

## **Efektifitas Pembelajaran Daring dan Luring: Suatu Studi Komparasi**

**Dewi Sri, Khairunnisa, Fransisca Dyah Anggraini, Afiana**  
**dewi\_sri@ukmc.ac.id**

### **ABSTRACT**

*The pandemic has changed the learning system at Musi Charitas Catholic University which was originally conventional (face to face) to online using various supporting media such as zoom, google meet, whatsapp, etc. The convenience obtained because of technological assistance raises questions about effectiveness when compared to offline learning as before. This research was conducted on accounting study program students who experienced offline and online learning. The research was conducted using questionnaires. From the samples, it was found that online learning has an effect on efficiency in time, effort, spending, and gives freedom to study, ask questions, and do assignments, and increases GPA achievement.*

*Keywords: offline method, online method*

### **ABSTRAKSI**

Pandemi telah merubah sistem pembelajaran di Unika Musi Charitas yang semula secara konvensional (tatap muka) menjadi daring dengan menggunakan berbagai media pendukung seperti *zoom, google meet, whatsapp*, dll. Kemudahan yang diperoleh karena bantuan teknologi menimbulkan pertanyaan mengenai keefektifan bila dibandingkan dengan pembelajaran luring seperti sebelumnya. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa program studi akuntansi yang mengalami pembelajaran luring dan daring. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Dari sampel yang diteliti diperoleh menunjukkan bahwa pembelajaran daring memberikan efek pada efisien waktu, tenaga, pengeluaran, serta memberi keleluasaan belajar, bertanya, maupun dalam mengerjakan tugas, serta meningkatkan pencapaian IPK.

*Kata kunci: metode luring, metode daring*

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya Pandemi Covid-19 memasuki tahun ketiga. Dampak yang cukup signifikan terjadi pada bidang Pendidikan dan perekonomian. Banyak cara telah diupayakan untuk mengatasi pandemi seperti dengan cara penutupan sementara sekolah-sekolah yang berdampak pada 45,21 juta pelajar dan 8,96 juta mahasiswa di Indonesia (BPS, 2021). Perubahan sistem pembelajaran dengan cara bertemu langsung beralih ke sistem pembelajaran secara online sangat berdampak pada daya tangkap, kualitas, keterampilan dan hasil belajar dari setiap murid (Aji, Rizqon Halal Syah.,2020).

Sebagaimana yang telah ditulis di dalam UU No.20 tahun 2003, pendidikan

merupakan upaya untuk merealisasikan suasana belajar serta proses pembelajaran dimana siswa dapat dengan aktif meningkatkan potensi diri baik dalam spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, ataupun keterampilan. Dengan memberikan pembelajaran yang terencana, sistematis, dan terstandar maka diharapkan pendidikan dapat merubah perilaku menjadi lebih dewasa, serta memiliki kepribadian yang lebih baik (Moses, 2012)

Adanya pengalaman belajar baik formal, informal, maupun non formal, pendidikan dapat berlangsung seumur hidup sehingga dapat mengembangkan kemampuan diri. Proses perubahan perilaku dan kedewasaan ini terus berlangsung seumur hidup bahkan hingga akhir hayat (Triwiyanto dalam Widiara, 2018). Usaha pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan menjadi bekal ke masa depan (Irham, dkk, 2013). Pengembangan minat dan bakat akan menjadi lebih optimal sehingga akan semakin merangsang semangat belajar yang tinggi.

Besarnya tanggung jawab dalam mencerdaskan bangsa menuntut semua elemen Pendidikan memanfaatkan teknologi agar pembelajaran dapat tersampaikan. Pembelajaran Daring adalah suatu cara pembelajaran jaringan (*online*) dengan memanfaatkan internet untuk mendukung kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa. Pembelajaran daring menggunakan teknologi informasi. Perubahan yang drastis dengan menggunakan ICT menyebabkan banyak dosen harus mempelajari dan menguasai teknik pembelajaran tersebut dengan cepat. Hasil penelitian Sulistiani, dkk (2021) menemukan beberapa faktor seperti keterbatasan alat pendukung pembelajaran, dan waktu pembelajaran dapat meningkatkan kebosanan siswa karena terpaku lama pada layar gadget. Hal ini berefek pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah. Kemudahan pembelajaran berbasis teknologi informasi memberikan kemudahan dalam pembelajaran namun diperlukan adanya kreatifitas dan inovasi guru agar pembelajaran dapat maksimal (Huda, 2020)

Menyikapi metode pembelajaran tersebut maka timbul ketertarikan untuk mengetahui Efektifitas Pembelajaran Daring dan Luring: Suatu Studi Komparasi pada Fakultas Bisnis dan Akuntansi di Universitas Katolik Musi Charitas.

