

Aktivitas Digital: Dampak Penerapan Pembelajaran Daring

Hasnawati ^{1*}

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Puangrimaggalatung Bone, Indonesia

* hasnawatialimuddin@gmail.com

Abstrak

Penggunaan internet adalah bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Sebagian besar dari kita menghabiskan sebagian besar penggunaan kuota pada aplikasi media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube sebagai media sosial saluran. Covid-19 telah menjembatani peningkatan pesat penggunaan media sosial media/internet, adanya sistem pembelajaran jarak jauh (online) membuktikan bahwa pandemi ini berfokus pada pergeseran pembelajaran dari konvensional ke jarak jauh atau online (dalam jaringan). Tulisannya Metode penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Diskusi 1. Aktivisme Digital Era Covid-19 2. Dampak Covid-19 terhadap Sistem Pembelajaran 3. Efek Kesehatan dari Pembelajaran Jarak Jauh atau Online Model (dalam jaringan). Kesimpulan: Penyebaran COVID-19 di Indonesia di awal Maret 2020. Penyebaran virus ini menimbulkan kerugian bagi banyak pihak negara, khususnya dalam bidang ekonomi. Di bidang pendidikan, COVID-19 juga mengubah model pembelajaran secara drastis; semua belajar kegiatan dilakukan secara online mulai dari sekolah dasar tingkat ke tingkat universitas. Efek kesehatan perlu dipertimbangkan dalam hadir, sehingga diharapkan setiap pelaku sosial memahami dan mengatasi efek penggunaan media dalam pembelajaran jarak jauh.

Keywords: *Pembelajaran Daring, Dampak Covid 19, Aktivitas Digital*

Pendahuluan

Penggunaan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Sebagian besar dari kita menghabiskan banyak uang bagian dari penggunaan kuota pada aplikasi media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube sebagai saluran media sosial. Berdasarkan data dari Perhimpunan Indonesia Penyelenggara Jasa Internet (APJII), peningkatan jumlah pengguna internet di Indonesia dalam 15 tahun terakhir (2002 – 2017) mengalami peningkatan akses internet dari 4,5 juta pengguna aktif menjadi 145 juta pengguna aktif. Motif tertinggi pengguna dalam mengakses internet (dalam jawaban terbuka) bukanlah media online atau akses berita, tetapi media sosial dan hiburan. Dalam mengakses media sosial (Riady, 2021), ada tiga motivasi untuk anak-anak dan remaja untuk mengakses internet yaitu untuk mencari informasi, berhubungan dengan teman (lama dan baru) dan untuk hiburan. Pencarian informasi seringkali didorong oleh sekolah pekerjaan, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Seiring perkembangan dunia digital yang sangat signifikan, perilaku produksi jurnalistik telah menggeser media yang digunakan.

Pergeseran ini dapat dilihat melalui data laporan "Perspektif dari Hiburan Global dan Media Outlook 2017" menyatakan bahwa laju pertumbuhan surat kabar secara global dalam lima tahun ke depan adalah minus 8,3 persen. Sedangkan untuk media massa konvensional lainnya

<https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.56>

(majalah, radio, televisi, dan buku) juga mengalami pertumbuhan minus hanya 3,4-6 persen. Di sisi lain, PwC memprediksi internet-media berbasis tumbuh 0,5 hingga 6 persen (Pujilestari, 2020). Kompetisi berita telah mengalami perubahan yang serius, dengan diluncurkannya produk baru berupa portal media digital dan juga menggunakan akun media sosial mendistribusikan produk berita yang beredar. Untuk mempermudah pencarian di “mesin pencari” tidak jarang menggunakan strategi digital marketing berupa penggunaan SEO, konten pemasaran, media sosial sebagai peningkatan peringkat pencarian di mesin pencari.

