

# Analisis Penilaian Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Daring Mahasiswa Program Sarjana Era Digital

Suharyanto H. Soro<sup>1</sup>, Tita Prapitasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Nusantara, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com;

<sup>2</sup> Universitas Islam Nusantara, Indonesia; pravietta77@gmail.com

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

Affective Domain;  
Online Learning;  
Digital Era

---

### Article history:

Received 2024-09-25  
Revised 2024-10-31  
Accepted 2024-11-21

## ABSTRACT

Affective domain assessment is one of the activities carried out by lecturers in order to measure and determine the achievement of learning objectives. The affective domain is related to the attitudes and behavior of students as educated people in interacting with lecturers, other students and their environment. Disharmony between lecturers and students in the lecture process is the problem that is the object of this research. This is concrete evidence of the application of the affective domain. The aim of this research is to find out and describe the extent of the positive contribution of the affective domain in online learning for undergraduate students in the digital era. This research includes qualitative research with a case study approach. Data collection methods use observation, interviews and questionnaires. The number of samples in this research was 35. These samples were students from the Faculty of Economics in the first semester of the 2024 academic year. The results of the research showed that students from the Faculty of Economics Undergraduate Program preferred offline learning or face-to-face learning in class compared to online learning. Students experience a decrease in their caring values for their lecturers because they do not receive direct touch or interaction through in-class (offline) learning.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



### Corresponding Author:

Suharyanto H. Soro

Universitas Islam Nusantara, Indonesia; suharyantosoro@gmail.com;

---

## 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional tersebut adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, dan yang saat sekarang ini digunakan adalah Kurikulum 2013.

Pada Kurikulum 2013 ini, penilaian lebih tegas dan menyeluruh dibandingkan kurikulum yang sebelumnya, karena secara eksplisit menuntut guru-guru melakukan penilaian dalam 3 (Tiga) ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penilaian tiga ranah tersebut juga disebut sebagai penilaian autentik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 Ayat 2 disebutkan bahwa "Penilaian autentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pembelajaran dalam melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya." Pada pelaksanaan proses pembelajaran berbagai jenjang pendidikan jalur formal yang lebih ditekankan adalah penilaian ranah kognitif saja, sedangkan ranah afektif dan psikomotornya seringkali terabaikan.

Mulyadi (2014: 5) menyatakan bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang, dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe belajar afektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Arikunto (2012: 193) menyatakan bahwa pengukuran ranah afektif tidaklah semudah mengukur ranah kognitif. Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat (dalam arti pengukuran formal), karena perubahan tingkah laku siswa tidak dapat berubah sewaktu-waktu. Perubahan sikap seseorang memerlukan waktu yang relative lama. Beberapa hal yang menyulitkan guru dalam pelaksanaan penilaian ranah afektif adalah apabila semakin banyaknya indikator penilaian maka akan semakin rumit juga penilaian tersebut dapat menyebabkan penilaian menjadi tidak autentik lagi. Masalah tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penilaian afektif dalam era digital seperti saat sekarang ini, sehingga mengakibatkan mahasiswa harus belajar dengan sistem pembelajaran daring (online) yang memanfaatkan teknologi digital, maka menjadi lebih sulit lagi untuk melaksanakan penilaian afektif mahasiswa Sekolah Pascasarjana. Peneliti hendak menganalisis lebih dalam mengenai pelaksanaan penilaian afektif di universitas.

Penilaian afektif dalam era digital terdiri dari kata penilaian, afektif, dan era digital. Terminologi Penilaian menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Bab I Pasal 1 Ayat 2 menyebutkan bahwa, "Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik". Hal tersebut juga dikuatkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 1 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa, Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap social, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Penilaian juga dijadikan gambaran perkembangan belajar peserta didik yang dijadikan sebagai alat bagi guru untuk menentukan, apakah peserta didik tersebut sudah mengalami proses pembelajaran dengan maksimal atau belum. Sedangkan bagi peserta didik, penilaian dapat dijadikan sebagai acuan untuk memotivasi dirinya sendiri agar bisa lebih memperbaiki lagi segala sesuatu yang masih dirasa kurang.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Bab III Pasal 4 menjelaskan bahwa:

1. Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
2. Penilaian hasil belajar oleh Satuan Pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian Standar Kompetensi Lulusan untuk semua mata pelajaran.
3. Penilaian hasil belajar oleh Pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penilaian digunakan untuk memantau pencapaian hasil belajar peserta didik dan untuk menentukan umpan balik yang tepat dalam memperbaiki hasil belajar

peserta didik. Penilaian juga bertujuan untuk mengevaluasi proses dan memantau kemajuan belajar serta perbaikan hasil belajar peserta didik secara konsisten dan berkesinambungan.

### **Pengertian Ranah Afektif**

Terminologi tentang ranah afektif merupakan salah satu dari tiga ranah yang dijadikan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Ranah afektif erat hubungannya dengan perilaku dan sikap seseorang. Mulyadi (2014:5) menyatakan "Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang, dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe belajar afektif akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial"

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, dalam konteks perguruan tinggi dapat dipahami bahwa ranah afektif didefinisikan sebagai ranah yang berkaitan dengan performance (perilaku) yang ditampilkan oleh seseorang baik itu bersifat positif maupun negatif bersumber dari hati nurani. Penilaian ranah afektif ini dilakukan baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Ranah afektif berperan penting dan salah satu faktor menentukan keberhasilan belajar mahasiswa. Beberapa komponen penting ranah afektif misalnya minat dan sikap terhadap suatu mata kuliah atau materi pembelajaran. Mahasiswa dapat memiliki sikap positif terhadap mata kuliah atau materi pembelajaran tertentu, dapat juga negatif, atau netral. Harapan semua dosen tentunya, mahasiswa memiliki sikap dan minat positif terhadap semua mata kuliah atau materi pembelajaran. Melalui sikap yang positif ini kemudian dapat membuahkan hasil positif pula dan diaktualisasikan dalam kehidupan nyata.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 3 Ayat 1 dan 2 menjelaskan bahwa,

- (1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik berfungsi untuk memantau kemajuan belajar, memantau hasil belajar, dan mendeteksi kebutuhan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.
- (2) Penilaian hasil belajar oleh Pendidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan untuk memenuhi fungsi formatif dan sumatif dalam penilaian.

### **Kategori Ranah Afektif**

Sudjana (2017: 30) menyatakan bahwa ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategori tersebut dimulai dari tingkat sederhana sampai tingkat yang kompleks. Kategori tersebut meliputi:

- (1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dalam bentuk gagasan, masalah, situasi, materi atau kejadian-kejadian tertentu.
- (2) *Responding*, yakni reaksi yang diberikan seseorang terhadap rangsangan dari luar.
- (3) *Valuing*, yakni kemampuan yang berkenaan dengan kepercayaan terhadap nilai dari gejala yang diterima peserta didik.
- (4) *Organizing*, yaitu kemampuan mengembangkan nilai-nilai ke dalam suatu system termasuk hubungan suatu nilai dengan nilai yang lain.
- (5) *Value characterizing*, yaitu keterpaduan semua system nilai yang telah dimiliki oleh seseorang dan memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### **Karakteristik Ranah Afektif**

Kusnandar (2014: 112) mengemukakan ada lima tipe karakteristik afektif yang penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

- (1) *Sikap*, merupakan kecenderungan untuk bertindak secara suka dan tidak suka terhadap sesuatu. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati atau menirukan sesuatu yang dapat dilihat atau didengar.
- (2) *Minat*, merupakan keinginan seseorang pada suatu hal tertentu.

- (3) Konsep diri, merupakan evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Target konsep diri biasanya orang, tetapi bisa juga institusi seperti sekolah. Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karir peserta didik.
- (4) Nilai, merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik atau buruk.
- (5) Moral, moral erat kaitannya dengan perasaan salah atau benar terhadap kebahagiaan orang lain atau perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri.

