

Perbandingan Pengalaman-Preferensi Mahasiswa pada Pembelajaran *Online vs Face to Face*

Maria Bellaniar Ismiati¹, Sri Andayani²

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Katolik Musi Charitas
Jl. Bangau No.60, Palembang 30113, Sumatera Selatan, Indonesia
Email: ¹bella@ukmc.ac.id, ²andayani_s@ukmc.ac.id

Abstract. *Comparison of Student Experiences-Preferences in Online vs Face to Face Learning.* Technology is increasingly developing, especially after the world has been hit by the COVID-19 virus pandemic. In the education sector, the learning process was carried out online, whereas before the pandemic it was carried out face to face. Of the two types of learning, there are often differences of opinion between students about which learning is better and more flexible. Based on this, this research is entitled *Comparison of Students' Experience and Preferences on Online vs Face to Face Learning*. This study uses a methodology, namely pre-field, field work, and data analysis. Data collection through interviews. Miles and Huberman's model is used for data reduction, data presentation, and conclusion drawing applied in data analysis. The results showed that student preferences for face to face learning were more than online learning, which was 75%, while the comparison of experiences felt by students was > 50% who chose face to face learning.

Keywords: *Online, Face to Face, Experience, Preference*

Abstrak. *Teknologi semakin berkembang, terutama setelah dunia dilanda oleh pandemi virus COVID-19. Di bidang pendidikan, proses pembelajaran dilakukan secara online sedangkan sebelum pandemi dilakukan secara face to face. Dari kedua jenis pembelajaran tersebut, sering terdapat beda pendapat antar mahasiswa mengenai mana pembelajaran yang lebih baik dan fleksibel. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul Perbandingan Pengalaman dan Preferensi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online vs Face to face. Penelitian ini menggunakan metodologi yaitu pra lapangan, pekerjaan lapangan, dan analisis data. Pengumpulan data melalui wawancara. Model Miles dan Huberman digunakan untuk reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan diterapkan dalam analisis data. Hasil penelitian menunjukkan preferensi mahasiswa terhadap pembelajaran face to face lebih banyak daripada pembelajaran online, yaitu sebanyak 75% sedangkan perbandingan pengalaman yang dirasakan oleh mahasiswa adalah sebanyak > 50% yang memilih pembelajaran secara face to face.*

Kata Kunci: *Online, Face to Face, Pengalaman, Preferensi*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di jaman sekarang semakin berkembang, terutama setelah dunia dilanda oleh pandemic virus COVID-19 beberapa bulan lalu. Pandemi ini menyebabkan banyak bidang kehidupan terganggu seperti di bidang kesehatan, bisnis, pendidikan, dan lainnya. Dalam bidang-bidang tersebut, semua lapisan masyarakat tidak diperkenankan untuk saling tatap muka dikarenakan virus ini sangat cepat menyebar antar manusia [1]. Dikarenakan tidak dapat melakukan tatap muka, maka semua kegiatan dilaksanakan secara *online*/daring.

Kegiatan secara daring juga dilakukan di dalam bidang pendidikan, yaitu antara guru dan siswa maupun dosen dan mahasiswa. Hal tersebut juga dilakukan di Universitas Katolik Musi Charitas (UKMC) dimana semenjak bulan Maret 2020 lalu, semua sivitas akademika berkegiatan secara *online* terutama saat pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan suatu *e-learning* yang sering didukung dengan *tools* untuk melakukan *video conference*. Dosen dan mahasiswa saling terhubung dengan jaringan internet, tidak lagi melalui tatap muka di kelas. Dalam hal latihan, kuis, maupun ujian dapat dilakukan dengan bantuan suatu *e-learning* seperti Google Classroom, Dokeos, dan lainnya.

Sebelum *e-learning* digunakan dalam pembelajaran *online*, semua proses belajar-mengajar dilakukan secara *face to face* di kelas. Pembelajaran yang dilakukan secara *face to face* telah biasa dilakukan dan cenderung lebih mudah daripada pembelajaran secara *online* karena semua materi dapat diajarkan secara manual, yaitu melalui proyektor, spidol, dan whiteboard. Dosen dapat langsung menjelaskan materi secara rinci dan apabila ada pertanyaan, mahasiswa pun dapat langsung bertanya yang kemudian dapat langsung dijelaskan melalui *whiteboard*.