Meningkatkan jumlah kunjungan dan pengaruh isu yang dilakukan oleh trending topik di saluran media sosial yang sering dikunjungi oleh pengguna internet aktif (Sevillano-Garcia et al, 2015). Dengan adanya fenomena baru media digital, baik perkembangan politik, Dinamika ekonomi dan sosial yang mempengaruhi masyarakat akhir-akhir ini telah membentuk suatu tatanan baru identitas sebagai buzzer atau fanatisme dalam membela sesuatu. Penyebaran konten digital sebagai informasi harus mencerahkan daripada terbatas pada tuduhan penghujatan antara identitas media sosial yang bersinggungan. Dalam hal ini kita dapat menggambarkan elemen yang ada pada fenomena media digital sebagai berikut (Kristiyono, 2015). Covid-19 telah menjembatani penggunaan media sosial/internet yang meningkat pesat, adanya sistem pembelajaran jarak jauh (online) yang membuktikan bahwa pandemi ini terfokus pada pembelajaran bergeser dari konvensional ke jarak jauh atau online (dalam jaringan). Oleh karena itu penting untuk menganalisis pengaruh penggunaan internet dalam pembelajaran di kampus (Helsper et al, 2010).

Metode

Metode penulisan menggunakan paradigma kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Gusty et al (2020) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan sebagai tanpa menganalisis dan membuat kesimpulan untuk publik. Metode deskriptif bersifat analitis dimana penelitian ini berfokus pada masalah kemudian dilakukan analisis kemudian diolah kemudian ditarik satu kesimpulan mengenai penelitian yang telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Aktivista Era Digital Covid-19

Aktivisme digital adalah suatu gerakan/kegiatan dalam media digital, yang mampu mengorganisasikan, mengakomodasi semua kepentingan. Penggunaan media digital sebagai bentuk identitas bagi yang memiliki anggota dan pengikut. Gambaran mengenai seseorang merupakan identitas bagi pengguna media digital. Adapun gambaran tentang seseorang yaitu penampilan fisik, warna kulit, karakteristik dan bahasa yang digunakan. Menurut Syarifudin (2020) identitas adalah segala hal yang mencakup karakteristik seseorang yang dapat menggambarkan dirinya, status dan kepribadian dan masa lalunya. Sejalan dengan Onyema et al (2020) yang mengemukakan bahwa identitas adalah hal yang sangat penting dalam suatu

komunitas budaya. Identitas dapat dijadikan karakteristik dari suatu budaya. Dengan adanya identitas dari suatu komunitas budaya maka dapat dibedakan identitas komunitas satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat kita pahami bahwa identitas dalam sosial Media dapat melahirkan bentuk-bentuk baru dalam perspektif yang berbeda tentang seseorang. Sedangkan dalam Teori Identitas Sosial (SIT) menurut Identitas Sosial Tajfel & Turner Teori mengusulkan bahwa orang memiliki konsep dalam mengenai dirinya untuk bersosialisasi dan mengidentifikasi diri. Manusia memiliki sifat yang unik, memiliki budaya yang disebut dengan identitas. Ciri-ciri individu yang dipengaruhi kolektif dalam komunikasi individu

Orientasi Kepribadian (personal orientation), menggambarkan bagaimana orientasi pribadi dalam berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya dalam memposting komentar tentang apa itu menjadi trend di media sosial. Seperti menjalin pertemanan, mengunggah foto akan masalah, untuk berbagi berita yang menjadi isu aktual lainnya. Nilai Individu (individu nilai), merupakan nilai-nilai kepribadian yang dimiliki individu dalam memelihara dan menjaga kepercayaan diri saat berkomunikasi. Contoh konkretnya adalah postingan yang dibuat di halaman media sosial yang dimiliki. Dalam banyak hal, postingan yang dimaksud dapat menarik perhatian perhatian pengikut untuk menyukai apa yang membuat suatu hal menarik, baik berbagi berita atau acara yang dapat dijadikan konten untuk menarik pengunjung (Baharuddin et al, 2021). Konsepsi Diri (self-disclosure/ekspresi diri), menggambarkan bagaimana individu mengekspresikan diri ketika berkomunikasi dengan orang lain. Bentuk sosial yang aktif pengguna media dapat dilanggar dari beberapa aspek saham yang dibuat. Kadang aktif pengguna media digital fokus pada minat tertentu seperti traveling, kuliner, atau pariwisata. Dia Tak jarang para pengguna media sosial mengungkapkan perasaannya demi menarik perhatian perhatian pengikutnya.

