

Sikap Mahasiswa dan Orang Tua Pada Media Pembelajaran Daring Zoom Meeting di Masa Pandemi Covid-19

Attitude of Students and Parents On Zoom Meeting Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic

Oleh :

Maria Yulastuti^{1**}, Akhsaniyah²

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Email: maria_yulastuti@ukwms.ac.id^{1**}, akhsaniyah@ukwms.ac.id²

Abstract

Three elements in communication, starting from the communicator (source), message, and communicant (message recipient) are needed. There are nine parts in the communication process that are most important, including sender, encoding, message, media, decoding, receiver, response, feedback, and noise. All of these elements have their own challenges when applied during the COVID-19 pandemic. In the process of communicating, of course, there will be no problems when it is done face-to-face. But not during this pandemic, the choice of video conferencing is the most effective choice compared to other media. The results of this study, obtained from both student respondents and parents, gave a positive attitude if Teaching and Learning Activities (KBM) in Higher Education used zoom meetings. However, when viewed from the achievement of Subject Learning Outcomes (CPMK) through zoom meetings, many parents are actually worried about this. In contrast to students who are more worried if they will find it difficult to be actively involved in online classes (Student Engagement) using zoom meetings.

Keywords: Attitude, Parents, Students, Zoom Meeting, Covid-19

Abstrak

Tiga unsur dalam komunikasi, mulai dari komunikator (sumber), pesan, dan komunikan (penerima pesan) sangat dibutuhkan. Ada sembilan bagian dalam proses komunikasi yang paling penting, diantaranya adalah *sender, encoding, message, media, decoding, receiver, response, feedback*, dan *noise*. Keseluruhan unsur tersebut memiliki tantangan tersendiri ketika diterapkan saat pandemi covid-19. Pada proses berkomunikasi, tentunya akan tidak terkendala ketika dilakukan dengan tatap muka. Namun tidak pada masa pandemi ini, pilihan *video conference* menjadi pilihan yang utama dirasa paling efektif dibanding melalui media yang lain. Hasil dari penelitian ini, didapatkan baik dari responden mahasiswa ataupun orang tua memberikan sikap positif jika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Perguruan Tinggi menggunakan zoom meeting. Namun jika dilihat dari ketercapaian Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) melalui zoom meeting, banyak orang tua justru khawatir akan hal tersebut. Berbeda dengan mahasiswa yang lebih khawatir jika mereka akan kesulitan untuk terlibat aktif di kelas daring (*Student Engagement*) menggunakan zoom meeting.

Kata Kunci: Sikap, Orang Tua, Mahasiswa, Zoom Meeting, Covid-19

1. PENDAHULUAN

1..1. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya terdapat tiga unsur yang paling mendasar dalam proses komunikasi, di antaranya adalah adanya komunikator (sumber), pesan, dan komunikan (penerima pesan). Menurut (Effendy, 2011), terdapat sembilan bagian dalam proses komunikasi yang terpenting diantaranya adalah *sender*, *encoding*, *message*, *media*, *decoding*, *receiver*, *response*, *feedback*, dan *noise*.

Proses komunikasi ini tentunya akan dapat berjalan lancar jika memang media penyampai pesan yang ada dalam proses komunikasi tersebut juga mendukung. Namun bila sebaliknya, maka pesan yang disampaikan oleh *sender* tidak akan sampai dengan baik kepada *receiver*.

Saat ini dunia berusaha sekuat tenaga untuk mampu mengatasi virus Covid-19 yang menyebar luas ke berbagai belahan negara. Termasuk salah satunya adalah Indonesia yang terus menerus berusaha beradaptasi dan tetap melawan virus Covid-19 ini dengan berbagai cara. Mulai dari iklan layanan masyarakat di media massa hingga secara teknis melakukan sidak di lapangan untuk menghindari kerumunan dan pemeberian sanksi bagi masyarakat yang tidak menggunakan masker.

Seluruh unit masyarakat berusaha untuk mengurangi aktifitas berkerumun

menghindari penyebaran Covid-19. Begitu pula dengan instansi pendidikan, yaitu Perguruan Tinggi (PT) juga menerapkan hal yang sama. Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang selama ini menggunakan sistem *offline*/ tatap muka langsung harus beralih menggunakan sistem *online*/ daring melalui aplikasi *Video Conference* (VC) yang kemudian menjadi tantangan tersendiri.

