

Etnografi Virtual Budaya Belajar Melalui Media Online

Putri Maja Mulia Kulzum^{*}, Hadiqoh Asmuni

Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB) Banyuwangi, Indonesia

Email: putri.m4j431@gmail.com^{*}, dieknayy85@gmail.com

Abstrak. Zaman semakin banyak berkembang begitu juga dengan teknologi yang semakin berkembang pesat dengan berbagai macam kecanggihan yang bisa dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bisa membantu kita dalam kegiatan sehari-hari. Dengan bantuan teknologi, segala sesuatu yang awalnya tidak mungkin mulai menjadi mudah. Selain itu, kemajuan teknologi telah membuat manusia lebih mudah melakukan tugas sehari-hari mereka, seperti berbelanja dan bepergian. Seperti halnya media online atau media siber secara umum adalah jenis komunikasi yang terjadi di internet yang dilakukan melalui situs web; ini dapat mencakup teks, foto, video, dan audio. Dengan kata lain, semua jenis komunikasi yang terjadi di internet disebut media online. Begitu juga dengan kegiatan pembelajaran baik disekolah dan juga diperguruan tinggi, para pendidik sangat terbantu dengan adanya teknologi canggih seperti media online yang banyak tersedia sebagai media dan sumber belajar bagi para mahasiswa. Penelitian ini menggunakan Metode etnografi yang dikenal sebagai etnografi virtual digunakan untuk menyelidiki fenomena sosial dan kultur pengguna di ruang siber. Penelitian kualitatif, seperti etnografi virtual, menggunakan beberapa sistem penelitian alih-alih prosedur logis dan statistik. Ini berfokus pada “mengapa” fenomena sosial alih-alih “apa” dari mereka, dan bergantung pada pengalaman langsung manusia sebagai agen pembuat makna dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penulis melakukan observasi selama satu tahun dan melakukan wawancara dengan beberapa dosen dan siswa mengenai pembelajaran saat ini yang menggunakan media online. Dari hasil penelitian banyaknya kelebihan yang dimiliki media online saat ini memang banyak membantu para dosen dan mahasiswa tetapi dibalik itu terdapat juga kelemahan dimiliki.

Kata Kunci: Etnografi Virtual, Budaya Belajar, Media Online

Abstract: Times are increasingly developing, as is technology which is developing rapidly with various kinds of sophistication that many people can use to help us in our daily activities. With the help of technology, everything that was initially impossible starts to become easy. Additionally, technological advances have made it easier for humans to carry out their daily tasks, such as shopping and traveling.

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB) Banyuwangi**

Like online media or cyber media in general, it is a type of communication that occurs on the internet which is carried out through websites; this can include text, photos, video, and audio. In other words, all types of communication that occur on the internet are called online media. Likewise, with learning activities both in schools and universities, educators are greatly helped by the existence of advanced technology such as online media which is widely available as a medium and learning resource for students. This research uses an ethnographic method known as virtual ethnography to investigate the social and cultural phenomena of users in cyberspace. Virtual ethnography is a type of qualitative research that uses multiple systems of inquiry rather than logical and statistical procedures. Qualitative research attempts to carry out a naturalistic inquiry process to seek an in-depth understanding of social phenomena in their natural environment. It centers on the “why” rather than the “what” of social phenomena and relies on the direct experience of humans as meaning-making agents in their everyday lives. The author made observations for one year and conducted interusers’ social and cultural phenomena views with several lecturers and students regarding current learning using online media. The research results show that online media's many advantages are helpful for lecturers and students, but there are also weaknesses.

Keywords: *Virtual Ethnography, Learning Culture, Online Media*

PENDAHULUAN

Zaman semakin banyak berkembang begitu juga dengan teknologi yang semakin berkembang pesat dengan berbagai macam kecanggihan yang bisa dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bisa membantu kita dalam kegiatan sehari-hari. Dengan bantuan teknologi, segala sesuatu yang awalnya tidak mungkin mulai menjadi mudah. Selain itu, kemajuan teknologi telah membuat manusia lebih mudah melakukan tugas sehari-hari mereka, seperti berbelanja dan bepergian. Seperti halnya media online atau media siber secara umum adalah jenis komunikasi yang terjadi di internet yang dilakukan melalui situs web; ini dapat mencakup teks, foto, video, dan audio. Dengan kata lain, semua jenis komunikasi yang terjadi di internet disebut media online. Saat ini, surat kabar seperti koran telah berkembang menjadi versi digital, seiring dengan kegiatan sehari-hari. Saat ini adalah era media online; tidak hanya lebih hemat biaya, tetapi juga lebih ramah lingkungan. Media online secara teknis adalah media yang berbasis telekomunikasi dan multimedia,

yaitu komputer dan internet. Contoh media online termasuk portal, website, TV online, radio online, blog, dan media sosial, seperti Twitter dan Facebook.¹

