

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aktivitas atau usaha manusia untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi bawaan peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani untuk memperoleh hasil dan prestasi. Pendidikan juga merupakan sarana untuk memperoleh pengetahuan yang sesungguhnya, melalui pendidikan maka seseorang dapat berpikir dan menuai kreatifitas serta produktivitas yang dimunculkan akibat dari hasil pemerolehan teori-teori ilmu pengetahuan tersebut. Dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila berupa “*nilai dan norma masyarakat*” yang berfungsi sebagai filsafat pendidikan atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya karena bagaimanapun peradaban suatu masyarakat, di dalamnya berlangsung dan terjadi suatu proses pendidikan generasi milenial sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.

Mahasiswa merupakan seseorang yang belajar di bangku perkuliahan dengan mengambil jurusan yang disenangi sekaligus jurusan yang di dalamnya ada kemungkinan besar untuk mengembangkan bakatnya. Dalam kegiatan belajar mengajar interaksi mahasiswa sangat penting, baik interaksi mahasiswa dengan dosen maupun interaksi mahasiswa antar mahasiswa harus selalu dibangun untuk membangkitkan semangat belajar sehingga mahasiswa dapat mencapai hasil yang

maksimal dan meningkatkan komunikasi serta diskusi tentang setiap kegiatan dalam proses belajar mengajar.

Dosen sebagai fasilitator pembelajar harus mampu menyediakan fasilitas dan media belajar untuk memudahkan mahasiswa belajar. Dosen harus mampu menggunakan serta mengembangkan teknologi informasi secara profesional yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Melalui implementasi teknologi informasi dan komunikasi khususnya media *website* melalui internet maka proses pembelajaran diharapkan lebih berpusat kepada mahasiswa sehingga hasil belajar akan meningkat.

Media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* memuat informasi, pengetahuan, pembelajaran, hiburan dan menjadi sarana bagi mahasiswa untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan dan lain-lain). Dengan pemanfaatan media *website* mahasiswa bisa belajar dan mencari informasi yang diinginkan melalui internet, cukup dengan memasukkan kata kunci yang ingin diketahui maka proses pencarian akan dilakukan dan mahasiswa bisa belajar secara *online*.

Pembelajaran *online* atau sering disebut sebagai pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring dilakukan oleh pengajar dan yang diajar secara

berjauhan di dalam jaringan (*online*) dengan menggunakan media. Media inilah yang menjadi perantara pada proses belajar mengajar berlangsung.

Baru-baru ini pemerintah melalui kemendikbud mengeluarkan kebijakan berupa intruksi pembelajaran secara *online*/daring bagi seluruh sekolah ataupun universitas untuk mencegah penyebaran virus corona (covid-19). Program pembelajaran daring ini merupakan alternatif yang digunakan saat ini oleh setiap universitas untuk melaksanakan proses belajar mengajar walaupun tidak dengan tatap muka. Alternatif ini membantu mengurangi penyebaran virus covid-19 dan membantu agar tujuan pendidikan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengetahui dampak pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa. Seperti yang dialami mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan. Dari hasil observasi peneliti, peneliti menemukan dari metode pembelajaran daring bersifat satu arah. Hal itu menyebabkan interaksi dosen dan mahasiswa menjadi berkurang sehingga sulit bagi mahasiswa untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang sukar di pahami.

Peneliti juga mengamati kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi pada saat pembelajaran daring karena tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Beberapa mahasiswa dapat menangkap materi dengan lebih cepat hanya dengan membaca, namun ada juga yang membutuhkan waktu lebih lama sampai benar-benar paham. Bahkan ada juga yang membutuhkan penjelasan dari orang lain agar dapat memahami materi yang dipelajari. Selain itu, peneliti menemukan

masalah dalam minimnya pengawasan dalam belajar. Kurangnya pengawasan dalam melakukan pembelajaran secara daring membuat mahasiswa kadang kehilangan fokus. Dengan adanya kemudahan akses, beberapa pengguna cenderung menunda-nunda waktu belajar.

Oleh sebab itu peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui masalah ini secara mendalam melalui penelitian yang berjudul **“Dampak Pembelajaran Daring Dan Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap materi karena pembelajaran bersifat satu arah.
2. Kurangnya pengawasan dalam kegiatan belajar, membuat mahasiswa kadang kehilangan fokus.
3. Beberapa mahasiswa mengeluh terhadap jaringan yang kurang stabil di pelosok.
4. Mahasiswa sering mengeluh terhadap penambahan biaya pembelian paket.
5. Berkurangnya interaksi antara dosen dengan mahasiswa.
6. Berkurangnya interaksi antar mahasiswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah supaya terhindar dari penafsiran-penafsiran yang berbeda. Maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dampak pembelajaran daring terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
2. Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
3. Dampak pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada dampak pembelajaran daring terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021?
2. Apakah ada pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan

Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021?

3. Apakah ada dampak pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak yang terjadi dalam pembelajaran daring terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
2. Untuk mengetahui manfaat penggunaan *website* dalam pembelajaran daring terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
3. Untuk mengetahui dampak pembelajaran jarak jauh dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka diharapkan yang menjadi manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk mengetahui dampak pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Universitas

Sebagai bahan evaluasi terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa dalam pembelajaran daring dan dalam pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran.

b. Untuk Dosen

Meningkatkan kesadaran dampak pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa.

c. Untuk Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan mampu memberikan solusi yang tepat sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial mahasiswa selama pembelajaran daring dan selama memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran.

d. Untuk Peneliti

Untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam mengetahui interaksi sosial mahasiswa dalam pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Dampak Pembelajaran Daring

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran Daring

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi masalah, karena pada awal tahun 2020 keadaan dunia sangat memprihatinkan dengan adanya pandemi Covid-19. Covid-19 merupakan virus yang mudah menular pada manusia tanpa adanya gejala sehingga membahayakan orang-orang disekitarnya. Covid-19 tidak hanya menyerang Indonesia bahkan seluruh dunia, oleh karena itu pemerintah menerapkan PSBB atau yang disebut dengan Pembatasan Sosial Berskala Besar dengan tujuan untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Pembatasan tersebut berdampak pada penutupan sekolah dan perguruan tinggi/universitas yang menyebabkan peserta didik harus belajar dari rumah. Dengan ditiadakannya aktivitas perkuliahan tatap muka, maka kuliah *online* menjadi solusi untuk tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar di tengah penyebaran virus corona.

Menurut Usman dalam Gilang (2020: 12) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama”. Menurut KBBI Kemendikbud pusat dalam Gilang (2020: 17) Daring merupakan “kegiatan yang terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya”.