Tujuan dari adanya identitas adalah untuk membangun sebuah komunikasi antar sebuah komunitas. Prinsip yang digunakan dalam sebuah identitas terjadi ketika ada perubahan pesan antar dua orang. Fokus utama penerapan teori ini adalah untuk melihat apa yang diproduksi dalam kategori sosial sosial (Chrisnatalia et al, 2020). Kategori sosial dapat berupa suku, jenis kelamin, dan afiliasi politik. Individu pada dasarnya merupakan anggota dari kategori sosial. Individu dihubungkan dengan masyarakat melalui identitas yang mempengaruhi keyakinan, perilaku dan pengetahuan dalam hubungan kelompok. Perspektif komunikasi menunjukkan bahwa identitas tidak dihasilkan dengan sendirinya tetapi melalui proses komunikasi.

Pada masa pandemik co-19 identitas dibentuk secara komunal, seseorang harus dipaksa untuk memiliki sistem perencanaan yang matang untuk pemenuhan pembelajaran. Karena online pembelajaran melibatkan semua pembelajaran. Oleh karena itu, setiap individu yang identitas sosialnya pada awalnya sebatas rumusan diri, diatasi dengan pandemi sebagai rumusan pembelajaran. Yang seperti itu penggunaan internet semakin meningkat. Tentunya media android dan PC/komputer juga sering dalam mode nn belajar. Mereka akan lebih sering menatap keduanya (Pujilestari, 2020).

Saat ini sedang terjadi wabah virus Corona di dunia. Virus corona itu sendiri adalah besar keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat. Ada di Setidaknya ada dua jenis virus corona yang diketahui menyebabkan penyakit yang bisa menyebabkan parah gejala. Coronavirus 2019 (COVID-19) adalah jenis penyakit baru yang belum pernah ada diidentifikasi pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 adalah gejala penyakit pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Rata-rata masa inkubasi 5-6 hari dengan masa inkubasi terlama 14 hari (Khasanah et al, 2020). Sejak merebaknya pandemi virus corona di Indonesia, pemerintah telah mengambil banyak langkah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya dengan mengeluarkan surat edaran no. 2020 dari Direktorat Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk mencegah penyebaran virus corona di tingkat perguruan tinggi. Melalui lingkaran ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan instruksi kepada universitas untuk melakukan pembelajaran secara daring (Hikmat et al., 2020).

Pembelajaran jarak jauh menggunakan system berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan berbagai macam aplikasi mislanya zoom, WhatsApp, google meet dan lain sebagainya. Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki faktor terkendala. Faktor penyebab hal tersebut terjadi yaitu gangguan sinyal, kuota internet (Onyema et al, 2020). Menurut Dewi (2020) pembelajaran secara langsung lebih efektif dilakukan di bandingkan dengan pembelajaran daring. Mata pelajaran yang tingkat tinggi akan mempersulit keadaan siswa yang tidak sama. Pembelajaran eksakta akan kesulitan dipelajari secara daring ketimbang dengan pembelajaran secara langsung. Tidak hanya kesulitan dalam memahami konsep, tetapi juga siswa yang seharusnya melakukan praktikum justru menjadi terhambat. Namun, ada beberapa universitas yang menerapkan praktikum online melalui aplikasi atau website yang tersedia. Ada juga mereka yang menerapkannya dengan menganalisis video di internet. Hal ini tentunya masih belum optimal, karena tidak bisa diamalkan secara langsung (Khasanah et al, 2020).

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan masih menimbulkan masalah. siswa mengeluh tentang materi yang belum dijelaskan sampai selesai dan malah diberikan lebih banyak tugas. Bahkan untuk siswa yang berada di pedesaan terkadang mengalami gangguan sinyal sehingga saat dosen menjelaskan materi melalui video call tidak jelas mendengar. Begitu juga saat melakukan ujian online, masih banyak siswa yang mengalami masalah sinyal. Hal ini mengakibatkan hasil nilai ujian tidak menjadi dimaksimalkan. Adanya pembelajaran online juga mempengaruhi kuota internet yang digunakan lebih banyak dan lagi.