Karena cara kerja dan penggunaan informasi dalam mode ini selalu menggunakan media internet, atau komputer, media online juga disebut sebagai "*cyber media*". Khalayak dapat langsung menikmati produk yang dibuat melalui dengan media internet, tanpa terikat oleh lokasi, waktu, atau aturan standar lembaga penyiaran. Informasi ini bahkan dapat diakses selama peristiwa berlangsung.² Dalam studi media atau komunikasi massa, teori "media baru" mencakup media online. Istilah ini mengacu pada cara mendapatkan konten (konten atau format) di perangkat digital apa pun kapan saja dan di mana saja, umpan balik interaktif, partisipasi kreatif pengguna, dan pembentukan komunitas seputar konten media. Istilah ini juga mencakup elemen generasi "real-time". Dalam buku Chun yang berjudul "*New Media*", Chun menyatakan bahwa "*old media*" adalah jenis media yang berbeda dari lima media massa konvensional: televisi, radio, majalah, koran, dan film. "*New media*" adalah istilah yang disederhanakan atau disederhanakan. New media adalah cair (*fluid*), terhubung dengan individu, dan berfungsi sebagai cara untuk membagi peran kontrol dan kebebasan.³

Situs web, terutama situs web berita, membentuk media online, menurut Asep Samsyul M. Romli dalam bukunya "Online Journalism". Salah satu bentuk media internet yang paling populer dalam jurnalisme modern adalah situs berita. Media cetak online, yang meliputi surat kabar dan majalah, adalah kategori pertama dari sumber berita online. Contohnya seperti Republika Online, Kompas Cybermedia, indonesia.com Media, dan indonesia.com sekitarnya. Kedua, Anda dapat mendengarkan acara radio online. Contohnya adalah Radio Australia (radioaustralia.net.au) dan Radio Nederland (rnw.nl). Ketiga, portal TV internet seperti liputan6.com, Kompas.com, CNN.com, dan metrotvnews.com. Keempat, sumber berita online independen seperti VIVA News, antaranew.com, tirto.id, Tribunnews.com, dan detik.com yang tidak terhubung dengan media cetak atau

¹ Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia, hal. 31

² Arif, M. C. (2014). *Dasar-Dasar Kajian Budaya dan Media*. Surabaya: UINSA Press, hal.144

³ Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan ...* hal. 31

siaran. Keempat, situs web "indeks berita" (seperti Google News, layanan agregasi berita yang secara otomatis mengintegrasikan berita dari sumber internet lain) yang hanya menampilkan tautan ke berita dari situs berita lain.⁴

Ada beberapa kajian terdahulu yang berkaitan dengan etnografi virtual seperti jurnal milik Zainal Abidin Rahmat yang membahas tentang etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian untuk meneliti pada Masyarakat pada jurnal ini lebih menekankan kegunaan etnografi virtual sebagai salah satu metode penelitian dalam bidang antropologi.⁵ Kajian terdahulu yang kedua dengan judul studi etnografi virtual tentang budaya mahasiswa dalam perkuliahan online diaplikasi zoom, penelitian ini dilakukan Ketika terjadi wabah corona virus yang melanda Indonesia, akibat virus tersebut semua kegiatan bagi itu diperkantoran, dipusat Pendidikan. Penelitian ini lebih memfokuskan pada penelitian mahasiswa yang pembelajarannya melalui zoom meet. Hasil dari penelitian ini terdapat mahasiswa yang ketika berlangsungnya perkuliahan banyak yang mematikan kamera dan kurang aktif.⁶ Dari kedua kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa etnografi virtual merupakan metode penelitian yang membahas tentang antropologi yang mengkaji budaya dan sosial Masyarakat melalui interaksi menggunakan fitur internet.