Aplikasi VC yang tersedia juga banyak pilihan, mulai dari Zoom, Google Hangouts Meet, Facebook Messenger desktop, Skype, Cisco Webex, dll. Namun Zoom menjadi pilihan aplikasi VC tertinggi yang paling banyak digunakan. Data tersebut didukung oleh temuan dari lembaga riset aplikasi, Apptopia, ditemukan sebesar 477 juta kali telah di download. Data tersebut mengalahkan aplikasi VC lainnya yaitu Google Meet yang telah di unduh sebanyak 254 juta kali (Riyanto, 2021).

Berangkat dari data tersebut, tidak dapat dipungkiri pula bila pada proses KBM, Zoom menjadi pilihan utama sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu sebagai penunjang dari materi yang akan diberikan. Sehingga materi dapat sampai lebih baik kepada *audience*.

Zoom sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri sebagai aplikasi penyedia VC. Menurut (Febriyanto, 2021)

Zoom memiliki kelebihan pada kapasitas ruang besar yang bisa menembus lebih dari 500 orang, fiturnya yang beragam, kemudian kualitas aksesnya yang tinggi. Namun Zoom juga memiliki kekurangan diantaranya adalah boros pada penggunaan kuota data, tidak tersedianya pilhan Bahasa Indonesia, dan rawan data bocor.

Walaupun dikenal dengan boros penggunaan kuota data, Zoom ternyata memiliki *bandwith* yang paling rendah dibanding *skype*, *hangouts*, dan *webex* (Febriyanto, 2021).

Fakta tersebut menjadi tantangan tersendiri, tidak hanya bagi tenaga pengajar, namun juga mahasiswa dan orang tua juga sebagai bagian dari *support system*. Mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan Zoom inilah, menjadi pertanyaan yang paling mendasar pada penelitian ini mengenai bagaimana sikap orang tua dan mahasiswa mengenai penggunaan Zoom sebagai media pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 ini.

2. TINJAUAN TEORITIS

2.1. Zoom Meeting

Aplikasi Zoom Meeting merupakan aplikasi *Video Conference* yang paling sering digunakan. Terkait fiturnya yang beragam membuat Zoom mengalahkan beberapa kompetitornya. Berikut diantaranya fitur-fitur yang terdapat dalam

Zoom seperti yang telah disampaikan (Dewi, 2021) dalam *tirto.id* sebagai berikut:

1. Video dan Audio HD

Aplikasi Zoom memberikan fasilitas video ataupun audio dengan kualitas *high definition* (HD). Disamping itu, zoom memiliki kapasitas hingga lebih dari 1000 pengguna pada waktu bersamaan.

2. Alat kolaborasi bawaan

Setiap pengguna memiliki fasilitas yang sama untuk dapat melakukan *share screen*, secara bersamaan untuk membagikan file ataupun catatan. Sehingga pertemuan akan lebih interaktif.

3. Keamanan

Melalui sistem end-to-end encryption seluruh pengguna tidak perlu cemas. Sehingga seluruh rapat yang telah diagendakan di aplikasi Zoom akan tetap terjaga. Sebelum bisa *join meeting*, pengguna juga diminta untuk mengisi *password*. Sehingga keamanan pada Zoom Meeting tetap terjaga.

4. Rekaman dan transkrip

Pengguna dapat melakukan *record* pada setiap pertemuan yang diikuti. Tersedia dua pilihan, bisa disimpan di perangkat pengguna ataukah di *cloud*. Sehingga jika kemudian hari ingin dicari file recordnya akan mudah ditemukan.

5. Fitur Penjadwalan

Bagi pengguna yang ingin mengatur jadwal pertemuan rutin, tidak perlu kesulitan. Hanya dengan sekali setting, satu link pertemuan akan dapat digunakan berkali-kali sesuai kebutuhan sesuai dengan jumlah pertemuan yang telah kita rencanakan.

6. Obrolan Tim (chat)

Saat pertemuan berlangsung, masing-masing pengguna juga dapat saling bertegur sapa di fitur chat. Baik secara personal hanya orang tertentu saja, ataukah ditujukan ke orang banyak dalam pertemuan tersebut. Bahkan tidak sekedar berbincang, namun pengguna juga dapat saling bertukar file atau data di fitur ini.