Dalam menjalankan kedua jenis pembelajaran tersebut, sering terdapat beda pendapat antar mahasiswa mengenai mana pembelajaran yang lebih baik dan fleksibel. Beberapa mahasiswa mengatakan bahwa lebih menyenangkan pembelajaran *face to face* karena mahasiswa dapat bertemu dengan dosen apabila ada materi yang tidak dimengerti serta dosen dapat menjelaskan materi melalui *whiteboard* sehingga dapat langsung dimengerti oleh mahasiswa. Sedangkan beberapa mahasiswa lainnya lebih menyenangkan pembelajaran *online* karena mahasiswa menjadi lebih fleksibel mengenai waktu belajar dan merasa bahwa dosen mengajar tidak terlalu serius sehingga mahasiswa dapat lebih santai dalam belajar. Pendapat-pendapat tersebut didapatkan dari wawancara dengan beberapa mahasiswa prodi Sistem Informasi angkatan 2017, 2018, 2019, dan 2020.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini mempunyai judul Perbandingan Pengalaman dan Preferensi Mahasiswa terhadap Pembelajaran *Online vs Face to face*. Penelitian ini akan lebih menjelaskan pengalaman dan preferensi mahasiswa terhadap dua pembelajaran yaitu *face to face* dan *online*. Perumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana membandingkan pengalaman dan preferensi mahasiswa terhadap pembelajaran *online vs face to face*?

Tujuan penelitian di atas untuk membandingkan pengalaman dan preferensi mahasiswa pada pembelajaran *online vs face to face*. Sedangkan Manfaat penelitian yang didapatkan adalah hasil penelitian yang berupa analisis ini dapat dijadikan referensi bagi para dosen mengenai pengalaman dan preferensi yang didapatkan dari mahasiswa sehingga dalam proses belajar-mengajar dapat berjalan dengan lebih baik.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti [2] membuat sebuah penelitian mengenai persepsi mahasiswa dalam pembelajaran *online*. Berdasarkan kuisisioner yang telah dianalisis, peneliti menemukan bahwa mahasiswa menemukan masalah dalam berinteraksi, bukan hanya kepada sesama mahasiswa tetapi juga kepada dosennya. Hasil lainnya dari lingkungan pembelajarannya adalah mahasiswa merasa lingkungan belajar dalam pembelajaran *online* banyak halangan teknis yang terjadi.

Peneliti [3] membuat penelitian mengenai dua jenis pembelajaran yaitu tradisional dan non tradisional. Dalam prosesnya, mahasiswa diminta untuk memberikan pilihannya mengenai beberapa macam proses belajar yaitu kelas tradisional, *hybrid*, dan pembelajaran *online* sepenuhnya berdasarkan beberapa parameter seperti kebergunaan dan kepentingannya. Hasilnya para mahasiswa lebih menyukai pembelajaran tradisional karena lebih menarik dan interaktif ketika berinteraksi secara langsung di kelas.

Peneliti [4] meneliti mengenai kapan siswa lebih menyukai komponen pembelajaran *online* dan kapan yang tatap muka? Para siswa mengisi kuisisioner mengenai pengalaman mereka saat mengikuti pembelajaran secara *online*, mengenai pencapaian dalam belajar yang para siswa tersebut rasakan, dan mengenai preferensi mereka untuk komponen pembelajaran *online* atau tatap muka. Para siswa lebih suka belajar tatap muka karena saat proses komunikasi tidak terhalang apapun sehingga apabila ada masalah dapat langsung diselesaikan dan juga ketika tatap muka, para siswa dapat langsung melihat contoh yang diberikan oleh gurunya di kelas.

Peneliti [5] menganalisis deskriptif pada penelitiannya yang membahas persepsi mahasiswa Ekonomi Universitas Teuku Umar tentang model belajar secara daring. Tujuannya untuk dapat menghasilkan *output* yang lebih bagus dari model belajar secara daring. Hasilnya adalah suatu persepsi yaitu media pembelajaran daring yang paling disenangi adalah whatsapp dan Google Classroom.

Penelitian yang dilakukan saat ini adalah tidak hanya melihat persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran *online* dan *face to face* tetapi juga melihat preferensi dari kedua

pembelajaran tersebut. Selain itu, objek penelitian ini menggunakan semua mahasiswa Prodi Sistem Informasi aktif dari Angkatan 2017 hingga 2020. Hasilnya bukan hanya persentase saja tetapi juga temuan baru yang berupa narasi beserta alasannya mengapa lebih memilih satu pembelajaran di antara pembelajaran yang lainnya.