Media online memiliki fitur dan keunggulan dibandingkan dengan "media konvensional", yaitu media cetak dan elektronik, yang juga dikenal sebagai jurnalistik online. Berikut adalah beberapa karakteristik yang membedakan media online dari "media konvensional": Multimedia: dapat memasukkan atau menampilkan berita atau informasi dalam berbagai bentuk dalam konten, seperti teks, audio, video, grafis, dan gambar secara bersamaan. Aktualitas: berita yang disajikan benar-benar nyata dari peristiwa yang terjadi di peristiwa. Cepat: berita dapat diakses segera setelah diunggah. Update: Anda dapat dengan cepat memperbarui konten atau informasi redaksional jika ada kesalahan ketik atau ejaan.

⁴ Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan ...* hal. 30-31

⁵ Ida, R. (2018). Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.

⁶ Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Anisa, R. (2021). Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 81-92.

Istilah "ralat" tidak terlalu umum di media cetak dibandingkan dengan media online. Karena informasi dikirim secara teratur. Kapasitas luas: halaman web memiliki kapasitas untuk menampung ratusan, jika tidak ribuan kata, dibandingkan dengan koran majalah yang hanya terdiri dari kertas. Fleksibilitas: tanpanya, tidak ada batasan ruang dan waktu; pemuatan dan perubahan naskah dapat dilakukan kapan saja hingga jadwal terbit. Luas: dapat diakses di mana pun selagi jaringan internet tersedia. Interaktif: Pembaca dapat langsung memberikan kritik dan saran di menu obrolan dan kolom komentar. Tercatat: Informasi dapat diakses melalui "bank data" (arsip) dan "link", "artikel terkait", dan "fasilitas cari". Hiperlink: saling terhubung dengan sumber lain (link) yang terkait dengan data yang disajikan. Ada dua kajian terdahulu yang

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, paradigma ilmu sosial interpretif juga dikenal sebagai pendekatan interpretif berfokus pada penelitian yang menggunakan pendapat atau pengalaman pribadi seseorang untuk menggambarkan peristiwa tertentu di lingkungan sekitar masyarakat.⁷ Dalam ilmu sosial interpretasi, Observasi dan pengumpulan data berfokus pada pembacaan, analisis, dan interpretasi teks dalam kerangka ini. Menganalisis dan mengevaluasi komunikasi, baik itu tertulis, visual, atau diucapkan, adalah proses pemeriksaan teks. Setelah data dikumpulkan, teori dan model yang disebutkan di atas akan digunakan untuk mengolah atau menganalisis semua informasi dan data yang di kumpulkan.⁸ Metode etnografi yang disebut etnografi virtual digunakan untuk mempelajari fenomena sosial dan kultur pengguna di ruang siber.⁹ "Ethnography in, of, and through the virtual" membahas perspektif umum tentang internet dan mengubahnya menjadi cara dan media komunikasi, menurut Hine. Oleh karena itu, interaksi langsung atau tatap muka tidak diperlukan.

⁷ Muslim, M. (2018). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 1(10).

⁸ Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

⁹ Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya ...* hal. 56

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi dan wawancara untuk jenis data primer, dan analisis dokumen untuk tipe data sekunder. Penelitian akan difasilitasi dengan keterlibatan dalam lingkungan yang diamati, baik sebagai pengamat maupun sebagai peserta aktif. Pola komunikasi diciptakan oleh kebiasaan yang berkembang saat berkomunikasi.¹⁰ Wawancara adalah satu lagi cara untuk mendapatkan data, atau wawancara. Informan diwawancarai secara pribadi untuk mengumpulkan data dan informasi.¹¹ Pendekatan terakhir untuk memperoleh informasi adalah analisis dokumen, yang menggunakan materi sekunder untuk mengidentifikasi dan memahami masalah sosial berdasarkan sudut pandang atau pembenaran individu yang ditemukan dalam buku, surat kabar, atau file lainnya. Interpretasi makna yang terkait dengan isu-isu sosial saat ini melalui pemeriksaan dan interpretasi buku, artikel berita, dan dokumen yang merinci masa lalu dikenal sebagai teknik analisis dokumen dalam etnografi komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam manajemen, komunikasi adalah kegiatan yang mengawasi aliran informasi di dalam bisnis atau lembaga tertentu. Di sisi lain, kata manajemen berasal dari kata kerja manage, yang menyiratkan mengawasi atau memerintah. Menurut Sahputra mempraktikkan manajemen diri memerlukan melakukan aktivitas sehari-hari untuk bisnis secara efektif dan efisien untuk memenuhi tujuan. Prosedur yang digunakan oleh anggota organisasi untuk mencapai tujuan awal dikenal sebagai elemen atau kegiatan manajemen.¹² Berbagi informasi antara dua orang atau lebih dikenal sebagai komunikasi. Tujuan dari proses berbagi makna dan informasi ini adalah untuk membuat konsep lebih sebanding satu sama lain dan lebih mudah dipahami. Melalui media elektronik atau media virtual lainnya, termasuk media sosial, kontak ini dapat dilakukan secara digital daripada secara langsung. Meskipun demikian, manajemen komunikasi terus mengawasi proses