### **Teknik Penilaian dan Instrumen Penilaian Afektif**

Penilaian merupakan hal yang dianggap penting untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Teknik dan instrument yang digunakan untuk penilaian sikap (afektif) menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan Bab II sebagai berikut, Seorang pendidik dalam melakukan penilaian sikap dapat melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat (*peer evaluation*). Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan observasi, penilaian diri, dan penilaian antar peserta didik adalah daftar cek atau skala penilaian (*rating scale*) yang disertai rubrik, sedangkan pada jurnal berupa catatan pendidik.

Sejauh mana sikap dan minat mahasiswa terhadap suatu mata kuliah termasuk bagian penting dari ranah afektif, maka dosen perlu menyusun instrumen penilaian afektif. Untuk menyusun instrumen penilaian afektif, dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pemilihan ranah afektif yang akan dinilai oleh dosen, misalnya sikap dan minat terhadap mata kuliah Bahasa Inggris.
2. Penentuan indikator apa yang sekiranya dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana sikap dan minat mahasiswa terhadap suatu materi pembelajaran
3. Beberapa contoh indikator dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana sikap dan minat mahasiswa terhadap suatu materi pembelajaran, yaitu: (1) persentase kehadiran atau ketidakhadiran di kelas; (2) aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, misalnya apakah selalu bertanya, terlibat aktif dalam diskusi, aktif memperhatikan penjelasan dosen, dsb.; (3) penyelesaian tugas-tugas kuliah yang diberikan, seperti ketepatan waktu mengumpulkan tugas tersebut; (4) kerapian buku catatan dan kelengkapan bahan belajar lainnya terkait materi pembelajaran tersebut.
4. Penentuan jenis skala yang digunakan, misalnya jika menggunakan skala Likert, berarti ada 5 rentang skala, yaitu: (1) tidak berminat; (2) kurang berminat; (3) netral; (4) berminat; dan (5) sangat berminat.
5. Penulisan draft instrumen penilaian afektif (misalnya dalam bentuk kuisioner) berdasarkan indikator dan skala yang telah ditentukan.
6. Penelaahan dan meminta masukan teman sejawat (dosen lain) mengenai draft instrumen penilaian ranah afektif yang telah dibuat.
7. Revisi instrumen penilaian afektif berdasarkan hasil telaah dan masukan rekan sejawat, bila memang diperlukan.
8. Persiapan kuisioner untuk disebarkan kepada mahasiswa beserta inventori laporan diri yang diberikan berdasarkan hasil kuisioner (angket) tersebut.
9. Pemberian skor inventori kepada mahasiswa.
10. Analisis hasil inventori minat mahasiswa terhadap materi pembelajaran (Suharyanto H. Soro, 2023).

Poin-poin tersebut di atas dipandang perlu untuk mengetahui penilaian afektif pada mahasiswa Program Sarjana dalam era digital. Upaya dosen dalam melaksanakan penilaian afektif pada saat pembelajaran yaitu melalui pendekatan persuasif, pengamatan atau observasi, penilaian diri sendiri, dan penilaian teman sebaya.

### **Bagaimana memberikan skor dalam penilaian afektif**

Teknik penskoran untuk penilaian ranah afektif dapat dilakukan secara sederhana. Contoh, pada instrumen penilaian minat mahasiswa terhadap suatu materi perkuliahan terdapat 10 item (berarti ada

10 indikator), maka apabila skala yang digunakan adalah skala Likert (1 sampai 5), berarti skor terendah yang mungkin diperoleh seorang mahasiswa adalah 10 (dari 10 item  $\times$  1) dan skor paling tinggi yang mungkin diperoleh mahasiswa adalah 50 (dari 10 item  $\times$  5). Maka kita dapat menentukan median-nya, yaitu  $(10 + 50)/2$  atau sama dengan 30. Apabila membaginya menjadi 4 kategori, maka skor 10 -20 termasuk tidak berminat; skor 21 – 30 termasuk kurang berminat; skor 32 – 40 berminat, dan skor 41 – 50 termasuk kategori sangat berminat.