2.2. Pengalaman, Preferensi, dan Pembelajaran

Pengalaman adalah peristiwa yang ditangkap oleh panca indera serta tersimpan di memori. Pengalaman tersebut dapat diberikan kepada orang lain agar bisa digunakan dan menjadi arahan serta pembelajaran bagi manusia [6].

Preferensi sendiri mempunyai arti pilihan suka atau tidak suka dari seseorang kepada suatu produk, barang / jasa yang digunakan [7]. Sedangkan menurut [8], definisi preferensi lainnya adalah suatu perangkat mental yang merupakan campuran dari perasaan, prasangka, atau kecenderungan lain yang menjadikan individu untuk memilih suatu objek.

Selanjutnya pembelajaran menurut [9], belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada semua orang serta terjadi selama masih hidup. Belajar bisa dilakukan di rumah, sekolah, tempat kerja, tempat beribadah, dan masyarakat.

2.3. Pembelajaran Tatap Muka / Face to face

Proses pembelajaran tatap muka adalah pertemuan antara pendidik dengan murid dalam suatu ruangan dimana ruangan ini untuk belajar. Interaksi yang terjadi adalah terdapat model komunikasi langsung, dan juga interaksi aktif antara murid, pendidik, dan dengan murid lainnya. Dalam tatap muka ini, mempunyai bahan ajar yang dikirim tidak melalui internet, tetapi langsung disampaikan saat itu juga secara lisan maupun tulisan [10].

2.4. Pembelajaran Online

Proses belajar *online* menggunakan banyak jenis media dan teknologi serta memberikan pengalaman belajar kepada para siswa/mahasiswa. Pembelajaran ini tidak menggunakan tatap muka dan seluruh alat serta bahan pendukung digunakan secara *online* [11].

2.5. Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, serta menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan melalui pendekatan kuantitatif [6]. Semakin mendalam suatu data yang didapatkan, artinya semakin baik kualitas penelitian kualitatif tersebut. Oleh karena itu, dalam metode penelitian kualitatif, objek/responden yang digunakan lebih sedikit daripada penelitian kuantitatif. Hal tersebut menjelaskan bahwa kualitatif lebih mengutamakan kedalaman data, bukan kuantitas data [12].

Tahapan penelitian kualitatif secara umum adalah merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, serta merumuskan hasil studi [13]. Penelitian ini dibedakan menjadi lima tipe utama, yaitu Penelitian fenomenologi yang menelaah fokus kejadian yang diteliti serta melihat berbagai aspek subjektif dari keadaan objek. Penelitian etnografi adalah penelitian yang bertujuan mengkaji bentuk dan bahasa yang ada dalam budaya dan seterusnya digunakan untuk komunikasi antar individu. Penelitian studi kasus mempunyai proses apabila ada kasus atau kejadian tertentu di dalam masyarakat maka akan diteliti secara mendalam. Penelitian Teori Dasar adalah proses untuk menemukan teori atau menguatkan teori yang ada berdasarkan prinsip dan kebijakan yang ada. Penelitian metode historis mempunyai fokus penelitian dari peristiwa-peristiwa historis dan melakukan perubahan masa lalu berdasarkan sumber data / saksi sejarah yang masih hidup [14].

3. Metodologi Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam waktu satu semester dan kegiatan penelitian terbagi dalam beberapa tahap penelitian. Berikut adalah uraian singkat setiap tahapan penelitian.

3.1. Tahap Pra Lapangan

Menurut [15] terdapat enam tahap kegiatan, yaitu membuat rancangan penelitian, mengecek lapangan penelitian, membuat perizinan, menilai lebih dalam mengenai lapangannya, melakukan kontak dengan informan, dan menyiapkan alat dan bahan penelitian.

Dalam penelitian ini, rancangan penelitiannya adalah mahasiswa-mahasiswi Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Musi Charitas, mulai dari angkatan 2017 hingga 2020. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan wawancara yang berbasis beberapa pertanyaan tentang persepsi dan preferensi mahasiswa terhadap kedua pembelajaran tersebut, yaitu daring dan tatap muka. Pertanyaan-pertanyaan wawancara ini diadopsi dari penelitian sebelumnya [16].