¹⁰ Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 49-50

¹¹ Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosdakarya, hal. 186

¹² Sahputra, D. (2020). Manajemen komunikasi suatu pendekatan komunikasi. *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, 6(2), 152-162.

perpesanan.¹³ Akibatnya, isu-isu sosial berikut akan diangkat dalam konteks manajemen komunikasi virtual: Ada sejumlah faktor yang berkontribusi terhadap bias komunikasi dalam komunitas pembelajaran online, terutama yang dikelola oleh sekolah yang menerima siswa dari latar belakang berpenghasilan rendah, sehubungan dengan gosip dan kegiatan pengumpulan informasi.

Pace dan Faules, menyatakan bahwa banyak bentuk komunikasi terjadi ketika anggota organisasi menangani keluhan¹⁴:

1. Proses "komunikasi ke atas" organisasi adalah salah satu jenis prosedur pertukaran pesan. Orang dengan tingkat keanggotaan yang lebih rendah berfungsi sebagai komunikator, sedangkan orang dengan status keanggotaan yang lebih tinggi menyampaikan pesan kepada komunikator.
2. Jenis komunikasi kedua disebut komunikasi ke bawah, di mana komunikator dengan status keanggotaan yang lebih tinggi berinteraksi dengan komunikator dengan status keanggotaan yang lebih rendah.
3. Anggota dengan status yang sama berkomunikasi satu sama lain, atau tidak ada anggota dari pangkat yang lebih tinggi atau lebih rendah yang berkomunikasi secara horizontal.
4. Komunikasi diagonal dapat terjadi antara anggota dari berbagai kelompok atau antara anggota dari satu kelompok dan anggota dari kelompok lain dalam organisasi yang sama.

Media jaringan seperti internet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia di era informasi dan digitalisasi saat ini. Ini menunjukkan peningkatan tahunan dalam jumlah pengguna media digital. Pavlik dan McIntosh menyatakan bahwa *"there are five fundamental ways in which people's media habits are changing: Curation; Conversation; Creation; Choice; and Collaboration."* Menurut Pavlik dan McIntosh, ketika media baru muncul, masyarakat mengubah lima cara mereka menggunakannya. Hal ini mencakup pemilihan media, berbicara di dalamnya, mengumpulkan atau memilih informasi, membuat konten baru, dan

¹³ Suprihanto, J. (2018). *Manajemen*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

¹⁴ Pace, R. W. & Faules, D. F. (2005). *Komunikasi Organisasi, Strategi. Meningkatkan Kinerja Perusahaan*. Editor: Dedy Mulyana. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

berkolaborasi dalam interaksi sosial online untuk mencapai tujuan tertentu. Di era informasi dan internet ini, sangat penting untuk mengamati bagaimana masyarakat mengubah cara mereka menggunakan media. Menurut Pavlik dan Mcintos, telah terjadi perubahan penting dalam cara komunikasi berkembang di dunia saat ini, dengan sektor pendidikan menjadi salah satunya. Pemanfaatan data lapangan akan memungkinkan pengamatan dan analisis perubahan gaya dan kebiasaan komunikasi siswa sebagai akibat dari pendidikan online mereka.¹⁵

Untuk lebih memahami masalah arus informasi yang dihadapi siswa di sekolah kelas menengah ke kelas bawah, diperlukan model analitis yang dapat melihat diskusi dan berbagi informasi yang terjadi selama kegiatan sekolah online. Banyak model atau teori yang berkonsentrasi pada bagaimana kehidupan sehari-hari orang dipengaruhi oleh dunia maya adalah sumber dari model analisis media siber. Paradigma ini memudahkan proses pengumpulan fakta dan analisis data yang dikumpulkan.