## **LANDASAN TEORI**

Suatu kegiatan dapat dikatakan efektif bila memenuhi kriteria yang berhubungan dengan terlaksananya tugas utama seperti waktu penyelesaian yang cepat, sesuai target, serta keaktifan dalam pelaksanaan tugas. Berikut ini peneliti menyimpulkan beberapa kriteria yang dapat mengukur efektivitas sebagai berikut:

- Efektifitas merupakan tolok ukur untuk melihat sejauh mana tugas pokok yang telah diselesaikan.
- Produktifitas adalah sifatnya lebih memperhatikan produk yang dihasilkan
- Efisiensi adalah lebih memperhatikan sumber daya yang digunakan dalam penyelesaian produk
- Laba adalah keuntungan yang dihasilkan atas produk yang dipasarkan konsumen.

- Pertumbuhan adalah, lebih memperhatikan perkembangan yang terjadi antara dulu dan sekarang
- Stabilitas adalah usaha yang dilakukan untuk menjaga beberapa fungsi perusahaan walaupun dimasa sulit
- Semangat kerja adalah usaha yang dilakukan karyawan dalam pencapaian tujuan perusahaan
- Kepuasan kerja adalah *feedback* yang diterima karyawan atas apa yang telah dikerjakan.
- Penerimaan tujuan organisasi adalah diterimanya dan sejalanannya tujuan perusahaan dengan setiap karyawan yang ada.
- Keterpaduan adalah, keterlibatan berbagai pihak yang ada di dalam perusahaan tersebut .
- Keluwesan adaptasi adalah kemampuan menyesuaikan dengan keadaan sekitar yang sedang terjadi.
- Penilaian pihak luar, penilaian yang dilakukan baik yang berhubungan dengan individu atau perusahaan yang dinilai oleh pihak ketiga.

Dalam menjalankan sebuah aktivitas tentunya terdapat aspek yang ingin dicapai antara lain:

1. Aspek peraturan/ketentuan yaitu aturan untuk keberlangsungan kegiatan dimana diharapkan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien
2. Aspek fungsi/tugas yang efektif jika dalam menjalankan tanggung jawab serta fungsinya dengan baik. Individu dalam organisasi memahami tanggung jawabnya sehingga dapat menjalankan tugasnya dengan baik.
3. Aspek rencana/program efektif bila dapat mencapai apa yang direncanakan, dalam hal ini rencana harus dibuat agar dapat mencapai tujuan
4. Aspek tujuan/kondisi ideal merupakan target yang ingin dicapai dari suatu kegiatan.

Contoh dari efektifitas adalah bila seorang koki diharapkan dapat memasak untuk 20 orang setiap hari, akan tetapi faktanya dapat melayani 25 orang maka koki ini dinilai efektif dalam memberi pelayanan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Validitas

Penelitian mengenai “Efektifitas Pembelajaran Daring dan Luring: Suatu Studi Komparasi” dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara *hardcopy*, maupun kuesioner melalui *google form*. Dari hasil output SPP diperoleh bahwa total dari nilai Sig. (2-tailed) dari setiap pertanyaan menghasilkan nilai  $< 0.05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa pertanyaan yang diajukan menunjukkan memiliki validitas.

Selain itu apabila kita melakukan perbandingan antara r-tabel dan r-hitung menunjukkan arah yang positif dimana r-tabel dengan jumlah sampel 55 orang adalah 0.266. Dari hasil r-tabel berikut apabila dibandingkan dengan r-hitung dari setiap pertanyaan yang ada menunjukkan bahwa r-tabel  $<$  r-hitung sehingga dapat disimpulkan bahwa dari setiap pertanyaan yang diajukan memiliki tingkat validitasnya masing masing yang dibuktikan dari perbandingan antara r-tabel dan

r-hitung serta nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan  $< 0.05$ .