Menurut Widyastuti (2021: 23) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet”. Menurut Gilang (2020: 18) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring *web*, setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*”.

Sementara itu menurut Putria (<http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/460/pdf>) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer”. Sedangkan menurut Argaheni (<https://jurnal.uns.ac.id/placentum/article/view/43008/28002>) pembelajaran daring merupakan “Pembelajaran (dalam jaringan) sebagai terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer”.

Dengan berbagai defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung secara terpisah menggunakan media internet sebagai penghubung antara pengajar dan pembelajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

2.1.1.2 Prinsip Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring mencakup upaya yang ditempuh pembelajar untuk mewujudkan sistem pendidikan sepanjang hayat. Untuk menerapkan pembelajaran daring tersebut maka harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran jarak jauh. Menurut Sobri (<http://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id>) prinsip pembelajaran yaitu:

1. Rumusan tujuan pembelajaran pada setiap modul telah jelas, spesifik, teramati dan terukur untuk mengubah perilaku pembelajar.
2. Konten di modul telah relevan dengan kebutuhan pembelajar, masyarakat, dunia kerja, atau dunia pendidikan.
3. Meningkatkan mutu pendidikan yang ditandai dengan pembelajaran lebih aktif dan mutu lulusan yang lebih produktif.
4. Efisiensi biaya, tenaga, sumber dan waktu, serta efektivitas program.

Sedangkan menurut Munawar dalam Gilang (2020: 29) perancang sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah untuk dipelajari.
2. Sistem pembelajaran harus dibuat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
3. Sistem harus cepat dalam proses pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

Dari beberapa prinsip yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran daring memiliki prinsip dalam rumusan tujuan masalah harus jelas, modul harus relevan, meningkatkan mutu pendidikan, efektif dan efisien, sistem pembelajaran sederhana, sistem pembelajaran personal dan sistem harus cepat dalam mencari materi.

2.1.1.3 Manfaat Pembelajaran Daring

Dalam perkuliahan *online* atau tidak tatap muka ini, mahasiswa tidak dituntut rutin datang ke kampus. Kuliah *online* juga merupakan salah satu sarana pembelajaran interaktif. Dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan media internet. Dosen dapat memberikan materi kuliah, baik berupa file, video, maupun tulisan (teks). Dengan kuliah *online*, dosen bisa mengajar di beberapa tempat secara bersamaan kepada mahasiswa.

Menurut Argaheni (<https://jurnal.uns.ac.id/placentum/article/view/43008/28002>) pembelajaran daring memiliki beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen.
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dimana dan kapan saja.
3. Menjangkau mahasiswa dalam cakupan luas.
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Menurut Sobri (<http://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id>) manfaat pembelajaran daring yaitu:

1. Sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Model pembelajaran telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi pembelajaran, dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka.
3. Memberikan sebuah pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional atau tatap muka.

Sedangkan menurut Bilfaqih dalam Djaswadi (<https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/122/97>) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring/*e-learning* sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
3. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Maka berdasarkan beberapa manfaat pembelajaran daring yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran daring yaitu memudahkan interaksi kapan saja dan dimana saja, mempermudah

penyimpanan materi, menambah pengalaman baru dalam kegiatan belajar, dan menambah pengetahuan mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi.

2.1.1.4 Karakteristik/Ciri-Ciri Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, serta ujian dilaksanakan secara *online*. Adapun berbagai macam karakteristik dan ciri-ciri pembelajaran daring menurut para ahli.

Menurut Mustofa dalam Djaswadi (<https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/122/97>) menyatakan karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

1. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks grafik dan berbagai elemen multimedia.
2. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti *videoconferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*.
3. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya.
4. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar.

Sedangkan menurut Rusman dalam Djaswadi (<https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/122/97>) karakteristik dalam pembelajaran daring antara lain:

1. *Interactivity* (interaktivitas).
2. *Independency* (kemandirian).
3. *Accessbility* (aksesibilitas).
4. *Enrichment* (pengayaan).

Ciri-ciri pembelajaran daring menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) dalam Djaswadi (<https://jiemar.org/index.php/jiemar/article/view/122/97>) yaitu:

1. Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.
2. Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja .
3. Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka, belajar mandiri, belajar tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi.

Sedangkan menurut Gilang (2020: 31) ciri pembelajaran daring sebagai berikut:

1. Di bawah pengendalian langsung dari alat yang lainnya.
2. Dibawah pengendalian langsung dari sebuah sistem.
3. Tersambung pada suatu sistem dalam pengoperasiannya.
4. Bersifat fungsional dan siap melayani.

Dengan berbagai karakteristik/ciri-ciri pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwa karakteristik dan ciri-ciri pembelajaran daring adalah materi yang disampaikan berbentuk teks/video, proses pembelajaran dengan memanfaatkan elektronik yang terkoneksi dengan jaringan, dan bersifat fungsional serta siap melayani.

2.1.1.5 Tujuan Pembelajaran Daring

Perubahan yang tengah dialami oleh seluruh pihak terkait dalam penyelenggaraan pendidikan saat ini adalah bagaimana menggunakan teknologi

secara total sebagai media utama dalam pembelajaran daring. Terlebih dengan maraknya wabah Covid-19, mengharuskan seluruh pelaku pendidikan untuk menggunakan teknologi secara maksimal. Keberadaan teknologi dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk mencapai efisiensi proses pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan. Menurut Argaheni tujuan pembelajaran daring/pembelajaran jarak jauh menyatakan bahwa “Agar mutu pendidikan meningkatkan dan relevansi pendidikan serta meningkatkan pemerataan akses dan perluasan pendidikan”.

Sementara itu, menurut Meidawati dalam Gilang (2020: 34) tujuan pembelajaran daring yaitu:

1. Dapat membantu membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara dosen dengan mahasiswa.
2. Mahasiswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lain tanpa melalui perantara dosen.
3. Dapat memudahkan interaksi antara mahasiswa, dosen dan orangtua.
4. Dosen dengan mudah memberikan materi kepada mahasiswa melalui gambar dan video, peserta didik juga dapat mengunduh materi kapan saja tanpa ada batas waktu.

Sedangkan menurut Gilang (2020: 35) mengatakan bahwa sebagaimana diketahui pembelajaran daring selama darurat Covid-19 bertujuan untuk:

1. Memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19.
2. Melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19.
3. Mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan.
4. Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orangtua/wali.