Selain enam fitur tersebut, belum lama ini Zoom menambah salah satu fiturnya yaitu *Breakout Rooms* yang memungkinkan penggunanya membuat beberapa ruang VC untuk satu waktu yang sama. Adapula beragam filter juga telah disediakan oleh Zoom, mulai dari *blur background*, *Immersive View* hingga bermacam filter bisa dipilih sesuai kebutuhan. Namun, penyediaan filter ini lebih menekankan pada kesenangan dibanding fungsionalnya.

2.2. Sikap

Sikap merupakan bentuk evaluasi mendukung atau sebaliknya pada sebuah objek tertentu, dalam hal ini objek

penelitian (Azwar, 2002). Selanjutnya juga dipertegas kembali oleh (Azwar, 2002) bahwa kepercayaan (kognitif) atau apa yang dipercayai sebagai benar dan berlaku bagi objek.

Asch menyatakan, *“There cannot therefore be a theory of attitudes or of social action that is not grounded in an examination of their cognitive foundation”*

Bahwa tidak akan ada teori sikap atau aksi sosial yang tidak didasarkan pada penyelidikan tentang dasar-dasar kognitifnya. Secara singkat, sikap ditentukan oleh citra. Pada gilirannya, citra ditentukan oleh sumber informasi. Diantara sumber informasi yang paling penting dalam kehidupan modern ialah media massa. Media massa tidak mengubah sikap secara langsung. Media massa mengubah dulu citra, dan citra mendasari sikap (Rakhmat, 2003).

Citra yang dimaksudkan adalah pengetahuan seseorang terhadap suatu informasi yang telah diolah dan disimpan. Sikap seseorang bergantung pada citra tentang suatu objek. Jika seseorang mengetahui suatu penyakit dikarenakan virus, maka ia akan bersikap positif terhadap vaksinasi. Namun, jika seseorang mengetahui suatu penyakit dikarenakan makhluk halus, maka ia akan bersikap

negatif terhadap vaksinasi (Rakhmat, 2003).

Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian sikap hanya pada komponen kognitif dan komponen afektifnya karena komponen kognitif dipandang memiliki hubungan dengan sikap dan hubungan tersebut mengilustrasikan hierarki pengaruh keterlibatan tinggi dimana komponen kognitif mempengaruhi komponen afektif (Setiadi, 2003). Komponen kognitif dan komponen afektif dijelaskan sebagai berikut :

a. Komponen Kognitif

Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa komponen kognitif merupakan komponen kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi objek sikap. Namun, (Azwar, 2002) mengatakan bahwa kepercayaan datang dari apa yang terlihat atau apa yang diketahui. Maka dari itu, komponen kognitif dapat diuraikan dalam beberapa bagian sebagai berikut, awareness yakni kesadaran akan suatu informasi, *comprehension* yakni pemahaman akan informasi yang didapat, *knowledge* yakni pengetahuan atau kepercayaan akan informasi yang didapat (Aaker & Myers, 1987).

b. Komponen Afektif

Komponen afektif merupakan evaluasi positif atau negatif seseorang terhadap

suatu objek. Secara umum, komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu. “Reaksi emosional yang merupakan komponen afektif ini banyak dipengaruhi oleh kepercayaan atau apa yang kita percayai sebagai benar dan berlaku bagi objek termaksud” (Azwar, 2002). “Komponen afektif dapat dilihat dari *liking* yakni perasaan suka atau tidak suka seseorang terhadap suatu objek” (Aaker & Myers, 1987).

Menurut (Mowen, 1995), sikap terhadap iklan itu sendiri adalah :”*An attitude toward the advertisement is a consumer’s general liking or disliking of a particular advertising stimulus during a particular advertising exposure*”. Yaitu, tanggapan yang diberikan oleh consumer terhadap iklan yang ditunjukkan dengan sikap suka atau tidak suka mengenai stimulus suatu iklan tertentu selama iklan tersebut ditayangkan.

2.3. Pembelajaran Daring

Cukup banyak definisi mengenai pembelajaran daring, salah satunya adalah definisi yang disampaikan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud Republik Indonesia (Ditjen Dikti). Disampaikan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang keseluruhannya, baik itu bahan ajar ataupun interaksinya menggunakan internet (Dikti, 2020).

