan yang dapat ditarik dari diskusi makalah ini, yaitu: (1) pandemi Covid-19 membuat dosen menjadi kreatif dan inovatif dalam membuat kegiatan pengabdian masyarakat yang adalah perkuliahan daring seperti unggahan video ke *YouTube* atau macam materi ke cyber.unika.ac.id, (2) hasil kuesioner menunjukkan bahwa fasilitas cyber.unika.ac.id mendukung pengajaran daring dengan menyediakan berbagai fitur untuk melakukan *video*

conferencing, chat, assignment, dan quiz atau latihan-latihan untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa, (3) mahasiswa Gen-Z *click-n-go* dari New Era ini terdorong untuk tetap belajar dengan cyber.unika.ac.id, dan (4) bentuk soal yang paling digemari dalam platform *Moodle* adalah *multiple-choice* (78.7%).

Terima Kasih

Terima kasih disampaikan kepada UMY yang mejadi penyelenggara webinar Abdimas 3, pada 11 November 2020 dengan tema: Inovasi Teknologi & Pengembangan Teknologi Informasi dalam Pemberdayaan Masyarakat Pasca-Covid-19; dan kepada Sastra Inggris, Fakultas Bahasa & Seni, Unika Soegijapranata yang mendukung kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Al-Ajlan, A. & Zedan, H. 2014. "Why Moodle. 12th IEEE International Workshop on Future Trends of Distributed Computing Systems". Diakses melalui <https://doi.org/10.1109/FTDCS.2008.22>.
- Caylor, B. 2019. 2019. "5 Major Characteristics of Generation Z for Education Marketers". Diakses melalui <https://www.caylor-solutions.com/5-majorcharacteristics-generation-z-education-marketers/>.
- Dukut, E. M. 2020. "Online Course Digi FLA Unika #3. English Sounds (a basic pronunciation course)". Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=pcXZkiiScDw&feature=youtu.be>.
<https://youtu.be/bTxOT5N3yq0>
<https://youtu.be/3YYDEpQCHIM>
<https://youtu.be/oIUkICC0Z7A>
- Lase, D. 2019. "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Sunderman*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.