Dari berbagai defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran daring adalah untuk meratakan perluasan akses pendidikan, membantu komunikasi dosen dan mahasiswa, untuk memudahkan mahasiswa

berdiskusi, memudahkan menyampaikan materi, serta membantu mencegah penyebaran Covid-19.

2.1.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan media. Dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Ini semua dilakukan guna membatasi penyebaran virus Covid-19 yang meluas pada tanggal 9 maret 2020 serta sesuai dengan surat edaran yang dikeluarkan oleh MENDIKBUD dalam Gilang (2020: 4) bahwa “Proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah untuk memberikan pembelajaran yang bermakna melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh”. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, tidak bisa dipungkiri bahwa semua pihak yang menjalankan pembelajaran daring mengalami kepanikan baik dosen maupun mahasiswa. Masalah teknis menjadi salah satu kendala dari sekian banyak kendala dan masalah dalam proses belajar mengajar secara daring yang menimbulkan kelebihan dan kekurangan dalam sistem ini.

Ada beberapa kelebihan pembelajaran daring menurut Siahaan dalam Pratiwi (<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921>) sebagai berikut:

1. Meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen.
2. Pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
3. Menjangkau peserta didik (mahasiswa) dalam cakupan luas (*potential to reach a global audience*).
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Sedangkan kelebihan pembelajaran daring menurut Gilang (2020: 36)

sebagai berikut:

1. Dapat diakses dengan mudah, cukup dengan menggunakan *smartphone* atau perangkat teknologi lain seperti laptop yang terhubung dengan internet.
2. Biaya lebih terjangkau.
3. Waktu belajar fleksibel.
4. Wawasan yang luas.

Disamping kelebihan pembelajaran daring, juga terdapat kekurangan.

Kekurangan pembelajaran daring menurut Haryono dalam Pratiwi (<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921>) yaitu:

1. Penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai.
2. Membutuhkan banyak biaya.
3. Komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban.

Sedangkan menurut Gilang (2020: 39) kelemahan pembelajaran daring yaitu keterbatasan akses internet, berkurangnya interaksi dengan pengajar, dan minimnya pengawasan dalam belajar.

Dari beberapa kelebihan dan kelemahan yang telah disimpulkan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran daring yaitu dosen dan mahasiswa dapat belajar dimana dan kapan saja sedangkan kelemahannya yaitu interaksi antara dosen dan mahasiswa serta mahasiswa dengan mahasiswa kurang.

2.1.1.7 Dampak Pembelajaran Daring

Fenomena Covid-19 sangat terasa dampaknya pada penyelenggara pendidikan, mulai dari pendidikan pra sekolah sampai perguruan tinggi. Belajar di rumah melahirkan kebijakan yang terkait dengan pembelajaran. Proses

pembelajaran dilakukan secara *online*. Kebijakan ini memaksa pihak kampus, dosen, mahasiswa, serta orangtua untuk meleak teknologi.

Pendidik diharuskan untuk melakukan proses pembelajaran *online*. Ini berarti harus menguasai aplikasi yang digunakan. Kendala yang dihadapi dari pelaksanaan pembelajaran daring ini masih banyak pendidik yang tidak menguasai TIK. Selama penerapan pembelajaran daring, ada beberapa dampak yang dialami oleh mahasiswa. Menurut Ningsih (<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/15450/6367>) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring secara *full* selama hampir 1 semester mengakibatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa terbatas dan penjelasan materi yang kurang maksimal”. Sementara menurut Pratiwi (<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pip/article/view/14921>) menyatakan bahwa dampak pembelajaran daring yaitu “Masalah koneksi internet dan kuota paket mahasiswa”.

Sedangkan menurut Argaheni (<https://jurnal.uns.ac.id/placentum/article/view/43008/28002>) dampak pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yaitu:

1. Pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa.
Banyak mahasiswa yang mengeluhkan tugas yang banyak tanpa adanya materi yang cukup sehingga mereka agak kewalahan dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan aplikasi yang digunakan membingungkan bagi mahasiswa.
2. Mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif, dan produktif.
Meskipun pembelajaran daring menggunakan berbagai aplikasi dalam pelaksanaannya, namun guru dan dosen tetap harus memperhatikan bagaimana model pembelajaran dan skenario dari pembelajaran yang akan dilaksanakan karena pembelajaran tanpa rencana yang matang akan menyulitkan pendidik dan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa kurang bermanfaat.

Kelebihan informasi telah terbukti menyebabkan *social media fatigue* karena membebani kognisi individu. *Social media fatigue* adalah perasaan subjektif pengguna media sosial yang merasa lelah, jengkel, marah, kecewa, kehilangan minat, atau berkurangnya motivasi berkaitan dengan interaksi di berbagai aspek penggunaan media sosial karena banyaknya konten yang ditemui dalam media *social*.

Maka berdasarkan uraian di atas yang menjadi indikator dampak pembelajaran daring yaitu 1). Keterbatasan interaksi mahasiswa 2). Sarana dan koneksi internet 3). Mahasiswa menjadi pasif dan 4). Mahasiswa mengalami *social media fatigue*.

2.1.2 Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian *Website* Sebagai Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dimasa pandemi Covid-19, maka perlu adanya media tepat. *Website* atau biasa disebut sebagai situs merupakan salah satu alternatif media pembelajaran daring. Pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (E-learning) dapat juga dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Menurut Febrian dalam Nugroho (<https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/60/60>) *website* adalah “Suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun bisa menyediakan informasi dengan menggunakan teknologi tersebut”. Rahman (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3746/0>) Media pembelajaran adalah “Media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran”. Media pembelajaran memuat informasi yang dapat berupa pengetahuan maupun

menjadi sarana bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar (membaca, mengamati, mencoba, mengerjakan soal, menjawab pertanyaan dan lain-lain).

Menurut Rusman dalam Widianoro (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/11593>) mengatakan bahwa “Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet”. Sedangkan menurut Munir (2020: 231) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis *web* (*web based learning*) adalah sistem pembelajaran daring atau jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan antarmuka *web*”.

Dari penjelasan media pembelajaran berbasis *website* menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* adalah media pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa dengan dosen secara daring yang memuat berbagai informasi yang terhubung dalam jaringan internet.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip *Website* Sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran berbasis *web* dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran ini pada tahap implementasi. Hal ini membuat pembelajaran berbasis *web* ini efektif pada dasarnya bergantung pada pandangan dari pemegang kepentingan. Menurut Ally dalam Sofi (<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32/33>) menyatakan bahwa ada beberapa implementasi prinsip teori belajar dalam *e-learning* atau media pembelajaran berbasis *web* diantaranya yaitu:

1. Prinsip Behaviorisme
 - a. Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan.
 - b. Pencapaian belajar perlu dinilai.