Pemilihan lapangan penelitian dirumuskan dalam bentuk hipotesis kerja. Hipotesis yang digunakan adalah mahasiswa lebih menyukai pembelajaran daring karena dari segi waktu dapat lebih fleksibel serta tidak perlu repot-repot ke kampus. Dikarenakan masa pandemi, perizinan dilakukan secara lisan kepada Kepala Program Studi Sistem Informasi.

Dalam hal ini, menjajaki dan menilai lapangan telah dilakukan sebelum proposal dan laporan penelitian ini dibuat yaitu objek penelitiannya adalah proses pembelajaran daring dan tatap muka sedangkan subjek penelitiannya adalah mahasiswa/mahasiswi Program Studi Sistem Informasi angkatan 2017 – 2020. Selain itu ada pula informan yang bertugas untuk memberikan informasi tentang situasi penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah seorang mahasiswa Sistem Informasi angkatan 2018.

Perlengkapan yang diperlukan dalam penelitian ini adalah menyiapkan subjek penelitian yaitu mahasiswa/mahasiswi Prodi Sistem Informasi, menyiapkan kuisisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mendukung, peralatan *hardware*, alat analisis, peralatan untuk merekam saat wawancara, menyiapkan informan, dan lainnya.

3.2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang mendukung penelitian. Langkah-langkahnya yaitu pembatasan latar serta peneliti, penampilan, adanya hubungan peneliti dengan objeknya, dan waktu studi. Latarnya adalah latar tertutup dimana dalam latar ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara wawancara secara mendalam.

Dikarenakan proses wawancara dilakukan secara daring, maka penampilan secara fisik tidak dapat terlihat secara menyeluruh. Akan tetapi pewawancara tetap menggunakan pakaian formal saat mewawancarai para mahasiswa/mahasiswi Prodi Sistem Informasi tersebut. Saat penelitian, pewawancara bertindak secara netral karena sifatnya adalah untuk mengumpulkan informasi. Pewawancara juga sangat aktif dalam menanyakan pertanyaan penelitian agar dapat terus menggali hasil wawancara dengan mahasiswa/mahasiswi SI. Penelitian ini membutuhkan waktu sekitar 4 bulan sampai diselesaikannya semua laporan yang ada.

3.3. Tahap Analisis Data

Proses analisis datanya menggunakan dua langkah analisis, yaitu analisis sebelum lapangan dan analisis di lapangan. Pada tahapan analisis sebelum lapangan, beberapa pertanyaan yang diberikan ke responden terbagi atas dua persepsi. Pertama, persepsi mahasiswa pada interaksi mahasiswa di pembelajaran daring vs tatap muka. Kedua, persepsi mahasiswa pada lingkungan belajar di pembelajaran daring vs tatap muka. Setelah menanyakan pertanyaan-pertanyaan mengenai persepsi tersebut kepada mahasiswa, maka pertanyaan selanjutnya adalah mengenai preferensi mahasiswa [6].

Selanjutnya, tahapan analisis data di lapangan dilakukan dengan model Miles dan Huberman. Sebelum dilakukan proses tersebut, akan diberikan hasil wawancara dari mahasiswa/mahasiswi prodi Sistem Informasi Angkatan 2017 – 2020. Kegiatan dalam analisis data model Miles dan Huberman adalah reduksi, penyajian dan kesimpulan. Reduksi adalah meringkas dan memilih sesuatu yang penting untuk dicari tema dan polanya. Setelah itu, datanya akan lebih jelas sehingga membantu peneliti untuk melakukan tahap selanjutnya. Selanjutnya adalah penyajian data dari data yang telah direduksi. Penyajian data di penelitian

kualitatif bisa dalam bentuk isian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sebagainya. Kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap terakhir dalam model Miles dan Huberman. Selain itu artinya merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya.

4. Hasil dan Diskusi

Hasilnya didapatkan adalah hasil wawancara dari mahasiswa/i Prodi Sistem Informasi Angkatan 2017 – 2020 yang berjumlah 28 mahasiswa. Oleh karena penelitian ini merupakan kualitatif, maka tidak membutuhkan sampel yang terlalu banyak karena prosesnya untuk melakukan analisis lebih dalam tentang suatu kejadian. Dalam penentuan jumlah sampel, tidak ada patokan khusus karena selain metode pengumpulan datanya yang memerlukan waktu lebih panjang sehingga terlalu berat apabila menentukan sampel dengan jumlah yang terlalu banyak. Besaran sampel dalam penelitian kualitatif untuk *action research* adalah 20-30 orang dan untuk melakukan wawancara mendalam adalah wawancara pada kurang lebih 30 orang agar kualitas datanya tercukupi [16]. Setelah didapatkan semua jawaban wawancara dari para mahasiswa maka peneliti memasukkan data jawaban tersebut ke dalam tiga langkah untuk penelitian kualitatif, yaitu:

4.1. Data Reduction / Reduksi Data

Pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa ada contoh sebanyak lima mahasiswa yang sudah direduksi jawabannya dari hasil wawancara kelima mahasiswa tersebut.