### Uji Reliabilitas

Uji SPSS yang dihasilkan menunjukkan Cronbach's Alpha yang dihasilkan sebesar  $0.949 > 0.7$  sehingga dapat ditarik kesimpulan dari pertanyaan yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian memiliki tingkat reliabel dari setiap pertanyaan yang di ajukan.

### Uji Normalitas

Uji SPSS yang dilakukan sebelumnya menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) pada data penelitian yang digunakan menunjukkan hasil lebih besar dari 0.05 baik jika dilihat dari normalitas data maupun residual. Terlihat nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* variabel X  $0.792 > 0.05$ . Untuk variabel Y menghasilkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.725 > 0.05$  dan untuk nilai residual yang di hasilkan kedua variabel tersebut memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.318 > 0.05$ . Sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini memiliki sifat normal dan dapat dilakukan pengujian lebih lanjut.

### Uji T

Dari pengujian diatas terlihat bahwa variabel X mempengaruhi variabel Y. Hal ini dibuktikan dari pengujian SPSS yang menunjukkan nilai signifikansi yang di hasilkan sebesar  $0.000 < 0.05$  sehingga dapat disimpulkan memiliki pengaruh.

### Pembahasan:

Dari pengisian kuesioner yang telah disebar diperoleh bahwa sebesar 41,62 persen responden setuju kalau pembelajaran daring dapat lebih menghemat waktu, tenaga, pengeluaran, serta memberi keleluasaan menerima materi, bertanya, maupun dalam mengerjakan tugas. Dengan perkataan lain responden mengakui bahwa kemudahan dalam pembelajaran daring memberikan efisiensi banyak hal yang dapat membantu responden dalam pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi seperti media *zoom*, *google meet*, *whatsapp*, *Line* sangat membantu dalam proses pembelajaran secara positif dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Sebaliknya terdapat 27,06 persen dari responden tidak setuju akan pembelajaran dengan cara daring, dan 31,32 persen menyatakan netral.

Bila dilihat dari data tersebut terlihat bahwa ada tiga kelompok yaitu kelompok yang suka/menerima pembelajaran daring, kelompok yang menerima pembelajaran daring dan luring, dan kelompok yang tidak menerima pembelajaran daring atau menyukai pembelajaran luring. Akan tetapi bila kita lihat lebih dalam lagi maka kelompok tersebut dapat dibagi menjadi kelompok yang bisa "move on" dari pembelajaran luring (*offline*) dan kelompok yang belum bisa "move on" dari pembelajaran luring (*offline*). Dalam persentase kelompok pertama yang sudah bisa move on sebesar 72,94 %, sedangkan kelompok yang belum "move on" ada sebesar 27,06%. Dari data tersebut dapat kita simpulkan bahwa responden dalam penelitian ini sudah dapat menerima perubahan metode pembelajaran dari luring menjadi daring.

Tabel 5.1. Jumlah dan Persentase Pendapat Responden tentang Efisiensi Pembelajaran Daring

Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Pembelajaran daring lebih menghemat waktu saya dengan tanpa harus datang ke kampus	21	22	7	1	1
Pembelajaran daring lebih mengurangi tenaga	11	25	8	7	1
Pembelajaran daring dapat menghemat pengeluaran saya	17	21	9	4	1
Pembelajaran daring dapat meningkatkan waktu saya dalam belajar	6	11	20	13	2
Pembelajaran daring membuat saya lebih mudah memahami materi	2	5	20	19	6
Pembelajaran daring membuat saya lebih leluasa dalam menerima materi	2	11	18	18	3
Materi dari pembelajaran daring lebih mudah ditangkap dibandingkan pembelajaran luring	2	3	18	23	6
Metode pengumpulan tugas pembelajaran daring lebih mudah	15	19	15	3	0
Metode pengumpulan tugas pembelajaran daring lebih cepat	13	20	17	2	0
Metode pengumpulan tugas pembelajaran daring lebih hemat	14	20	14	4	0
Pembelajaran daring mempermudah saya untuk bertanya	3	6	23	19	1
Pembelajaran daring dapat memberikan banyak waktu untuk bertanya	2	10	22	16	2
Pembelajaran daring membuat saya lebih leluasa untuk dapat bertanya	4	10	17	19	2
Pembelajaran daring membuat saya lebih dapat mengerti dengan berbagai materi yang diajarkan	2	6	20	17	7
Total	114	189	228	165	32
Persentase	15,66%	25,96	31,32	22,66	4,40
		41,62	31,32		27,06