- c. Materi harus runtut mulai dari sederhana sehingga kompleks.
- d. Umpan balik perlu diberikan.
- 2. Prinsip *Kognitifisme*.
 - a. Informasi yang penting perlu diletakkan ditengah layar.
 - b. Informasi yang penting perlu ditonjolkan untuk menarik perhatian.
 - c. Informasi perlu ditampilkan sedikit demi sedikit untuk menghindari terjadinya beban pada memori.
 - d. Materi pembelajaran perlu disajikan sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
- 3. Prinsip *Konstruktivisme*.
 - a. Program *e-learning* atau media pembelajaran *web* perlu bersifat interaktif.
 - b. Contoh dan latihan perlu bermakna.
 - c. Peserta didik dapat mengontrol jalannya pembelajaran.

Sedangkan menurut Munir (2020: 123) prinsip mendasar dalam merancang pembelajaran daring/jarak jauh secara *online* adalah “Pembelajaran yang terjadi bukan hanya pada suatu tingkat pembelajaran yang diberikan oleh para pengajar”.

Dari beberapa prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip media *website* harus memiliki tujuan dan harus ditampilkan, informasi-informasi penting harus ditonjolkan, peserta didik dapat mengontrol jalannya pembelajaran, serta pembelajaran memiliki tingkatan yang bervariasi.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurang *Website* Sebagai Media Pembelajaran

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, pembelajaran dengan menggunakan *web* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Widianoro (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanteknikelektro/article/view/11593>) menyatakan bahwa sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis *web* juga memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapanpun, untuk mempelajari apapun.
2. Pelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri karena pembelajaran berbasis *web* membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
3. Kemampuan untuk membuat tautan (link), sehingga pembelajaran dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar.
4. Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.

Kelebihan penggunaan teknologi *internet* dan penerapan *web based learning* menurut Munir (2020: 233) yaitu:

1. Kemampuan teknis untuk menembus batas waktu dan tempat.
2. Kemudahan dalam melakukan pembaharuan terhadap materi pembelajaran atau informasi yang akan disampaikan.
3. Mempermudah hubungan antara pembelajar dengan nara sumber.

Pembelajaran berbasis *web* juga tidak terlepas dari beberapa kekurangan.

Adapun kekurangan menurut Widianoro (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikanteknikelektro/article/view/11593>) yaitu:

1. Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* bergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajaran.
2. Akses untuk mengikuti dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar.
3. Pembelajar cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan *bandwith* yang cukup.
4. Dibutuhkan panduan bagi pelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *web* sangat beragam.

Sedangkan kekurangan pembelajaran berbasis *web* menurut Munir (2020: 233) yaitu:

1. Terbukanya kesempatan yang sangat luas untuk mempelajari budaya lain memungkinkan terjadinya proses akulturasi yang lebih cepat, sehingga dapat mengancam kebudayaan asli.
2. Cara berkomunikasi yang berbeda memungkinkan terjadinya kesalahpahaman pada saat proses belajar.

Kelebihan dan kekurangan yang telah diuraikan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan kelebihan dari pembelajaran berbasis *website* yaitu memungkinkan setiap orang dapat belajar kapanpun dan dimanapun, mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Sedangkan kelemahan pembelajaran berbasis *website* yaitu kekurangan akses untuk mengikuti dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar dan cara berkomunikasi yang berbeda akan menimbulkan kesalahpahaman pada saat belajar.

2.1.2.4 Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer secara umum dan jaringan internet. Pembelajaran daring memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi ke kampus untuk mengikuti perkuliahan di kelas. Pembelajaran daring dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis *web* yang bisa diakses dari internet. Pemanfaatan *website* memungkinkan kita untuk mengakses serta memperoleh informasi dari teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Menurut Warsita dalam Rahman (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3746/0>) “Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan belajar atau sistem pembelajaran”.

Menurut Rahman (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3746/0>) pemanfaatan *website* melalui jaringan internet dapat di jadikan sebagai sumber dan sarana pembelajaran sebagai berikut:

1. *Browsing* atau *surfing* merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau *web*.
2. *Resourcing* adalah menjadikan internet sebagai sumber pengajaran. Peranan internet sebagai gudang informasi dan data yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
3. *Searching* merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
4. *Consultingandcommunicating* (konsultasi dan komunikasi melalui *e-mail* dan *mailing list*).

Furqan dalam Rahman (<https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3746/0>) mengemukakan beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran yaitu:

1. Pemanfaatan media dalam situasi kelas atau di dalam kelas, yaitu media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan pemanfaatannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.
2. Pemanfaatan media diluar situasi kelas meliputi:
 - a. Pemanfaatan secara bebas yaitu media yang digunakan tidak diharuskan kepada pemakai tertentu dan tidak ada kontrol dan pengawasan dari pembuat atau pengelola media, serta pemakai tidak dikelola dengan prosedur dan pola tertentu.
 - b. Pemanfaatan secara terkontrol yaitu media itu digunakan dalam serangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk dipakai oleh sasaran pemakai (populasi target) tertentu dengan mengikuti pola dan prosedur pembelajaran tertentu hingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut.
 - c. Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau masal.

Maka berdasarkan uraian di atas yang menjadi indikator pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran yaitu 1). Sistem belajar 2). Sumber informasi 3). Media hiburan dan 4). Media Diskusi.

2.1.3. Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa

2.1.3.1 Pengertian Interaksi Sosial

Di dalam suatu interaksi akan ada terjadinya kontak dan jalinan hubungan antara manusia yang satu dengan manusia-manusia lainnya. Secara umum interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling memberikan *feedback* dan bentuknya tidak hanya bersifat kerja sama tetapi juga berbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya.

Menurut Kulsum dalam Bewu (<https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>) menyatakan bahwa “Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara perorangan seperti hubungan ibu dan anak, anggota kelompok-kelompok seperti anggota kelas yang satu dengan kelas yang lain, maupun antara orang perorangan kelompok seperti dosen dan mahasiswa”. Sedangkan menurut Herimanto dalam Bewu (<https://doi.org/10.24114/konseling.v15i2.16195>) mengemukakan bahwa “Interaksi sosial merupakan faktor utama dalam kehidupan sosial”.

Dari pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan suatu hubungan sosial yang dinamis, menyangkut adanya hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok, maupun individu dengan kelompok.