Subsidi kuota yang diberikan oleh masing-masing perguruan tinggi juga tidak mendukung aplikasi digunakan oleh dosen. Ini karena subsidi kuota yang diberikan mencakup aplikasi tertentu yang telah ditentukan oleh provider (Anita, 2021). Pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh akan memberikan kekurangan dan kelebihan. Keuntungan dari pembelajaran daring adalah siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga dapat menjalin komunikasi yang baik dengan keluarga. NS adanya pembelajaran online juga membuat siswa terhindar dari Covid-19 sehingga dapat memutus rantai penularan virus (Jamaluddin et al., 2020).

Pengaruh Kesehatan Model Pembelajaran Jarak Jauh (dalam Jaringan)

Kegiatan pembelajaran berorientasi jarak jauh (online), mengakibatkan lebih banyak individu menatap media android dan PC/komputer yang sebenarnya jika dilakukan dalam waktu yang lama akan menyebabkan beberapa faktor kesehatan yang negatif. Tidak banyak orang yang menyadari bahwa kesehatan itu bermacam-macam permasalahan yang dapat berdampak negatif terhadap penggunaan komputer (PC) dan handphone/ponsel android. Efek jangka pendek dan paparan jangka panjang, seperti peningkatan risiko kanker otak bisa timbul dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Lebih luas ada sebagai berikut: jenis penyakit yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan akibat penggunaan media android (Sya'ban et al, 2014):

Gangguan Mata

Font kecil yang ditampilkan di layar ponsel dan penggunaan sinar dapat sinar yang terkadang terlalu terang dapat merusak mata dalam jangka panjang. Karena dua hal ini membuat bekerja lebih keras dari yang seharusnya. Bahkan, saat ini sudah ada nama khusus untuk penyakit mata terkait penggunaan ponsel atau perangkat secara umum, yaitu digital eye strains. Gejala ini kondisi termasuk mata kering, dan penglihatan kabur. Untuk menghindarinya, jangan menatap terlalu lama di layar ponsel.

HP Penuh Kuman Seperti Bakteri dan Virus

Tapi tahukah Anda jika itu salah satunya? permukaan paling kotor? Banyak orang yang tidak menyadari bahwa handphone adalah barang pertama yang dipegang setelahnya berbagai kegiatan, termasuk yang kotor. Apakah Anda mengetahui aktivitas seperti buang air kecil, berpegangan tangan di kereta sampai langsung pegang hp setelah makan? Semua ini dapat membawa bakteri berbahaya, virus, dan kuman lain ke permukaan Anda telepon selular. Karena kebiasaan ini, berbagai penyakit bisa terjadi, mulai dari diare, demam untuk muntah.

Mengganggu Siklus Tidur

Ponsel cerdas yang Anda gunakan memancarkan cahaya biru dari layar. Jika Anda menggunakan ponsel Anda sebelum tidur, paparan sinar ini menghambat produksi melatonin. Melatonin adalah hormon yang memicu kantuk. Ketika terkena cahaya biru, diyakini bahwa mekanisme otak masih siang hari. Untuk membuat Anda tetap terjaga, mekanisme di otak secara otomatis menghambat melatonin. Hal ini dapat mengganggu siklus tidur Anda. Seperti yang kita tahu, mendapatkan tidur yang cukup untuk menjaga kesehatan tubuh sangat penting.

Memicu sakit leher

Saat menggunakan ponsel, posisi leher biasanya tetap bengkokposisi. Kebiasaan ini bisa menyebabkan otot leher kaku dan kram. Dalam kondisi parah, Kebiasaan membungkuk terlalu lama juga bisa menyebabkan sakit punggung, bahu, dan lengan. Gelombang frekuensi radio yang dipancarkan oleh ponsel dapat menyebabkan kanker. Karena ini gelombang dapat diserap oleh jaringan dalam tubuh yang berada di sebelah ponsel saat digunakan. beberapa tahun yang lalu, lembaga penelitian kanker internasional mencatat gelombang frekuensi tinggi sebagai satu-dari hal-hal yang berpotensi karsinogenik.

Gangguan Kesehatan Mental

Hubungan antara penggunaan ponsel dan kesehatan mental sangat dipengaruhi oleh media sosial. Beberapa penelitian mengatakan bahwa orang yang melihat unggahan orang lain umumnya hidup merasa lebih tidak bahagia, tertekan, dan sendirian daripada teman-teman mereka. Hal ini mengacu pada kebiasaan membandingkan hidupmu sendiri dengan orang lain, yang sulit dihindari saat membuka sosial media.