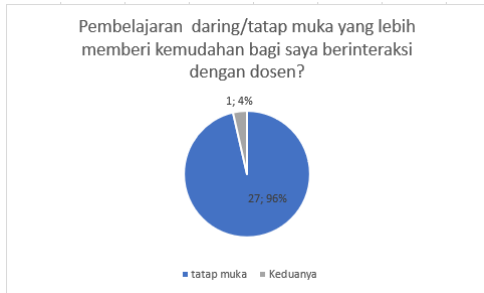
Tabel 1. Hasil Reduksi Jawaban Wawancara Mahasiswa (contoh 5 mahasiswa)

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara Mahasiswa (NIM)				
		17140	18140	18140	18140	18140
		06	11	08	02	09
A. Persepsi mahasiswa terhadap interaksi mahasiswa dalam pembelajaran daring vs tatap muka:						
1	Pembelajaran daring/tatap muka yang lebih mudah untuk melakukan interaksi dengan dosen?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
2	Interaksi mahasiswa dengan dosen lebih mudah saat perkuliahan online/tatap muka?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
3	Saat mengutarakan permasalahan perkuliahan, lebih nyaman online daripada tatap muka / sebaliknya?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
4	Miskomunikasi dosen dan mahasiswa lebih sering di perkuliahan online/tatap muka?	Online	Online	Online	online	online
5	Kerjasama dengan dosen yaitu penelitian, kepanitian dan lainnya lebih sering di perkuliahan online / tatap muka?	Tatap Muka.	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
B. Angket persepsi mahasiswa terhadap lingkungan belajar dalam perkuliahan online vs tatap muka:						
1	Lingkungan belajar yang lebih membantu dalam memahami materi pembelajaran?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
2	Lingkungan belajar yang lebih membangkitkan saya untuk lebih giat belajar dalam memahami materi?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	tatap muka
3	Lingkungan belajar yang lebih mendorong saya kuliah?	Tatap muka	Online	Online	Online	tatap muka
4	Pembelajaran yang lebih nyaman dalam menjawab pertanyaan yang diberikan di perkuliahan?	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap muka	Tatap muka	online
5	Lingkungan belajar yang lebih menyenangkan?	Tatap muka	Online	Tatap muka	Tatap muka	online
C. Preferensi						
1	Menurut anda, anda lebih suka pembelajaran daring / tatap muka? Berikan alasannya.	Online	Online	Tatap Muka	Tatap Muka	Tatap Muka

4.2. Data Display / Penyajian Data

Dalam penelitian ini, data disajikan dalam diagram yaitu diagram *pie* yang menunjukkan persentase dari masing-masing pertanyaan yang telah ditanyakan kepada mahasiswa/i Prodi Sistem Informasi Angkatan 2012-2020. Diagram-diagram yang ditunjukkan pada Gambar 1 sampai 7 menampilkan hasil berupa persentase kemudahan interaksi dengan dosen, keakraban interaksi dengan dosen, cara menghadapi permasalahan perkuliahan,

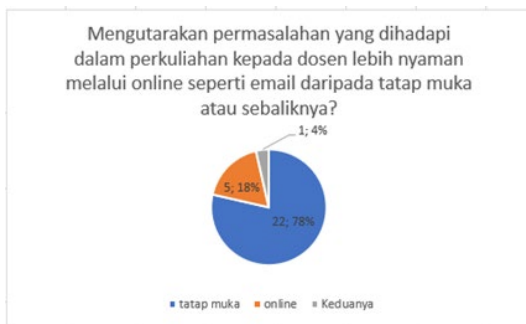
miskomunikasi antara dosen dan mahasiswa, seringkali kolaborasi mahasiswa dengan dosen, kemudahan interaksi dengan sesama mahasiswa, dan kemudahan interaksi dengan sesama mahasiswa.