2.1.3.2 Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Interaksi sosial sangat diperlukan oleh mahasiswa karena mereka memerlukan teman untuk diajak berkomunikasi jika mengalami kesulitan dalam belajarnya. Menurut Moore dalam Oetoyo (<http://simpen.lppm.ut.ac.id/htmlpublikasi/pardamean.pdf#page=1&zoom=auto,-73,734>) membagi tiga jenis interaksi yang sangat esensial dalam pendidikan jarak jauh yaitu:

1. Interaksi antara mahasiswa dengan bahan ajar merupakan interaksi yang terjadi untuk memperoleh informasi dari bahan ajar.
2. Mahasiswa dengan dosen (tutor) berupa pemberian motivasi, umpan balik dan dialog diantara kedua belah pihak.
3. Mahasiswa dengan mahasiswa tergambar dengan terciptanya forum tukar pendapat, tukar informasi atau ide, serta terjadinya dialog antara mereka tentang materi yang dipelajari.

Sedangkan menurut Bates dalam Oetoyo (<http://simpen.lppm.ut.ac.id/htmlpublikasi/pardamean.pdf#page=1&zoom=auto,-73,734>) mengemukakan dua jenis interaksi yang dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran melalui jarak jauh yaitu:

1. Interaksi yang bersifat individual atau *isolated activity* (interaksi antara mahasiswa dengan bahan ajar).
2. Interaksi sosial atau *social activity* (interaksi yang terjadi antara dua orang atau lebih, misalnya mahasiswa dengan dosen atau mahasiswa dengan mahasiswa mengenai bahan ajar yang tengah dipelajari).

Beberapa jenis interaksi sosial, dapat disimpulkan bahwa jenis interaksi sosial mahasiswa yaitu, mahasiswa dengan bahan ajar, mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dengan mahasiswa. Dalam pembelajaran jarak jauh, jenis interaksi terbagi menjadi dua kelompok yaitu interaksi yang bersifat individual dan interaksi yang bersifat sosial atau antar sesama.

2.1.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial akan dapat terjadi dan terbina dengan baik apabila faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial baik secara individu maupun kelompok terpenuhi. Menurut Sisrazeni (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/898>) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial adalah:

1. Faktor Imitasi
Gabriel Tarde, sebagaimana dikutip Gerungan beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu berdasarkan faktor imitasi.
2. Faktor Sugesti
Siti Mahmudah, mengatakan bahwa “Sugesti dimaksud sebagai pengaruh psikis, baik yang datang dari dalam diri sendiri, maupun datang dari orang lain. Peranan sugesti dalam interaksi sosial hampir sama satu sama lainnya”.
3. Faktor Simpati
Siti Mahmudah mengatakan bahwa “Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lainnya”.

Sedangkan menurut Monks (2002: 15) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Kelamin
Pada jenis kelamin biasanya cenderung laki-laki untuk melakukan interaksi dengan teman sebayanya lebih besar dari pada perempuan.
2. Kepribadian
Pada kepribadian biasanya orang-orang yang berkepribadian ekstrovert lebih mengkonfirmasi dari pada introvert.
3. Besar Kelompok
Pengaruh kelompok memiliki peranan dalam mempengaruhi individu dalam berinteraksi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor interaksi sosial adalah faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, faktor simpati, faktor media sosial, jenis kelamin, kepribadian, besar kelompok, keinginan untuk mempunyai status, interaksi orangtua dan pendidikan.

2.1.3.4 Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Interaksi sosial terjadi karena adanya individu yang saling membutuhkan satu sama lain, interaksi sosial dimulai dari tingkat kesederhanaan dan terbatas sampai tingkat yang lebih luas dan kompleks. Aspek-aspek interaksi sosial digunakan sebagai skala interaksi sosial. Menurut Gerungan dalam Sisrazeni (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/viewFile/898/819>) mengemukakan aspek-aspek dalam interaksi sosial yaitu:

1. Keterbukaan individu dalam kelompok.
Yaitu keterbukaan individu terhadap kelompok dan juga penerimaan kehadiran dalam kelompoknya.
2. Kerjasama individu dalam kelompok.
Yaitu seorang individu yang terlibat dalam kegiatan kelompoknya dan memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya serta adanya hubungan yang sangat dekat pada kelompoknya menjadikan kelompok yang bermanfaat untuk kebaikan bersama.
3. Frekuensi hubungan individu dalam kelompok.
Indivi lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Dalam hal ini terus melakukan interaksi untuk tetap terlihat dengan anggota kelompok. Seperti mengucapkan salam pada kelompoknya dan saling memberi kabar serta mengajak kelompoknya untuk bertemu dalam membicarakan hal-hal yang akan dibahas pada kelompoknya.

Sedangkan menurut Sisrazeni (<https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/viewFile/898/819>) menjelaskan beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial yaitu:

1. Komunikasi
Komunikasi termasuk salah satu unsur yang menentukan keberhasilan interaksi. Tapi kebanyakan komunikasi ini sering tidak dikuasai oleh manusia.
2. Sikap
Sikap dalam kehidupan bermasyarakat sangatlah penting, misalnya sikap negatif yang terdapat pada orang-orang pribumi terhadap orang-orang keturunan Cina di Indonesia.
3. Norma-norma sosial

Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara seseorang dengan orang lain, individu dan kelompok dengan kelompok dalam menjalin kehidupan tersebut tentunya manusia tidak terlepas dari kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa aspek yang telah dikemukakan oleh ahli, maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial adalah keterbukaan individu dalam kelompok, kerjasama individu dalam kelompok, frekuensi hubungan individu dalam kelompok, komunikasi, sikap, dan norma-norma sosial.

2.1.3.5 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tentu berinteraksi satu sama lain. Hal itu dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk bisa terus bertahan hidup. Ada beberapa bentuk interaksi sosial yang perlu diketahui. Menurut Setiadi, dkk (2007: 19) bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa:

1. Kerjasama
Kerjasama adalah bentuk-bentuk dari interaksi sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama.
2. Persaingan
Persaingan merupakan suatu usaha individu untuk mencapai sesuatu yang dari individu lainnya.
3. Pertentangan
Pertentangan merupakan bentuk pertentangan yang berkembang secara negatif. Dimana pihak yang satu berusaha menjatuhkan pihak yang lain.
4. Penyesuaian
Penyesuaian merupakan suatu keadaan dimana suatu pertentangan dapat penyelesaian sehingga kembali terjalin kerjasama yang baik.

Sedangkan, menurut Soekanto dalam Fatnar (<https://media.neliti.com/media/publications/241516-kemampuan-interaksi-sosial-antara-remaja-d71bbb47.pdf>) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial, yaitu:

1. Kerjasama yang berarti suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan.
2. Akomodasi, sebagai suatu proses dimana orang perorangan saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan.
3. Persaingan, diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka-prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman.
4. Konflik/pertentangan, adalah suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk interaksi berupa kerjasama, persaingan, pertentangan, penyesuaian, dan akomodasi.