## Pembelajaran

Pembelajaran melibatkan dua aktivitas, yaitu belajar dan mengajar. Pembelajaran didefinisikan sebagai aktivitas dilakukan secara sadar untuk mendapatkan perubahan perilaku dari belum berpengetahuan menjadi berpengetahuan, dari sikap negatif menjadi sikap positif, dan dari belum kreatif menjadi kreatif (Suharyanto H. Soro, 2024). Dalam setting akademik, pembelajaran melibatkan dosen (pengajar), mahasiswa, sarana, dan prasarana dengan mengikuti peraturan dan norma yang berlaku pada perguruan tinggi tersebut. Dosen dengan mahasiswa wajib saling percaya dan menghindari sikap negative. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan sukses apabila dilakukan dengan saling bekerjasama dalam menciptakan iklim belajar yang aman, tertib, dan menyenangkan.

Pembelajaran baik tatap muka maupun jarak jauh melibatkan minimal dua pelaku, yaitu pengajar dan pembelajar. Dalam konteks ini dua pelaku tersebut adalah dosen selaku pengajar dan mahasiswa pasacasarjana sebagai pembelajar. Dalam interaksi belajar mengajar (pembelajaran) terdapat kaidah atau aturan serta norma yang berlaku baik untuk dosen maupun mahasiswa. Aturan itu ada yang bersifat umum seperti tertera (tertulis) dalam peraturan kampus, seperti salah satu contohnya, mahasiswa tidak diperbolehkan masuk ke dalam kelas untuk mengikuti perkuliahan apabila mahasiswa tersebut memakai sandal jepit tanpa alasan kuat. Apabila mahasiswa tersebut memaksakan diri untuk mengikuti kuliah maka dosen akan memberikan penilaian negatif terhadap mahasiswa tersebut.

Pembelajaran menerapkan peraturan khusus dan peraturan umum. Peraturan khusus yaitu aktivitas kesepakatan antara dosen dengan mahasiswa sebelum memulai perkuliahan. Peraturan khusus ini dilakukan atau disampaikan pada saat pertemuan pertama yaitu pengenalan. Dosen sebagai pengampu mata kuliah memberikan dua poin penting. Pertama adalah highlight topik-topik yang akan dibahas pada tiap pertemuan perkuliahan. Peraturan umum yaitu dosen memberikan persyaratan untuk mendapatkan nilai akhir semester. Dalam konteks ini, pada umumnya dosen memberikan format atau persyaratan wajib kepada mahasiswa sebagai berikut:

1. Kehadiran 10%.
2. Tugas terstruktur 20%
3. Ujian tengah semester 30%
4. Ujian akhir semester 30%
5. Etika 10%

Dosen akan memberikan penjelasan kepada mahasiswa tentang lima syarat wajib tersebut. Misalnya tentang kehadiran apabila kehadiran di bawah 80% maka mahasiswa tersebut tidak mendapatkan nilai akhir. Dosen memberikan huruf BL (belum lulus) atau TL (Tidak lulus) pada kolom pengisian nilai akhir semester. Jadi dapat disimpulkan bahwa apabila salah satu dari lima unsur tersebut tidak terpenuhi maka dosen akan menangguk nilai mahasiswa.

## Era Digital

Lev Monovich yang merupakan seorang Professor of Visual Arts, University of California, San Diego, dalam bukunya *The Language of New Media*. Lev Manovich (2002) mengidentifikasi lima karakteristik digital, yakni numerik representasi; modularitas (prinsip perakitan unit yang lebih besar dari yang lebih kecil); otomatisasi; variabilitas; dan *transcoding* (hubungan antara komputasi dan budaya sehari-hari). Menurutnya, teori digital selalu berkaitan erat dengan media, karena media terus

berkembang seiring dengan majunya teknologi dari media lama sampai media terbaru, sehingga mempermudah manusia dalam segala bidang yang berkaitan dengan Teori Digital.

Digital berasal dari bahasa Yunani yaitu, berasal dari kata *Digitus* yang berarti jari jemari. Jumlah jari-jemari kita adalah 10, dan angka 10 terdiri dari angka 1 dan 0. Oleh karena itu Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya. Dapat disebut juga dengan istilah Bit (Binary Digit). Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Sedangkan Teori Digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis, dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas.

Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia, atau manual. Tetapi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog. Sebuah sistem digital menggunakan urutan angka untuk mewakili informasi. Tidak seperti sinyal analog, sinyal digital bersifat *noncontinuous*.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang berbentuk kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk mengungkap suatu gejala yang menjadi objek penelitian suatu bidang ilmu. Secara lebih spesifik, tujuan metode penelitian adalah mengungkap kebenaran atau kesimpulan tentang suatu objek yang kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk membentuk teori. Teori adalah kesimpulan komprehensif tentang suatu gejala. Untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penilaian afektif dalam era digital pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Program Sarjana Universitas Islam Nusantara Bandung maka dilakukan beberapa tahapan dalam pengumpulan data.

Tahap Pertama, peneliti melakukan orientasi dengan mengumpulkan data secara umum dan mendalam tentang hal-hal yang penting, menarik dan berguna untuk diteliti lebih lanjut melalui metode observasi selama proses pembelajaran daring berlangsung. Tahap Kedua, peneliti mengadakan eksplorasi pengumpulan data dengan lebih terarah sesuai dengan fokus penelitian serta mengetahui sumber data atau responden yang mengetahui tentang hal-hal yang akan diteliti. Tahap Ketiga, peneliti melakukan penelitian terfokus, yaitu mengembangkan penelitian pada fokus penilaian afektif mahasiswa dalam era digital.

Observasi digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis tentang bagaimana penilaian afektif mahasiswa dalam era digital. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati kondisi objektif mahasiswa berkaitan dengan sikap, perilaku, dan etika dalam berinteraksi dengan dosen, teman kelas, dan lingkungannya.

Peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui metode wawancara dengan tujuan menggali informasi mendalam dari responden mengenai hal yang akan diamati dan sebagai studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam wawancara peneliti bertindak sebagai pewawancara sekaligus sebagai pemimpin dalam proses wawancara tersebut.

Wawancara yang dilakukan yaitu dengan wawancara secara terstruktur dengan menyiapkan instrumen wawancara penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan. Alasan peneliti melakukan teknik pengumpulan data dengan wawancara di antaranya peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan di lapangan, dan memperdalam data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara mengenai penilaian afektif pada mahasiswa dalam era digital. Di samping itu, peneliti juga menggunakan instrumen penelitian lain yaitu angket dengan mengajukan 10 pertanyaan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Peneliti menggunakan teknik analisis naratif dalam penelitian ini. Analisis naratif didefinisikan sebagai aktivitas menyimak dan memperhatikan informasi yang dituturkan oleh responden yang

menjadi salah satu sumber data penelitian untuk dianalisis secara komprehensif dengan mengambil informasi inti sesuai dengan tujuan penelitian (Suharyanto H. Soro, 2023). Teknik analisis data berkaitan dengan proses penyerderhanaan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran daring dilakukan melalui media internet. Media ini mampu menampilkan mahasiswa secara virtual. Mahasiswa membagikan link kepada semua teman kelas (mahasiswa) dengan dosennya dengan optional waktu, yaitu waktu terbatas dan waktu tidak terbatas. Jumlah menit untuk waktu terbatas sebanyak 40 menit. Mahasiswa diberikan kesempatan selama durasi untuk melakukan berbagai aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran melalui aplikasi zoom meeting ditemukan berbagai bentuk tampilan pada layar computer dan layar handphone. Ada dua opsi kepada mahasiswa dan dosen yaitu *open camera dan off camera*. Menu dalam aplikasi zoom meeting juga dapat mematikan (*mute*) suara. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kejernihan suara sehingga mahasiswa dapat menyimak dengan baik materi yang disampaikan oleh dosennya.