Pada prosesnya terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam merancang pembelajaran daring menurut Ditjen Dikti (Dikti, 2020) sebagai berikut:

1. Tahap Analysis:
 - a. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) apa yang diinginkan setelah lulus mata kuliah tersebut.
 - b. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) apa yang khas ketika mahasiswa mengambil mata kuliah tersebut.
 - c. Melakukan analisis proses apa saja tahapan belajar dan kedalaman materi
2. Tahap Design: menentukan indikator sub CPMK serta bagaimana bentuk penilaiannya
3. Tahap Development: Mengembangkan materi, metode, dan juga bentuk tugas yang akan diberikan kepada mahasiswa sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar
4. Tahap Implementation: Melaksanakan perkuliahan dengan sebelumnya memberikan pengarahan kepada tenaga kependidikan
5. Tahap Evaluation
Melakukan evaluasi sebagai perbaikan untuk selanjutnya

Sebagai bentuk evaluasi, Ditjen Dikti (Dikti, 2020) telah memaparkan instrumen yang dapat digunakan yaitu model evaluasi Kirkpatrick (Kirkpatrick's 4 levels model):

1. Hasil: Keseluruhan materi sudah sesuai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
 2. Perilaku: memperhatikan apakah mahasiswa secara teknis sudah benar-benar mampu mengimplementasikan materi apa yang mereka dapatkan
 3. Pembelajaran: menganalisa apakah mahasiswa mampu memahami selama proses pembelajaran
 4. Reaksi: mengukur reaksi mahasiswa dari keseluruhan proses pembelajaran yang telah mereka ikuti
- Melalui model tersebut, ini diharapkan akan dapat diketahui lebih detail mengenai:
1. Kualitas penyampaian, strategi pembelajaran, dan kejelasan materi yang diberikan
 2. Kualitas Materi Ajar
 3. Keterlibatan dan Keaktifan Mahasiswa di Kelas Daring (Student Engagement)
 4. Ketercapaian Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif, dimana *collect* data lebih diutamakan dibanding dengan kedalaman data (Bungin, 2003). Melalui data yang terkumpul akan dipaparkan, namun tanpa melihat hubungannya (Rakhmat, 2003).

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah survey melalui kuesioner yang dibagikan pada sebagian responden (sampel) dari keseluruhan populasi yang ada (Singarimbun, 2006).

3.3. Populasi dan Sampel

Menurut Kriyantono (2006) populasi merupakan keseluruhan dari subjek dalam sebuah penelitian. Dimana dalam penelitian ini populasi yang dipilih oleh peneliti adalah mahasiswa dan orang tua dari mahasiswa yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mahasiswa:
 - a. Mengikuti perkuliahan dengan metode pembelajaran daring menggunakan zoom meeting
 - b. Aktif mengikuti perkuliahan secara daring menggunakan zoom meeting
2. Orang Tua dari mahasiswa:
 - a. Memiliki putra/putri yang mengikuti perkuliahan dengan

metode pembelajaran daring menggunakan zoom meeting

- b. Memiliki putra/putri yang aktif mengikuti perkuliahan secara daring menggunakan zoom meeting

Teknik penentuan sampel ini nantinya akan menggunakan teknik *accidental sampling* yaitu siapa saja yang kebetulan kontak dengan peneliti, dimana juga orang yang kebetulan kontak dengan peneliti telah memenuhi kriteria sebagai sampel dalam penelitian ini. Jumlah sampel dalam penelitian ini diharapkan mencapai target 200 responden.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner, dimana “merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden” (Bungin, 2006).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Subyek Penelitian

4.2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas pernyataan telah dilakukan dan hasilnya dapat dilihat, baik untuk pernyataan bagi responden mahasiswa ataupun orang tua hasilnya valid.

Hasil tersebut dapat dipertanggung jawabkan dari setiap item pernyataan baik pada pernyataan nomor 1-21 yang ada pada kuesioner, total item lebih kecil dari taraf signifikansi untuk koefisien korelasi yaitu kurang dari 0,05.

Demikian pula dengan nilai koefisien reliabilitas juga lebih besar dari 0,6 yang dapat dikatakan reliabel. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil reliabilitas dari pernyataan terhadap responden mahasiswa sebesar 0,913 (Tabel 4.1) dan pada responden orang tua sebesar 0,972 sesuai dengan yang tercantum dalam Tabel 4.2.

4.3 Analisa Data

4.3.1 Karakteristik Responden

Responden mahasiswa paling tinggi ada pada usia 19 tahun, yaitu pada semester awal memasuki bangku kuliah sebesar 55%. Kemudian pada responden orang tua didapatkan data tertinggi ada pada jenjang usia 45-50 tahun sebesar 55 responden, yaitu 55%. Tertera di Tabel 4.4, hasilnya berbeda dengan jenjang usia 66-70 tahun hanya terdiri dari 5% saja dari keseluruhan responden orang tua.