2.1.3.6 Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa

Pembelajaran *online* atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung.

Menurut Siswoyo dalam Zelika (<https://media.neliti.com/media/publications/89668-ID-persepsi-tentang-perayaan-pengucapan-syu.pdf>) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai “Individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi”. Sedangkan menurut Hartaji dalam Zelika (<https://media.neliti.com/media/publications/89668-ID-persepsi-tentang-perayaan-pengucapan-syu.pdf>) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai “Individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi”. Sedangkan menurut Hartaji dalam Zelika (<https://media.neliti.com/media/publications/89668-ID-persepsi-tentang-perayaan-pengucapan-syu.pdf>) mahasiswa dapat didefinisikan sebagai “Individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi”.

neliti.com/media/publications/89668-ID-persepsi-tentang-perayaan-pengucapan-syu.pdf) mahasiswa adalah “Seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk pendidikan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Interaksi mahasiswa sangat penting dalam proses pembelajaran baik antara mahasiswa dengan mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan dosen untuk membangkitkan semangat belajar, sehingga pada akhirnya mahasiswa dapat menggapai hasil yang maksimal. Menurut Lin dalam Adijaya (<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/wanastra/article/download/3931/2647>) mengemukakan bahwa “Interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen harus selalu dibangun untuk meningkatkan komunikasi dan diskusi tentang setiap kegiatan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu faktor interaksi sosial dalam mencapai perkembangan sosial menurut Menurut Monks (2002: 15) “Jenis kelamin, kepribadian, dan besar kelompok”. Sedangkan menurut Menurut Sisrazeni (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/898>) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial “Imitasi, Sugesti dan Simpati”.

Maka berdasarkan uraian di atas, yang menjadi indikator perkembangan interaksi sosial mahasiswa yaitu 1). Sugesti 2). Komunikasi 3). Diskusi 4). Kepribadian.

2.2 Penelitian Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga menggunakan penelitian lain yakni sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Niken Bayu Argaheni (2020) tentang “Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia” berdasarkan hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan database Google Scholar. Maka hasil pencarian menggunakan tiga kata kunci tersebut menghasilkan 263 artikel. Kemudian dilakukan penyaringan artikel dengan kriteria eksklusi diperoleh 127 artikel. Pemilahan artikel selanjutnya dengan mengeliminasi duplikasi artikel dengan hasil 16 artikel. Selanjutnya dilakukan eliminasi artikel berdasarkan susunan yang lengkap yaitu sebanyak 8 artikel. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa, mahasiswa menjadi pasif, kurang kreatif dan produktif, penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Boedi Oetoyo dan Pardamean Daulay (2008) tentang “Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh” maka hasil penelitian Universitas Terbuka Surabaya dapat disimpulkan bahwa salah satu kendala yang dihadapi lembaga pembelajaran jarak jauh adalah kurangnya interaksi antara mahasiswa dan dosen. Sebanyak 1.201 email dengan 1.293 soal yang diserahkan oleh 479

mahasiswa. masalah yang paling intensif adalah interaksi personal (25,90%), masalah umum (14,24%) skor atau ujian (4,08%), strategi pembelajaran (4,08%), TAP/UKT (4,00%), TM/LM (3,41%), credit switching (0,42%) dan diploma (0,17%). Selain itu menunjukkan bahwa pola interaksi mengarah pada pola asosiatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ericha Windhiyana Pratiwi (2020) tentang “Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Sebuah Perguruan Tinggi Kristen Indonesia” berdasarkan hasil wawancara, kegiatan pembelajaran online di Universitas ini sudah efektif dengan memanfaatkan aplikasi Zoom, Google Classroom, Schoology, dan Edmodo. Kendala dalam melaksanakan pembelajaran online sebagian besar adalah masalah koneksi internet yang kurang mendukung.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada dasarnya hampir seluruh mahasiswa ingin belajar secara langsung (tatap muka) dan berinteraksi secara langsung. Namun, keadaan yang tengah dilanda covid-19 membatasi interaksi secara langsung untuk menghindari penyebaran virus corona. Pembelajaran daring dengan pemanfaatan media internet yang diselenggarakan merupakan alternatif dan keputusan yang tepat agar tujuan pendidikan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan dan tidak ada interaksi tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran daring dilakukan ditempat

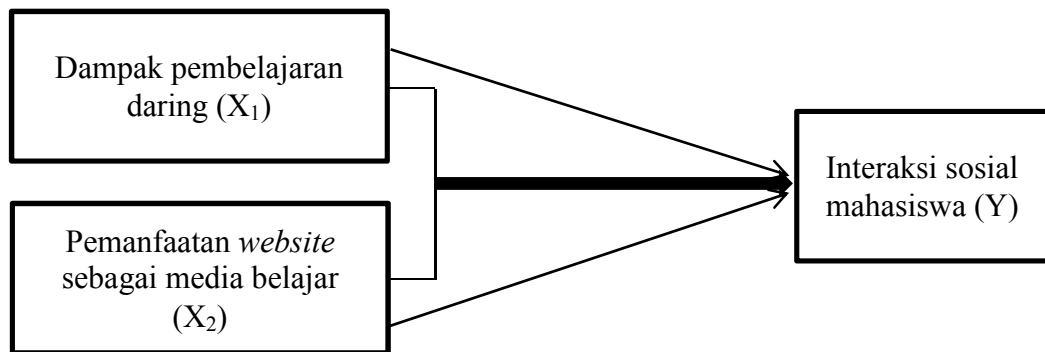
yang berbeda, namun waktu dan kegiatan dilakukan secara bersamaan dengan menggunakan media internet sebagai sarana penyambung interaksi secara tidak langsung.

Website merupakan media yang digunakan untuk memperoleh informasi yang mencakup sumber daya multimedia. *Website* mampu membantu mahasiswa dalam mencari sumber belajar, *website* juga digunakan sebagai media belajar pada pembelajaran daring yang sedang diterapkan. Dosen maupun mahasiswa, bisa menggunakan halaman *website* dalam kegiatan belajar mengajar.

Interaksi merupakan hubungan sosial yang dinamis berupa hubungan antara individu yang lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya maupun antara kelompok dengan individu. Interaksi sosial sangat diperlukan oleh mahasiswa karena mereka memerlukan teman untuk diajak berkomunikasi jika mereka mengalami kesulitan dalam proses belajarnya.