Menurut Nopriadi et al., (2019) ada beberapa efek yang ditimbulkan dalam penggunaan laptop/komputer yaitu: (1) Efek radiasi: Buku harian Semseddin Gunduz mengatakan bahwa layar komputer menyediakan banyak hal radiasi. Hal ini menyebabkan seseorang menjadi pusing dan sakit kepala jika terus menatap layar. Masalah radiasi ini dapat dikurangi dengan memilih layar komputer yang bagus, (2) Mata Lelah Melihat Komputer: Para peneliti melihat apakah orang lebih sering berkedip di depan komputer. Ini bias menjadi buruk, yang berarti menyebabkan mata lelah. Secara umum, sakit kepala terasa ketika Anda melihat sebuah objek menjadi dua dan gatal dan mata menjadi kabur, (3) Sindrom Terowongan Karpal: Sindrom Terowongan Karpal adalah kesalahan pada pergelangan tangan. Gejala yang terjadi pada penderita sindrom yaitu terjadi kesemutan pada system saraf di jari dan ditangan. Hal menyebabkan rasa nyeri di tangan secara tiba-tiba, (4) Sakit Punggung: Buku yang berjudul "Fall, Sagnon and Sow" ada pernyataan yang mengatakan bahwa computer pengguna sering mengalami masalah dengan otot dan tulang mereka. Masalah ini sering terjadi berupa nyeri punggung. Sebuah majalah yang diterbitkan oleh kongres mahasiswa di Marmara Fakultas Kedokteran Universitas menyatakan bahwa setidaknya 94 persen pengguna komputer akan mengalami nyeri punggung dalam jangka Panjang, dan (5) Stres dan Depresi: Selain gangguan fisik, ada juga gangguan mental jika menggunakan komputer terlalu lama. Umumnya ini adalah stres dan depresi. Banyak faktor yang menyebabkannya. Satu salah satunya adalah sirkulasi udara, yang umumnya memiliki sirkulasi yang sangat buruk di ruang computer karena jendela tidak tetap terbuka.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan kegiatan pembelajaran online setelah ditetapkannya semua kegiatan belajar dilakukan di rumah dalam mode online. Belajar dengan mode online oleh memanfaatkan aplikasi Zoom, Google Classroom, Schoology, dan Edmodo. yang cepat Perkembangan Teknologi Informasi khususnya internet membuka peluang bagi pengembangan layanan informasi yang lebih baik di lembaga pendidikan. Setelah wabah pandemi ke-19, pemerintah daerah mengeluarkan kebijakan di dunia pendidikan, yang sementara menghilangkan pembelajaran tatap muka langsung dan digantikan dengan online pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar dan menengah, dan di universitas tingkat. Hal tersebut diwujudkan dalam sebuah sistem yang disebut dengan electronic university (e-University). Kesehatan efeknya perlu diperhatikan di masa sekarang, sehingga diharapkan setiap aktor sosial memahami dan mengatasi efek penggunaan media dalam pembelajaran jarak jauh.

Daftar Pustaka

- Anita, F. (2021). Kendala Pembelajaran Daring Terhadap Anak-Anak Panti Asuhan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 24–28. Retrieved from <https://literasidigital.my.id/journal/article/view/4>
- Baharuddin, M. R., & Ulfah, U. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelaksanaan Magang FKIP UNCP. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 34–41. Retrieved from <https://literasidigital.my.id/journal/article/view/6>
- Chrisnatalia, S. G., & Rahadi, D. R. (2020). Komunikasi Digital Pada Pembelajaran Secara Daring Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bonanza: Manajemen dan Bisnis*, 1(2), 56-65.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., ... & Warella, S. Y. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital natives: where is the evidence?. *British educational research journal*, 36(3), 503-520.
- Onyema, E. M., Eucheria, N. C., Obafemi, F. A., Sen, S., Atonye, F. G., Sharma, A., & Alsayed, A. O. (2020). Impact of Coronavirus pandemic on education. *Journal of Education and Practice*, 11(13), 108-121.
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Sevillano-Garcia, M. L., & Vázquez-Cano, E. (2015). The impact of digital mobile devices in higher education. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(1), 106-118.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34.