Secara keseluruhan baik responden dari mahasiswa maupun orang tua yang totalnya sebanyak 200 responden, lebih banyak didominasi oleh perempuan sebesar 75% dari keseluruhan mahasiswa dan 85% dari keseluruhan orang tua.

Pada prosesnya, penentuan responden baik mahasiswa ataupun orang tua ini tidak saling mengenal satu dengan yang lain. Sehingga hasil data ini tidak dimaksudkan untuk menganalisis hubungan antara orang tua dan anak, dalam hal ini adalah mahasiswa.

Demikian pula untuk responden orang tua juga telah memenuhi persyaratan, diantaranya adalah memiliki putra/putri yang masih aktif kuliah dan mengikuti perkuliahan dengan metode pembelajaran daring menggunakan zoom meeting. Hasilnya sebesar 100 responden orang tua semuanya memiliki anak yang masih aktif kuliah dengan menggunakan Zoom Meeting.

4.3.2 Sikap Mahasiswa dan Orang Tua Mengenai Media Pembelajaran Daring Zoom Meeting di Masa Pandemi Covid-19

Hasil dari keseluruhan pernyataan yang telah disampaikan kepada responden, telah dirangkum menjadi satu. Hasilnya cukup menarik baik pada responden mahasiswa ataupun orang tua, pilihan tertinggi ada pada bagian kualitas penyampaian, strategi pembelajaran, dan kejelasan pada tahap persiapan pembelajaran melalui zoom meeting. Mean yang didapat sejumlah 3,09 pada responden mahasiswa dan 3,20 pada responden orang tua. Dapat dikatakan bahwa mahasiswa dan orang tua memberi

pemakluman jika pada masa pandemi covid-19 ini perkuliahan masih menggunakan zoom meeting. Tentunya hal tersebut juga telah disiapkan sebelumnya dengan baik demi terselenggaranya proses belajar mengajar.

Responden orang tua memiliki data mean terendah pada pernyataan “Ketercapaian Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) melalui Zoom Meeting” yang memang memiliki mean 2,93. Walaupun demikian, mean terendah dari responden orang tua tersebut tidaklah lebih rendah dari mean responden mahasiswa. Pada responden mahasiswa, terendah ada pada pernyataan “Keterlibatan dan Keaktifan Mahasiswa di Kelas Daring (*Student Engagement*) menggunakan Zoom Meeting”. Data yang diperoleh pada responden mahasiswa mean sebanyak 2,75 mendekati sikap negatif dengan batas mean maksimal 2,6 sudah bisa dikatakan negatif seperti yang disampaikan pada tabel 4.29 berikut ini:

Tabel 4.1
Tabel Perhitungan Mean Sikap Mahasiswa dan Orang Tua

Skor Mean	Hasil
1 - 2,5	Negatif
2,6 - 4	Positif

Selanjutnya berikut tabel 4.2 yang memaparkan hasil temuan keseluruhan mean dari kedua responden baik

mahasiswa ataupun orang tua. Melalui tabel 4.2 ini didapatkan rata-rata mean untuk mahasiswa lebih rendah dari pada orang tua. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap orang tua justru positif jika mahasiswa atau putra putri mereka melakukan proses perkuliahan melalui zoom meeting.

Tabel 4.2
Mean Sikap Mahasiswa dan Orang Tua

Poin	Mean	
	Mahasiswa	Orang Tua
1a	3,09	3,2
1b	2,92	3,14
2	3,01	3,12
3	2,75	3,17
4	2,82	2,93
Rata2	3,65	3,89

Sebagai penjelasan, **poin 1a** untuk mengetahui “Tahap Persiapan Pembelajaran melalui Zoom Meeting”. **Poin 1b** untuk mengetahui “Tahap Implementasi Pembelajaran melalui Zoom meeting”. Sedangkan **poin 2** untuk mengetahui “Kualitas Materi Ajar menggunakan Zoom Meeting”. Disamping itu, ditambahkan pula **poin 3** untuk mengetahui “Keterlibatan dan Keaktifan Mahasiswa di Kelas Daring (*Student Engagement*) menggunakan Zoom Meeting”. Kemudian yang terakhir adalah “Ketercapaian Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) melalui Zoom Meeting”. Hasilnya jika dilihat dari poin 4, banyak orang tua justru khawatir akan hal tersebut.