2.4 Paradigma Penelitian

Agar dapat mempermudah memahami dampak pembelajaran daring pada pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap interaksi antar mahasiswa, maka digambarkan dalam paradigam penelitian. Paradigm penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti. Paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis sebagai berikut :

1. Terdapat dampak positif dan signifikan antara pembelajaran daring terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan T.A. 2020/2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Universitas HKBP Nommensen Medan yang beralamat di Jl. Sutomo No. 4a, Perintis, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.1.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan 6 semester genap tahun ajaran 2020/2021.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 80) populasi adalah “Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 37 orang.

Tabel 3.1 Populasi Mahasiswa Stambuk 2017

Prodi Pendidikan Ekonomi

Stambuk 2017	Jumlah Mahasiswa
Kelas A	24 orang
Kelas B	13 orang
Jumlah	37 orang

Sumber: Diolah oleh peneliti

3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 81) mengatakan bahwa “Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam penentuan sampel, peneliti berpedoman kepada subjek terpopulasi kurang dari 100 orang. Jika populasi kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih.

Adapun sampel yang diambil adalah seluruh mahasiswa prodi pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 37 orang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik Total Sampling, karena jumlah populasi kurang dari 100 orang.

Tabel 3.2 Sampel Mahasiswa Stambuk 2017

Prodi Pendidikan Ekonomi

Stambuk 2017	Jumlah Mahasiswa
Kelas A	24 orang
Kelas B	13 orang

Jumlah	37 orang
--------	----------

Sumber: Diolah oleh peneliti

3.3. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini ada dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat dijadikan sebagai bentuk perlakuan, sedangkan variabel terikat adalah hasil akibat dari pengaruh variabel bebas.

- a. Variabel Bebas (X) : Pembelajaran Daring (X_1)
Pemanfaatan *Website* Sebagai Media
Pembelajaran (X_2)
- b. Variabel Terikat (Y) : Interaksi Sosial Mahasiswa

3.3.2 Defenisi Operasional

Yang menjadi defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online*, dimana dosen dan mahasiswa berbeda tempat namun mempelajari materi yang sama. Pembelajaran daring menggunakan media sebagai penghubung antara dosen dan mahasiswa, sehingga menggerakkan mahasiswa untuk lebih mandiri dalam belajar.
2. Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran merupakan proses pemanfaatan jaringan internet dalam menghubungkan halaman *website* antara dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar.
3. Perkembangan interaksi sosial merupakan bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh dalam hubungan antara manusia yang saling mempengaruhi dan saling menghasilkan hubungan tetap baik dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan

struktur sosial. Serta untuk mengetahui perkembangan interaksi sosial mahasiswa selama pembelajaran daring dan selama memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran, dapat diperoleh melalui sebaran angket.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan peneliti untuk memperoleh data. Adapun data yang dikumpulkan berupa pembelajaran daring, pemanfaatan *website* dan perkembangan interaksi mahasiswa. Setelah data terkumpul kemudian disusul dengan alat pembantunya yaitu instrument. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.4.1 Observasi

Observasi merupakan bagian yang ada dalam proses pengumpulan data. Pada teknik ini, penulis mengadakan proses pengumpulan data langsung dari lapangan yaitu di Universitas HKBP Nommensen Medan.

3.4.2 Dokumentasi

Pada teknik ini, penulis memperoleh informasi berupa data sekunder yang tersedia di Universitas HKBP Nommensen Medan. Adapun bentuk dari data sekunder ini berupa daftar nama-nama mahasiswa prodi pendidikan ekonomi stambuk 2017.

3.4.3 Quesioner (Angket)

Angket merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dengan membuat pertanyaan sesuai dengan variabel yang diteliti. Data pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* diperoleh dari angket. Adapun cara mendapatkan data, diambil dari data variabel X_1

(Pembelajaran Daring), X_2 (Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran) dan Y (Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa) yaitu:

1. Pembelajaran daring (X_1) diperoleh dari sebaran angket pembelajaran daring yang berjumlah 20 butir pertanyaan.
2. Pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran (X_2) diperoleh dari sebaran angket pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran yang berjumlah 20 butir pertanyaan.
3. Perkembangan interaksi sosial mahasiswa (Y) diperoleh dari hasil sebaran angket perkembangan interaksi sosial mahasiswa prodi pendidikan ekonomi stambuk 2017 Universitas HKBP Nommensen Medan yang berjumlah 20 butir pertanyaan.

Skala yang digunakan yaitu skala likert dengan 4 pilihan jawaban.

Tabel 3.3 Skor Penilaian Angket

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2010: 93)

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran daring dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran. Adapun indikator penelitian ditunjukkan pada tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3.4 Layout Angket Penelitian

No.	Variabel	Indikator	No. Item	Skala
------------	-----------------	------------------	-----------------	--------------

1.	Pembelajaran Daring (X ₁)	1. Keterbatasan interaksi mahasiswa 2. Keterbatasan sarana dan koneksi internet 3. Mahasiswa menjadi pasif 4. Mahasiswa mengalami <i>sosial media fatigue</i>	1-5 6-10 11-15 16-20	Likert
2.	Pemanfaatan <i>website</i> sebagai media pembelajaran (X ₂)	1. Sistem belajar 2. Sumber informasi 3. Media hiburan 4. Media diskusi	1-5 6-10 11-15 16-20	Likert
3.	Perkembangan interaksi sosial mahasiswa (Y)	1. Sugesti 2. Komunikasi 3. Diskusi 4. Kepribadian	1-5 6-10 11-15 16-20	Likert

Sumber: Diolah oleh Peneliti

3.5. Uji Instrumen Angket

3.5.1 Uji Validitas Angket

Menurut Arikunto (2013: 226) validitas adalah “Ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan instrument”. Untuk menguji tingkat validitas instrument, peneliti menggunakan *SPSS v 20 for windows*. Dengan kriteria apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ maka instrumen dinyatakan “Valid” dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan “Tidak Valid”.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Angket Pembelajaran Daring

X1	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,684	0,297	Valid
X1.2	0,756	0,297	Valid
X1.3	0,682	0,297	Valid

X1.4	0,859	0,297	Valid
X1.5	0,546	0,297	Valid
X1.6	0,487	0,297	Valid
X1.7	0,722	0,297	Valid
X1.8	0,508	0,297	Valid
X1.9	0,821	0,297	Valid
X1.10	0,641	0,297	Valid
X1.11	0,669	0,297	Valid
X1.12	0,793	0,297	Valid
X1.13	0,572	0,297	Valid
X1.14	0,554	0,297	Valid
X1.15	0,521	0,297	Valid
X1.16	0,739	0,297	Valid
X1.17	0,648	0,297	Valid
X1.18	0,663	0,297	Valid
X1.19	0,694	0,297	Valid
X1.20	0,804	0,297	Valid