Sumber: data diolah

Bila dilihat dari efektifitas pembelajaran yang dilihat dari output aktual (nilai IPK yang diperoleh) dibagi dengan output target (nilai IPK yang ditargetkan) terdapat 87,28% responden mendapat nilai di atas 1 (satu). Hal ini menunjukkan menyatakan terdapat peningkatan nilai IPK pada saat pembelajaran daring dibanding pada pembelajaran luring di semester sebelumnya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa 87,28 persen responden telah dapat mengikuti metode pembelajaran daring dan merasakan efisiensi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pencapaian atau nilai IPK nya.

Data yang menarik menunjukkan ada 9,09 persen dari responden mendapatkan output aktual sama dengan output yang ditargetkan ternyata tidak terjadi perubahan walau metode pembelajaran berubah dari luring (*offline*) menjadi daring (*online*). Kelompok ini menunjukkan dapat mempertahankan pencapaiannya walau metode pembelajaran berubah.

Kelompok responden lain sebesar 3,64 persen menunjukkan output aktual lebih kecil dari 1 (satu) dibandingkan dengan output yang ditargetkan. Dalam kelompok ini terdapat adanya penurunan IPK selama pembelajaran daring dibanding pembelajaran luring sebelumnya. Kelompok terakhir justru mengalami hambatan saat pembelajaran menjadi daring. Hambatan tersebut dapat berupa keterbatasan waktu karena pekerjaan yang lebih menyita waktu dan tempat karena adanya pembelajaran daring terkadang dimanfaatkan responden untuk sambil mengerjakan tugas lain. Disini terlihat bahwa kurang fokus dalam pembelajaran menyebabkan terjadi penurunan IPK.

Tabel 5.2. Efektifitas Pencapaian IPK

Efektifitas	>1	1	<1
Peningkatan IPK	48	5	2
persentase	87,28%	9,09%	3,64%

Sumber: data diolah

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pembelajaran daring memberikan efek pada efisien waktu, tenaga, pengeluaran, serta memberi keleluasaan belajar, bertanya, maupun dalam mengerjakan tugas dan pembelajaran daring meningkatkan pencapaian IPK

### Saran

Merencanakan untuk mengatur tempat dan waktu yang lebih baik dalam penyebaran kuesioner agar hasil dari pengisian kuesioner *online* maupun wawancara bisa lebih baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aji, Rizqon Halal Syah. (2020) Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran, *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, FSH UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Vol. 7 No. 5 (2020), pp. 395-402, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314
- Ekantini, Anita. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. Vol. 5 No. 2, Hal. 187-193.
- Huda, Irkham Abdaul. (2020) Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Volume 2 No1 Tahun 2020 Halaman 121-125
- Maria Agustin, (2014), Efektifitas Pendidikan Kesehatan Media Booklet Dibandingkan Audiovisual Terhadap Pengetahuan Orang Tua Tentang Karies Gigi Pada Anak Usia 5-9 Tahun Di Desa Makamhaji, <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/32230>
- Prasetya, Chandra Hadi (2015) Efektifitas Pendidikan Kesehatan terhadap Peningkatan Pengetahuan Keluarga tentang Hipertensi, *Jurnal Mutiara medika*, [Vol 15, No 1 \(2015\)](#)
- Sulistiani,Sulistiani. Suminto,Suminto. Dan Suningsih Ari (2021) Pembelajaran Daring dengan Intervensi Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal e-Dumath*, [Vol 7, No 1 \(2021\)](#)
- Wahyudi, A. & Yulianti. 2021. Studi Komparasi: Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring dan Luring di UPT SDN X Gresik. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 5, Hal. 4292-4298.
- Widiara, I Ketut (2018) Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital, *Jurnal Purwadita*, Volume 2, No.2, September 2018