Dua komponen analisis dan dua tahap investigasi membentuk analisis media siber¹⁶. Unit mikro adalah unit observasional awal pada fase awal analisis media siber. Pada titik ini, komponen media dan pesan yang ditemukan di dunia maya menjadi fokus utama pengamatan. Analisis dilakukan pada tingkat ruang media tentang bagaimana komunikator mengatur dan melihat media dan perangkat yang mereka gunakan, dan pada tingkat dokumen media pada pesan atau teks yang dikirim komunikator. Faktor eksternal atau efek komunikasi virtual di dunia nyata yang terjadi selama kegiatan sekolah disorot. Pada tingkat objek media, fokus utama pengamatan adalah hubungan dan interaksi antar peserta dalam proses komunikasi. Selain itu, pada tingkat objek media, tujuan dan hasil dari kegiatan pertukaran pesan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar akan diamati.¹⁷

¹⁵ Mudzamil, D. (2022). Studi Etnografi Virtual Belajar Daring Dan Penanggulangannya. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 6(2), 88-99.

¹⁶ Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya ...* hal. 207

¹⁷ Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya ...* hal. 43-45

Masalah Penugasan Dalam Kegiatan Komunikasi Belajar yang Dilakukan Melalui Media Online

Tidak diragukan lagi ada kelebihan dan kekurangan sistem pendidikan dalam hal komunikasi dan pembelajaran. Siswa memiliki tantangan terkait ketergantungan mereka pada pekerjaan rumah, pembelajaran online, dan platform komunikasi. Penelitian menunjukkan bahwa siswa terlalu terbebani dengan tugas sekolah dan tidak memiliki cukup waktu untuk melakukannya. Ini menunjukkan bahwa siswa terlalu terbebani dengan "pekerjaan rumah" dan karenanya kekurangan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas. Ada beberapa poin tentang masalah ini, bagaimanapun, seperti pengoperasian mekanisme pemberian pekerjaan. Tugas macam apa itu, dan apa itu rumah? Untuk mengidentifikasi semua faktor yang sekarang ada, diskusi yang lebih menyeluruh tentang subjek ini diperlukan.

Informasi yang dikumpulkan dari wawancara mengungkapkan bahwa ada masalah dengan mekanisme pemberian pekerjaan rumah atau tugas dalam kegiatan komunikasi pembelajaran daring. Tetapi ada sejumlah alasan yang berkontribusi terhadap masalah ini, salah satunya adalah kerusakan perangkat komunikasi; Dalam kasus seperti itu, siswa harus datang ke sekolah untuk meminta pekerjaan rumah atau tugas sebagai imbalan atas ketidakhadiran mereka. Selain itu, kekhawatiran yang signifikan adalah masalah siswa yang terlalu malas untuk menyelesaikan pekerjaan rumah mereka, yang pada akhirnya akan jatuh pada orang tua siswa. Di sisi lain, ketika gadget siswa perlu dibagikan dengan anggota keluarga lainnya, masalah kendala waktu biasanya terjadi. Fenomena "penundaan" dalam berbagi informasi menghasilkan pengurangan tidak langsung dalam jumlah waktu yang tersedia untuk mengerjakan pekerjaan yang ditugaskan, yang biasanya dilihat sebagai masalah dengan komponen penugasan dari sistem komunikasi pembelajaran

Berdasarkan penyelidikan, salah satu tantangan yang terkait dengan pembelajaran melalui media online adalah penugasan "pekerjaan rumah". Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa memberikan "pekerjaan rumah" memulai kegiatan komunikasi media online, yang berubah menjadi salah satu tugas paling umum

yang dilakukan guru. Selain itu, sejumlah variabel tambahan juga memperburuk masalah ini: Pembatasan siswa dalam hal memiliki gadget dan jaringan internet, kelelahan dan kemalasan siswa, dan fenomena "penundaan" yang dihadapi beberapa siswa ketika mereka menerima tugas-tugas ini untuk "pekerjaan rumah", terutama pada tahap awal sistem pendidikan online.