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas angket pembelajaran daring diketahui semua pernyataan dalam kuisioner valid.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran

X2	r hitung	r tabel	Keterangan
X2.1	0,285	0,297	Tidak Valid
X2.2	0,175	0,297	Tidak Valid
X2.3	0,458	0,297	Valid
X2.4	0,288	0,297	Tidak Valid
X2.5	0,723	0,297	Valid
X2.6	0,703	0,297	Valid
X2.7	0,696	0,297	Valid
X2.8	0,758	0,297	Valid
X2.9	0,711	0,297	Valid
X2.10	0,677	0,297	Valid
X2.11	0,814	0,297	Valid
X2.12	0,813	0,297	Valid
X2.13	0,788	0,297	Valid
X2.14	0,811	0,297	Valid
X2.15	0,472	0,297	Valid
X2.16	0,772	0,297	Valid
X2.17	0,417	0,297	Valid

X2.18	0,705	0,297	Valid
X2.19	0,718	0,297	Valid
X2.20	0,743	0,297	Valid

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas angket pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran diketahui dalam angket terdapat 3 pernyataan angket yang tidak valid. Maka dalam angket terdapat 17 pernyataan angket yang valid.

Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Angket Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa

Y	r hitung	r tabel	Keterangan
Y.1	0,698	0,297	Valid
Y.2	0,753	0,297	Valid
Y.3	0,631	0,297	Valid
Y.4	0,655	0,297	Valid
Y.5	0,573	0,297	Valid
Y.6	0,687	0,297	Valid
Y.7	0,766	0,297	Valid
Y.8	0,804	0,297	Valid
Y.9	0,810	0,297	Valid
Y.10	0,580	0,297	Valid
Y.11	0,737	0,297	Valid
Y.12	0,795	0,297	Valid
Y.13	0,778	0,297	Valid
Y.14	0,745	0,297	Valid
Y.15	0,696	0,297	Valid
Y.16	0,657	0,297	Valid
Y.17	0,680	0,297	Valid
Y.18	0,680	0,297	Valid
Y.19	0,699	0,297	Valid
Y.20	0,644	0,297	Valid

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pada uji validitas angket perkembangan interaksi sosial mahasiswa diketahui semua pernyataan dalam kuisioner valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas Angket

Menurut Arikunto (2013: 221) uji reliabilitas merupakan “Suatu pemahaman bahwa suatu instrument cukup dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena

instrumen tersebut sudah baik". Syarat untuk mencapai reliabilitas jika *cronbach's alpha* lebih besar daripada 0,6. Untuk menguji reliabilitas instrumen dapat dihitung melalui *SPSS v 20 for Windows*.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pembelajaran Daring
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,925	20

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Pemanfaatan Website Sebagai Media Pembelajaran

Cronbach's Alpha	N of Items
0,917	20

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Angket Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa

Cronbach's Alpha	N of Items
0,945	20

(Sumber: Hasil Olahan SPSS V20)

3.6. Uji Asumsi Klasik

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Dimana dalam analisis kuantitatif analisis datanya menggunakan statistik. Sebelum data tersebut dianalisis, model regresi harus memenuhi syarat asumsi klasik yaitu uji normalitas dan multikolinieritas.

3.6.1 Uji Normalitas

Untuk keperluan analisis data selanjutnya maka akan lebih mudah dan lancar apabila variabel-variabel yang diteliti mengikuti distribusi tertentu. Dari teori kemungkinan apabila

populasi yang diteliti berdistribusi normal maka konklusi bisa diterima tetapi apabila populasi tidak berdistribusi normal maka konklusi berdasarkan teori tidak berlaku. Oleh sebab itu, sebelum mengambil keputusan berdasarkan teori tersebut perlu diperiksa terlebih dahulu normalitas distribusinya apakah pada taraf signifikansi tertentu atau tidak. Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi penelitian masing-masing variabel penelitian.

Uji normalitas yaitu pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang diambil apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dideteksi dengan menggunakan histogram dan plot normal yang diperoleh dengan bantuan *SPSS v 20 For Windows* ketentuannya adalah apabila *output histogram* menggambarkan bahwa sebaran data yang ada menyebar merata dan membentuk suatu garis linear (lurus), dapat disimpulkan bahwa data mempunyai distribusi normal.

3.6.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat korelasi antara variabel bebas. Jika ditemukan adanya multikolinearitas, maka koefisien regresi variabel tidak ditentukan dan kesalahan menjadi tidak terhingga. Salah satu metode untuk mendiagnosa adanya multikolinearitas adalah dengan menganalisis nilai *tolerance* dan lawannya *variance inflation factor* (VIF). *Tolerance* mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi karena, $VIF = 1/tolerance$. Nilai *cut off* yang dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinearitas adalah *tolerance* kurang dari 0,1 atau sama dengan nilai VIF lebih dari 10.

3.7. Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Menurut Priyatno (2010: 116) menyatakan bahwa “Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antara dua atau lebih variabel independen dengan variabel dependen serta untuk mengetahui apakah variabel independen masing-masing berpengaruh positif atau negatif terhadap variabel dependen”. Persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX_1 + bX_2$$

(Ridwan 2010: 143)

Dimana:

Y = Perkembangan Interaksi Sosial Mahasiswa

a = Konstanta

X₁ = Pembelajaran Daring

X₂ = Pemanfaatan *Website* Sebagai Media Pembelajaran

3.7.2 Pengujian Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

Untuk pengujian hipotesis antara variabel X₁ terhadap Y dan X₂ terhadap Y, maka dilakukan uji signifikansi korelasi *product moment*. Kajian ini dapat dikerjakan dengan kajian *SPSS v 2020 For Windows*. Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₁ diterima dan H₀ ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₁ ditolak dan H₀ diterima

Dengan $\alpha = 0,05$

3.7.3 Pengujian Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Dalam penelitian ini uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel dependen. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis digunakan uji F dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai signifikan lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka hipotesis diterima artinya variabel terikat perkembangan interaksi sosial mahasiswa (Y) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel pembelajaran daring (X_1) dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran (X_2). Untuk melakukan uji ini, peneliti menggunakan *SPSS v 2020 For Windows*.

3.7.4 Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan pembelajaran daring (X_1) dan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran (X_2) terhadap perkembangan interaksi sosial mahasiswa (Y). Koefisien determinan antara 0 dan 1. Untuk menghitung koefisien kajian ini, menggunakan *SPSS v 2020 For Windows*.