Pembelajaran daring melalui aplikasi zoom meeting memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelebihan pembelajaran daring adalah dosen dan mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan tanpa mengenal tempat dan waktu selama jaringan internetnya bagus. Bahkan dalam perjalananpun dapat melakukan atau join kuliah daring. Sementara kelemahannya adalah baik dosen maupun mahasiswa tidak dapat menilai performannya secara real. Contoh ketika dosen menyampaikan materi ajar, mahasiswa tidak dapat membuktikan apakah dosen tersebut membaca *powerpoint/sejenisnya* atau tidak. Berbeda dengan kuliah tatap muka di kelas, mahasiswa melihat langsung ketika dosen masuk kelas membawa buku, laptop atau tidak. Begitu pula ketika menjelaskan materi ajar tanpa membaca *powerpoint*.

Dari hasil analisis berdasarkan data observasi, wawancara, dan angket ditemukan bahwa mahasiswa (responden) tidak merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran di era digital, merasa senang dengan sistem pembelajaran di era digital dengan metode daring (online), tetapi mereka lebih senang ketika belajar di dalam ruang kelas bersama dosen dan teman-temannya. Mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi ajar yang disampaikan dosen melalui sistem pembelajaran online dari rumah, dan lebih mudah memahami dengan pembelajaran sistem luring (tatap muka).

Dalam era digital ini pembelajaran pun tidak lepas dari pengaruh teknologi dan hal tersebut dianggap menjadi salah satu beban karena harus menyediakan perangkat (kuota internet) pembelajaran daring. Meskipun pesatnya perkembangan teknologi mereka menganggap peran dosen di kelas tidak dapat tergantikan oleh teknologi secanggih apapun. Mahasiswa juga berpendapat bahwa meskipun video pembelajaran yang dibagikan untuk menjelaskan materi pembelajaran tidak membuat mereka memahami materi pembelajarannya secara memadai. Mereka membutuhkan kehadiran fisik atau peran dosen yang menerjemahkan maknanya secara kontekstual.

Selain itu juga responden berpendapat bahwa meskipun dalam era digital ini pembelajaran dilaksanakan secara daring (online) bukan berarti kebiasaan berdoa sebelum mulai pembelajaran ditiadakan, tetapi harus tetap dilaksanakan, serta tetap menjaga sopan santun di dalam kelas maya. Responden merasa sangat tidak setuju jika pembelajaran daring (online) dibarengi dengan bermain game online, responden juga lebih memilih untuk tetap menyimak penjelasan materi pembelajaran dari dosen dalam pembelajaran daring (online) meskipun dosen sudah mengirimkan materi pembelajaran tersebut di grup whatsapp kelas. Responden kurang setuju jika materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Responden beranggapan bahwa dengan adanya pembelajaran daring ini menyebabkan untuk tidak perlu melakukan kegiatan belajar kelompok. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, mahasiswa tidak dapat menunda untuk mengerjakan tugasnya, karena akan semakin menumpuk beban tugas yang diberikan oleh dosen. Dalam era digital ini diharuskan seluruh mahasiswa mampu menguasai Informasi dan Teknologi (IT), jika sudah mampu

menguasai IT maka pembelajaran di era digital akan terasa mudah namun tidak membuat responden kehilangan sikap sopan santun kepada dosen, teman dan orang tuanya.

Terminologi mengenai era digital dapat diartikan sebagai masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital adalah teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet. Teknologi digital merupakan teknologi yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog. Digitalisasi cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh komputer.

Jadi kehadiran teknologi sangat dibutuhkan oleh mahasiswa Program Sarjana. Salah satu fungsi IT adalah meringankan beban manusia sehingga dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Pelaksanaan perkuliahan via zoom meeting hanya sebagai optional. Hal ini disebabkan karena kehadiran fisik dosen dan mahasiswa dalam satu ruang perkuliahan memberikan nuansa tersendiri. Dosen dengan mahasiswa dapat saling menikmati iklim perkuliahan dengan real.