Temuan data yang lain adalah pada responden mahasiswa usia 19 tahun lebih banyak memberikan sikap positif dibanding responden usia 18 tahun yang memiliki sikap positif terendah. Seperti yang disampaikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Tabulasi Silang Usia Responden dengan Sikap Mahasiswa

Usia	SIKAP	
	Negatif	Positif
18 tahun	0	2
19 tahun	0	55
20 tahun	0	17
21 tahun	0	22
22 tahun	0	4
Total	0	100

Sedangkan pada responden orang tua, sikap positif justru lebih banyak diberikan pada orang tua yang memiliki rentang usia antara 45-50 tahun seperti yang disampaikan pada tabel 4.4 ini:

Tabel 4.4
Tabulasi Silang Usia Responden dengan Sikap Orang Tua

Usia	SIKAP	
	Negatif	Positif
45 - 50 tahun	0	55
51 - 55 tahun	5	16
56 - 60 tahun	0	13
61 - 65 tahun	0	6
66 - 70 tahun	0	5
Total	5	95

Kemudian pada tabel 4.5 ini, didapatkan data bahwa jenis kelamin perempuan baik dari responden mahasiswa ataupun orang tua lebih banyak memilih

sikap positif sebesar 80% dibanding dengan laki-laki yang hanya sebesar 20% saja.

Tabel 4.5
Tabulasi Silang Jenis Kelamin Responden dengan Sikap Mahasiswa dan Orang Tua

SIKAP	Jenis Kelamin		Total
	Laki-laki	Perempuan	
Negatif	0 (0 %)	5 (2,5 %)	5 (2,5 %)
Positif	40 (20%)	155 (77,5 %)	195 (97,5 %)
Total	40 (20 %)	160 (80 %)	200 (100 %)

5. PENUTUP

Hasil penelitian didapatkan rata-rata mean untuk mahasiswa lebih rendah dari pada orang tua. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap orang tua justru positif jika mahasiswa atau putra putri mereka melakukan proses perkuliahan melalui zoom meeting. Namun jika dilihat dari ketercapaian Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) melalui zoom meeting, banyak orang tua justru khawatir akan hal tersebut. Berbeda dengan mahasiswa yang lebih khawatir jika mereka akan kesulitan untuk terlibat aktif di kelas daring (*Student Engagement*) menggunakan zoom meeting.

DAFTAR PUSTAKA

Aaker, D., & Myers. (1987). *Advertising Management*. USA: Prentice Hall International.

- Azwar, S. (2002). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bungin, B. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, D. S. (2021). *Mengenal Aplikasi Meeting Zoom: Fitur dan Cara Menggunakannya*. Retrieved from www.tirto.id: <https://tirto.id/mengenal-aplikasi-meeting-zoom-fitur-dan-cara-menggunakannya-eGF7>.
- Dikti, D. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriyanto. (2021). *Kelebihan Dan Kekurangan Zoom Meeting*. Retrieved from <https://www.localstartupfest.id>: <https://www.localstartupfest.id/kelebihan-kekurangan-zoom/>
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Mowen, J. C. (1995). *Consumer Behavior. Fourth Edition*. USA: Prentice Hall International.
- Mowen, John C, J. C. (1995). *Consumer Behavior*. USA: Prentice Hall International.
- Rakhmat, J. (2003). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, G. P. (2021). *6 Aplikasi Ini Tumbuh Pesat Selama Pandemi Covid-19*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com>: <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/04/18020077/6-aplikasi-ini-tumbuh-pesat-selama-pandemi-covid-19?page=all>
- Ruslan, R. (2006). *Metode Penelitian: Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Saifuddin, A. (2002). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Santoso. (2016). *Statistika Hospitalitas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiadi, N. J. (2003). *Perilaku konsumen: Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Singarimbun, M. (2006). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Stephanie, C. (2021). *Cara Membuat Breakout Rooms, Ruang Obrolan Tambahan di Zoom*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com>: <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/19/20060047/cara-membuat-breakout-rooms-ruang-obrolan-tambahan-di-zoom?page=all>
- Sudarmanto, G. R. (2005). *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yusuf, O. (2021). *Hangouts, Zoom, Skype, dan Webex, Mana yang Paling Irit Data?* Retrieved from <https://tekno.kompas.com>: <https://tekno.kompas.com/read/2020/04/01/12010057/hangouts-zoom-skype-dan-webex-mana-yang-paling-irit-data>