Problem Kepemilikan Perangkat dan Jaringan Internet dalam Pembelajaran Online

Menurut penelitian yang dilakukan di SMP X, terdapat permasalahan umum yang terjadi dalam sistem pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran dan komunikasi: Ketika menyediakan materi perkuliahan melalui media online, ada kekurangan yang dapat mengganggu alur perkuliahan. Kelemahan tersebut seringkali disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran oleh siswa, seperti laptop, ponsel, dan jaringan internet yang rentan mengalami gangguan. Ini adalah masalah yang sering terjadi, selain keterbatasan kapasitas jaringan internet yang dimiliki siswa, mengganggu sesi kelas menggunakan media online.

Masalah yang sering terjadi ini harus diperiksa kembali jika keadaan yang tidak praktis muncul. Penggunaan media internet oleh sistem pendidikan, yang dimaksudkan untuk membantu dalam keadaan yang menantang ini, malah membuat segalanya lebih sulit bagi mereka yang kondisi keuangannya memburuk. Selain itu, prioritas kepentingan pribadi orang di atas "masalah yang berkaitan dengan kelancaran kuliah" memperburuk situasi yang sudah tidak dapat dipertahankan.

Menurut wawancara Suparman, masyarakat Indonesia kelas menengah ke bawah kurang sadar akan nilai pendidikan. Dia mengatakan bahwa karena sistem pendidikan berbasis media online Indonesia perlu ditingkatkan, keadaan jaringan internet negara juga harus dipertanyakan. Menurut Ibu Siti Nafisah, dalam sebuah wawancara, tidak adanya listrik menyebabkan gangguan dalam penyampaian perkuliahan, yang pada akhirnya menghambat aliran pengetahuan di dalam sistem pendidikan kita.

Salah satu kesulitannya adalah kebutuhan akan perangkat atau perangkat untuk komunikasi selain jaringan internet untuk komunikasi media online. Pada akhirnya, kurangnya gadget ini memaksa siswa tertentu untuk menyelesaikan

pengajaran tatap muka di kelas, yang menghambat kapasitas sistem untuk bertukar informasi. Sekolah yang menggunakan media memperburuk dilema karena orang tua anak-anak menggunakan media dengan sedikit perhatian terhadap masalah belajar karena mereka lebih peduli dengan "masalah perut" daripada masalah kepemilikan perangkat dan jaringan internet. Masalah yang sering terjadi dan menjadi masalah "normal" dalam sistem pembelajaran yang menggabungkan media internet ini berdampak pada siswa di Indonesia yang berasal dari rumah kelas menengah ke bawah. Meskipun menyelesaikan kedua kendala ini dianggap rutin dan tidak penting, hal itu juga dapat berpengaruh pada masalah lain, termasuk memperkuat sistem universitas.

Problem Lainnya

Beberapa masalah lagi ditemukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media online, selain masalah penghambatan komunikasi yang telah dibahas. Misalnya, "Gabtek teknologi gabtek stuttering adalah salah satu faktor kebisingan yang ditemukan, baik itu karena fakta bahwa beberapa guru atau siswa masih relatif asing dengan teknologi atau gagap saat menggunakannya." Ini terjadi pada siswa dan guru. Ide teknologi ini mencakup berbagai masalah, mulai dari model komunikasi yang terus menerapkan metode pendidikan yang sebanding dengan pembelajaran tatap muka, seperti fenomena "memberikan tugas" kepada siswa, hingga kesulitan dengan penggunaan alat bantu komunikasi seperti aplikasi dan perangkat.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa "teknologi gagap" merupakan isu signifikan yang tidak boleh diabaikan karena masih dapat muncul selama kegiatan komunikasi pembelajaran berbasis media online. Selain itu, saat belajar secara langsung, masalah ini biasanya memengaruhi motivasi siswa dan praktik belajar-mengajar dengan guru. Dalam sebuah wawancara, Ibu Siti Nafisah menyatakan bahwa peran orang tua dan ketekunan serta kemauan anak untuk belajar keduanya berdampak pada unsur disrupsi ini. Ia menegaskan bahwa alasan siswa bisa pergi ke "warnet" dan bermain game online setiap hari adalah karena media online digunakan dalam program pembelajaran sekolah. Jika masalah kepemilikan perangkat atau gangguan jaringan internet berlanjut, maka masalah "teknologi

gagap" juga terkait dengan hal ini. Jika siswa dapat memahami bagaimana game online berfungsi dan alasan di balik ketidakmampuan mereka untuk memahami fitur dan fungsi aplikasi saat belajar media online, maka bukankah seharusnya niat dan tekad siswa dan orang tua mereka juga berperan dalam masalah ini.

Lebih lanjut, penjelasan tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online menjadi masalah. Jika status keuangan dan kondisi kehidupan anak-anak berdampak pada masalah sebelumnya, maka niat dan keuletan siswa serta orang tua mereka memiliki dampak yang signifikan pada masalah kecanduan game online. Hal ini dikarenakan kedua tuntutan tersebut dipandang terpenuhi dari sudut pandang memiliki gadget atau jaringan internet karena mampu bermain game online. Namun, karena beberapa siswa tidak dapat mengikuti protokol komunikasi pembelajaran media online, keadaan ini tidak mempromosikan komunikasi pembelajaran yang efektif dan malah menciptakan masalah baru bagi instruktur dan administrasi sekolah. Dibandingkan dengan studi offline, siswa mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu di depan perangkat mereka, yang mungkin menjadi penyebab masalah ini dengan game online. Namun karena informasi dibagikan baik secara offline maupun online, orang tua tetap harus berpartisipasi dan menemani anak-anaknya dalam proses ini, oleh karena itu menjamurnya game online bukan hanya kesalahan sistem pendidikan.

Selain itu, mayoritas siswa terus berjuang dengan kehilangan kontak. Ini mungkin hasil dari sejumlah penyebab yang dijelaskan sebelumnya, termasuk ketidakpuasan dengan sistem pembelajaran media online yang ada, keyakinan bahwa orang tua dan anak-anak harus bekerja untuk menghasilkan uang, atau variabel lain yang berkontribusi pada kebosanan. Meskipun para siswa tidak memiliki masalah kehilangan kontak, mereka mengalami kebosanan. Karena semua hal ini dapat terjadi dalam keadaan yang tidak layak, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penghambat baik yang ada secara keseluruhan atau sebagian terkait satu sama lain. Selain itu, jika komponen kebisingan lainnya diabaikan, tanda-tanda penghambat komunikasi dapat memperburuknya.

Permasalahan-Permasalahan Lainnya melalui Pendidikan Online

Tindakan berikut harus dilakukan untuk menjamin bahwa komunikasi pembelajaran dalam sistem pendidikan yang memanfaatkan media internet berfungsi dengan baik: Untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media online, pertama-tama diharuskan berkomitmen untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan semua pihak yang terlibat; Komitmen ini dimaksudkan untuk dilaksanakan dalam konteks kesepakatan yang disepakati bersama; Meskipun demikian, penerapan dan penerapan nilai-nilai yang ada dalam komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, berpikir kreatif, karakter, dan kewarganegaraan adalah tujuan untuk meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antara semua pihak. Sistem komunikasi pembelajaran daring akan terintegrasi dengan cita-cita tersebut.

Pengawas sekolah dan lembaga pendidikan terkait berkolaborasi untuk membuat strategi pengelolaan komunikasi dan meramalkan hambatan kegiatan komunikasi pembelajaran media online. Pertama, tindakan pencegahan ini memilih saluran komunikasi, seperti memanfaatkan *WhatsApp* dalam kegiatan pembelajaran daring secara rutin karena baik guru maupun siswa sudah tidak asing lagi dengan media ini. Selain itu, karena lebih "hemat kuota", banyak fitur media *WhatsApp*—seperti catatan suara, grup, dan kemampuan untuk bertukar dokumen dan gambar—meningkatkan konsumsi media. Selain itu, *Google Formulir* digunakan untuk ujian, dan *Google Classroom* digunakan untuk pengumpulan tugas dan kehadiran. *WhatsApp* Media juga bekerja dengan *Zoom* atau *Google Meet* untuk mengirimkan video langsung dalam jangka waktu yang ditentukan, seperti seminggu sekali..

Seiring dengan tindakan tersebut, sistem pendidikan online juga telah memodifikasi dan mengadaptasi praktik komunikasinya. Misalnya, mengikuti salam guru dari setiap siswa yang hadir, siswa dapat menyapa dan berbicara satu sama lain. Sesi diskusi dan presentasi ditawarkan sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berbagi pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan mereka untuk memilih sumber informasi yang akurat dan dapat diandalkan. Pada akhirnya, pembelian sesi ini memungkinkan kontak dua arah, di mana mahasiswa berkomunikasi satu sama lain serta dosen mereka.

**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Sekolah Tinggi Islam Blambangan (STIB) Banyuwangi**

Selain pendekatan tersebut, sistem pendidikan juga menerapkan improvisasi dan modifikasi pola komunikasi yang melibatkan penggunaan media internet. Guru, misalnya, mengizinkan siswa untuk memperkenalkan diri dan berbicara singkat satu sama lain setelah menyapa mereka. Imbullah siswa untuk berperan serta dalam ceramah dan presentasi agar mereka dapat berbagi gagasan dan belajar bagaimana memilih sumber informasi yang dapat diandalkan. Pada akhirnya, menjadwalkan sesi ini dapat mengarah pada komunikasi dua arah di mana mahasiswa berkomunikasi satu sama lain selain dosen mereka.

Setiap topik juga mencakup latihan pemecah kebekuan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa saat mempelajari keterampilan komunikasi melalui media internet, siswa tidak bosan. Selain itu, jika anak-anak mengalami kesulitan mengakses media online atau jika orang tua tidak dapat dihubungi atau tidak menghadiri kelas, staf yang berdedikasi akan menghubungi dan bekerja dengan wali atau orang tua mereka. Selain berkolaborasi dengan kelompok lingkungan seperti Save The Children, administrator sekolah dapat berkolaborasi dengan kelompok tersebut untuk mengangkut persediaan ke rumah siswa yang dikawal oleh instruktur mereka. Selain itu, administrator sekolah dapat berkolaborasi dengan kelompok seperti Save the Children untuk menawarkan sumber daya yang menjunjung tinggi prinsip-prinsip moral dalam semua bentuk komunikasi instruksional di dalam sistem sekolah. Selain itu, mereka dapat berkolaborasi erat dengan orang tua siswa untuk membantu mereka mengambil tindakan pencegahan dan mengajarkan anak-anak mereka pengendalian diri.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran melalui media online menghadapi berbagai tantangan, seperti beban tugas yang dianggap terlalu banyak, waktu yang singkat untuk menyelesaikan tugas, keterbatasan perangkat dan akses internet, serta kejenuhan dalam model komunikasi daring. Selain itu, kecanduan permainan online dan komunikasi yang pasif di dalam kelompok belajar juga memperburuk situasi. Untuk mengatasi masalah ini, penerapan Gagasan Lima C dalam sistem pendidikan berbasis online menjadi solusi yang efektif. Unsur-unsur seperti kerja sama antara

guru, orang tua, dan masyarakat membantu dalam pemantauan dan penyediaan fasilitas yang dibutuhkan siswa. Komunikasi yang baik dan aktif dengan berbagai pihak juga menjadi kunci dalam mendukung proses pembelajaran. Pemikiran kritis dan kreatif diterapkan melalui improvisasi metode belajar, seperti ice breaking dan penggunaan grup WhatsApp sebagai media komunikasi multifungsi. Elemen karakter dan kewarganegaraan juga ditekankan dengan mendorong siswa untuk berinteraksi aktif dalam kelas dan diskusi, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif tetapi juga peserta yang berperan aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. C. (2014). *Dasar-Dasar Kajian Budaya dan Media*. Surabaya: UINSA Press.
- Ida, R. (2018). Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian. *The Journal of Society and Media*, 2(2), 130-145.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rosdakarya.
- Mudzamil, D. (2022). Studi Etnografi Virtual Belajar Daring Dan Penanggulangannya. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 6(2), 88-99.
- Muslim, M. (2018). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 1(10).
- Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual: Riset Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi di Internet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Pace, R. W. & Faules, D. F. (2005). *Komunikasi Organisasi, Strategi. Meningkatkan Kinerja Perusahaan*. Editor: Dedy Mulyana. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rachmaniar, R., Prihandini, P., & Anisa, R. (2021). Studi Etnografi Virtual tentang Budaya Mahasiswa dalam Perkuliahan Online di Aplikasi Zoom. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 81-92.
- Romli, A. S. M. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan Mengelola Media*. Online. Bandung: Nuansa Cendekia.

- Sahputra, D. (2020). Manajemen komunikasi suatu pendekatan komunikasi. *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, 6(2), 152-162.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihanto, J. (2018). *Manajemen*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.