Berdasarkan analisis data diperoleh dari wawancara dengan responden dapat dirumuskan atau dinyatakan bahwa ranah afektif memberikan nuansa tersendiri sebagai pemodelan positif dan diaktualisasikan dalam kehidupan *real* bermasyarakat sehingga nilai afektif tersebut dibiasakan, dilestarikan, dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Ini menjadi *vocal point* dalam pembelajaran baik dilakukan secara daring maupun luring. Berikut ini adalah persentasi persepsi mahasiswa tentang pembelajaran berkontribusi terhadap ranah afektif.

1. Pernyataan nomor 1 (Saya merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran di era digital). Sebanyak 5 orang (25 %) menjawab Sangat Setuju, 3 orang (15%) menjawab Setuju, 6 orang (30%) menjawab Kurang Setuju, 8 orang (40%) menjawab Tidak Setuju, dan 3 orang (15%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
2. Pernyataan nomor 2 (Saya merasa senang dengan sistem pembelajaran daring (online) dari rumah). Sebanyak 8 orang (40%) menjawab Sangat Setuju, 5 orang (25%) menjawab Setuju, 5 orang (25%) menjawab Kurang Setuju, 2 orang (10%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
3. Pernyataan nomor 3 (Saya lebih senang belajar di dalam ruang kelas bersama guru dan teman-teman). Sebanyak 2 orang (10%) menjawab Sangat Setuju, 16 orang (80%) menjawab Setuju, 2 orang (10%) menjawab Kurang Setuju, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, tidak ada seorangpun yang menjawab Sangat Tidak Setuju.
4. Pernyataan nomor 4 (Saya merasa kesulitan dalam memahami materi ajar yang disampaikan guru melalui system pembelajaran daring (online). Sebanyak 2 orang (10%) menjawab Sangat Setuju, 2 orang (10%) menjawab Setuju, 9 orang (45%) menjawab Kurang Setuju, 4 orang (20%) menjawab Tidak Setuju, dan 3 orang (15%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
5. Pernyataan nomor 5 (Saya merasa lebih mudah memahami materi ajar yang disampaikan guru secara langsung di dalam kelas, karena lebih jelas dan dapat bertanya langsung kepada guru). Sebanyak 5 orang (25%) menjawab Sangat Setuju, 10 orang (50%) menjawab Setuju, 4 orang (20%) menjawab Kurang Setuju, 1 orang (5%) menjawab Tidak Setuju, dan tidak seorangpun (0%) yang menjawab Tidak Setuju.
6. Pernyataan nomor 6 (Saya lebih bersemangat belajar di dalam ruang kelas karena dapat bertemu banyak teman). Sebanyak 8 orang (40%) menjawab Sangat Setuju, 10 orang (50%) menjawab Setuju, 2 orang (10%) menjawab Kurang Setuju, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan tidak seorangpun (0%) yang menjawab Tidak Setuju.
7. Pernyataan nomor 7 (Saya merasa sepi dan bosan dalam mengikuti pembelajaran secara daring). Sebanyak 1 orang (5%) menjawab Sangat Setuju, 5 orang (25%) menjawab Setuju, 10 orang (50%) menjawab Kurang Setuju, 3 orang (15%) menjawab Tidak Setuju, dan 1 orang (5%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
8. Pernyataan nomor 8 (Orang tua, keluarga (suami atau istri) saya menjadi terbebani dengan adanya system pembelajaran daring (online) karena harus menyediakan HP dan kuota untuk saya belajar). Sebanyak 2 orang (10%) menjawab Sangat Setuju, 2 orang (10%) menjawab Setuju, 4 orang (20%)



- menjawab Kurang Setuju, 9 orang (45%) menjawab Tidak Setuju, dan 3 orang (15%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
9. Pernyataan nomor 9 (Peran dosen dapat digantikan oleh teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran). Sebanyak 2 orang (10%) menjawab Sangat Setuju, 4 orang (20%) menjawab Setuju, 7 orang (35%) menjawab Kurang Setuju, 6 orang (30%) menjawab Tidak Setuju, dan 1 orang (5%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
  10. Pernyataan nomor 10 (Video pembelajaran daring lebih jelas dan mempermudah dalam pemahaman materi). Sebanyak 1 orang (5%) menjawab Sangat Setuju, 8 orang (40%) menjawab Setuju, 11 orang (55%) menjawab Kurang Setuju, 0 orang (5%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