Gambar 1. Persentase Kemudahan Interaksi dengan Dosen



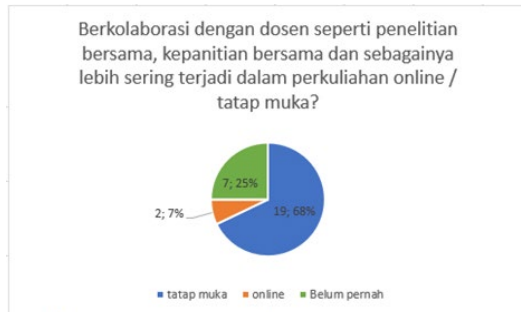
Gambar 2. Persentase Keakraban Interaksi dengan Dosen



Gambar 3. Persentase dalam Menghadapi Permasalahan Perkuliahan



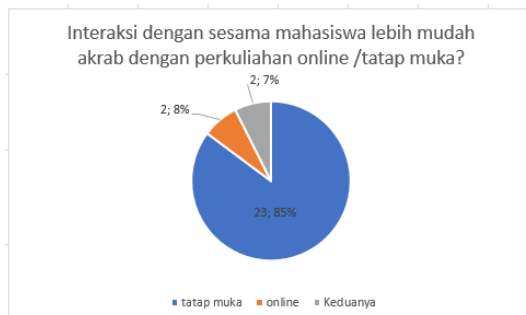
Gambar 4. Persentase Miskomunikasi antara Dosen dan Mahasiswa



Gambar 5. Persentase Seringnya Kolaborasi Mahasiswa dengan Dosen



Gambar 6. Persentase Kemudahan Interaksi dengan Sesama Mahasiswa



Gambar 7. Persentase Kemudahan Interaksi dengan Sesama Mahasiswa

4.3. Conclusion Drawing / Penggambaran Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah suatu temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan tersebut bisa ditulis dalam bentuk deskripsi / gambaran objek yang mempunyai hubungan sebab akibat, hipotesis ataupun teori. Penelitian ini akan membuktikan hipotesis yang telah dibuat sebelumnya yaitu mahasiswa lebih menyukai pembelajaran daring karena dari segi waktu dapat lebih fleksibel serta tidak perlu repot-repot ke kampus. Pada Tabel 2 menampilkan data Apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan ketiga langkah penelitian kualitatif tersebut.

Tabel 2. Penggambaran Kesimpulan

No	Pertanyaan	Kesimpulan
A. Persepsi mahasiswa terhadap interaksi mahasiswa dalam pembelajaran daring vs tatap muka:		
1	Pembelajaran daring/tatap muka yang lebih mudah untuk melakukan interaksi dengan dosen?	96 % Tatap Muka
2	Interaksi mahasiswa dengan dosen lebih mudah saat perkuliahan online/tatap muka?	100 % Tatap Muka
3	Saat mengutarakan permasalahan perkuliahan, lebih nyaman online daripada tatap muka / sebaliknya?	78 % Tatap Muka
4	Miskomunikasi dosen dan mahasiswa lebih sering di perkuliahan online/tatap muka?	72 % Online
5	Kerjasama dengan dosen yaitu penelitian, kepanitian dan lainnya lebih sering di perkuliahan online / tatap muka?	68 % Tatap Muka
B. Angket persepsi mahasiswa terhadap lingkungan belajar dalam perkuliahan online vs tatap muka:		
1	Lingkungan belajar yang lebih membantu dalam memahami materi pembelajaran?	86 % Tatap Muka
2	Lingkungan belajar yang lebih membangkitkan saya untuk lebih giat belajar dalam memahami materi?	86 % Tatap Muka
3	Lingkungan belajar yang lebih mendorong saya kuliah?	54 % Tatap Muka
4	Pembelajaran yang lebih nyaman dalam menjawab pertanyaan yang diberikan di perkuliahan?	54 % Tatap Muka
5	Lingkungan belajar yang lebih menyenangkan?	64 % Tatap Muka
C. Preferensi		
1	Menurut anda, anda lebih suka pembelajaran daring / tatap muka? Berikan alasannya.	75 % Tatap Muka

Temuan baru yang didapatkan dari Tabel 2 adalah lebih banyak yang menjawab tatap muka karena dosen lebih jelas saat menerangkan materi, lebih mudah untuk mengobrol dengan dosen, lebih nyaman untuk menjawab pertanyaan, interaksi dengan sesama teman dan dosen juga lebih mudah. Sedangkan beberapa poin dijawab dengan lebih besar persentasenya di pembelajaran *online* yaitu bagian miskomunikasi sering terjadi antar mahasiswa dan dengan dosennya. Pada bagian preferensi pun, para mahasiswa lebih menyukai tatap muka daripada *online*.

5. Kesimpulan dan Saran

Simpulan yang didapatkan adalah preferensi mahasiswa terhadap pembelajaran tatap muka lebih banyak daripada pembelajaran online, yaitu sebanyak 75% sedangkan perbandingan pengalaman yang dirasakan oleh mahasiswa adalah sebanyak > 50% yang memilih pembelajaran secara tatap muka. Hal tersebut terjadi karena saat tatap muka dosen lebih jelas saat menerangkan materi, lebih mudah untuk mengobrol dengan dosen, lebih nyaman untuk menjawab pertanyaan, interaksi dengan sesama teman dan dosen juga lebih mudah, lingkungan belajar tatap muka lebih mendukung dalam menyelesaikan suatu permasalahan, lingkungan belajar tatap muka lebih membangkitkan semangat dalam belajar. Berdasarkan preferensi, juga para mahasiswa lebih menyukai pembelajaran tatap muka daripada *online*.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat juga melihat pengalaman dan preferensi pembelajaran *online* vs tatap muka dari sisi dosen sehingga hasil evaluasi yang didapatkan bisa lebih lengkap karena dari dua sisi.

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih pada Rektor Universitas Katolik Musi Charitas, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi atas dukungannya dalam menyelesaikan penelitian ini serta pada mahasiswa prodi Sistem Informasi, yaitu Ivana Celesta atas kesediaannya menjadi informan dalam penelitian ini.

Referensi

- [1] M. Siahaan, "Dampak pandemi covid-19 terhadap dunia pendidikan," *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, vol. Edisi Khusus, no. 1, pp. 73-80, Jul. 2020. [Online]. Available: <http://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- [2] N. Adijaya and L. P. Santosa, "Persepsi mahasiswa dalam pembelajaran online," *Jurnal Wanastra*, vol. 10, no. 2, pp. 105-110, Sept. 2018. [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/wanastra/article/view/3931/2647#>
- [3] Karen E. Clayton, Fran C.B., and Jared A.A, "Linkages between course status, perceived course value, and students' preference for traditional versus non-traditional learning environments," *Computers & Education Journals*, vol. 125, pp. 175-181, Oct. 2018. [Online]. Available: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518301453>
- [4] M. Paechter and B. Maier, "Online or face-to-face? Students' experiences and preferences in e-learning," *Internet and Higher Education Journals*, vol. 13, no. 4, pp. 292-297, Dec. 2019. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/251645858_Online_or_face-to-face_Students'_experiences_and_preferences_in_e-learning
- [5] N. H. Zhafira, Y. Artika, dan Chairiyaton, "Persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama masa karantina covid-19," *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, vol. 4, no. 2, pp. 37-45, Oct. 2020.
- [6] S. Notoatmodjo, *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta, 2007.
- [7] P. Kotler, *Manajemen Pemasaran*, 10th ed., Jakarta, Indonesia: Prehalindo, 2000, pp. 154.
- [8] A. Mappiare, *Psikologi Remaja*, Surabaya, Indonesia: Usaha Nasional, 1994.
- [9] A. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta, Indonesia: Rajawali, 1986.
- [10] C. J. Bonk and C. Graham, *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Design*. San Fransisco, USA: Pfeiffer, 2006.
- [11] Saryono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung, Indonesia: PT. ASIfabeta, 2010.
- [12] R. Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta, Indonesia: PT. Kencana Perdana, 2006.
- [13] S. Danim and Darwis, *Metode Penelitian Kebidanan: Prosedur Kebijakan Dan Etik*. Jakarta, Indonesia: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2003.
- [14] D.W. Johnson and R. T. Johnson, "New Developments in Social Interdependence Theory, Genetic, Social, and General Psychology Monographs," *ProQuest Science Journals*, vol. 131, no. 4, pp. 285, Nov. 2015. [Online]. Available: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.3200/MONO.131.4.285-358>
- [15] J. Moleong and Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, revised ed., Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- [16] L. M. Given, *In the Encyclopedia of Educational Psychology*. Thousand Oaks, CA, USA: Sage Publications, 2008.