#### 4. KESIMPULAN

Ranah afektif berperan penting dalam proses pembelajaran baik dilakukan secara daring maupun luring. Interaksi antara dosen dengan mahasiswa dapat berjalan lancar disebabkan karena salah satunya terdapat ranah afektif. Penilaian ranah afektif dapat meningkatkan performansi positif mahasiswa terhadap aktivitas pembelajaran baik dilakukan via daring maupun luring karena setiap item/komponen memiliki derajat atau mutu saling berkaitan. Hal ini tersimpan rapi dalam ingatan mahasiswa untuk selalu menjaga dan mentaati prosedur dan etika dalam berinteraksi baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Pembelajaran dianggap berkontribusi positif apabila dilakukan secara sadar dengan pemodelan bernuansa ketauladanan antara dosen dengan mahasiswa (afektif), sehingga berilmu dan dapat diaktualisasikan dalam kehidupan nyata. Secara sadar baik dosen maupun mahasiswa memiliki hak dan kewajiban. Dosen berkewajiban untuk mendidik (pembelajaran) mahasiswanya untuk menjadi pintar atau mendapatkan ilmu khusus untuk mata kuliah yang diampu oleh dosennya. Mahasiswa berkewajiban untuk melaksanakan perkuliahan sesuai dengan prosedur yang sudah disepakati bersama.

Dalam era digital ini pembelajaran pun tidak lepas dari pengaruh teknologi dan hal tersebut dianggap menjadi suatu progress dalam dunia pendidikan. Pembelajaran via daring belum menjadi opsi utama. Hal ini disebabkan adanya kelemahan, salah satunya ketersediaan jaringan internet sebagai *connected instrument* aktivitas pembelajaran. Kuliah tatap muka tetap yang terbaik karena di dalamnya terdapat interaksi antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk dinilai baik oleh dosen maupun mahasiswa tanpa ada efek kamera.

#### REFERENSI

- Suharyanto H. Soro. (2023). *Cara Mudah Memahami dan Melakukan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Penerbit: CV. Semiotika. Anggota IKAPI.
- Suharyanto H. Soro. (2024). *Kata Siapa Pendidikan itu Penting?* Penerbit: CV Inkara. Anggota IKAPI
- Suharyanto H. Soro. (2023). *The Application of Education Quality Standards in Creating Effective Islamic Religious Schools*. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam STAI Al-Hidayah Bogor. Issue Desember 2023. (Sinta 2).
- Suharyanto H. Soro. (2023). *Analysis of Academic Supervision Competence through Workshop Activities*. Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama. Vol. 15 No1 tahun 2023.  
DOI: <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2187>
- Suharyanto H. Soro (2023). *Academic Supervision as One of Education Policy Implementations (Case Study of the Islamic Religious Education Teacher Working Group in Sungai Tabuk District, Banjar Regency in the Perspective of General Education)*. Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam STAI Al Hidayah Bogor. Vol. 12 No 02; 2023.
- Suharyanto H. Soro (2022). *Manajemen Supervisi Akademik dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SDN Dewi Sartika CBM Kota Sukabumi*. Academic Journal (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Vol. 11 Iss 6 pp 1726-1739.

- Suharyanto H. Soro. (2024). *Kompetensi Penelitian Dosen dalam Meningkatkan Publikasi Ilmiah Era Digital*. Edukasia; Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran vol. 5 no 1. 2024.
- Arikunto, 2012, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta
- Kusnandar F., 2014. *Karakteristik Warna Dan Aktivitas Antioksidan Ubi Jalar Ungu*. J. Teknologi dan Industri Pangan: Vol 25. No 2
- Lev Manovich yang diterbitkan pada tahun 2002 adalah *The Language of New Media* dari MIT Press
- Mulyadi . 2014 . *Akuntansi Biaya*. Edisi-5. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. Riwayadi . 2017 . *Akuntansi Biaya*. Edisi-2, Jakarta : Salemba.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya