

Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Sistem Pendidikan *Interior Architecture* di Universitas Ciputra (*The Impact of Pandemic COVID-19 on Interior Architecture Education System at Ciputra University*)

¹Angeline Rivanna Putri Soegiono, ²Astrid Kusumowidagdo

^{1,2}Interior Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, CitraLand CBD Boulevard, 60219, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : arivanna@student.ciputra.ac.id

Abstrak

Artikel ini dituliskan dengan tujuan untuk menjabarkan dampak virus corona terhadap sistem pendidikan dan *feedback* mahasiswa terhadap pembelajaran *online learning* di Universitas Ciputra khususnya pendidikan *Interior Architecture*, yang mana selama ini proses pembelajaran dilakukan di kampus namun sejak adanya pandemi COVID-19, kegiatan dilaksanakan di rumah secara *online* dengan menggunakan berbagai alat teknologi, seperti *notebook*, komputer, dan *smartphone*. Kajian ini dilakukan dengan melihat hasil studi literatur, jurnal, hasil survei dan beberapa dokumen media elektronik yang berhubungan dengan sistem belajar mengajar di Indonesia saat ini. Kesimpulan dari tulisan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan *E-learning* di *Interior Architecture* Universitas Ciputra telah berupaya adaptif terhadap model pembelajaran baru selama masa pandemi utamanya pembelajaran daring dan telah mendapatkan respon baik, saat ini mungkin masih ada sedikit hambatan, namun hal ini tentu akan menjadi proses awal untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik di masa depan.

Kata kunci: COVID-19, Sistem Pendidikan, *Interior Architecture*, Universitas

Abstract

This article was written with the aim of describing the impact of the corona virus on the education system and student feedback on online learning at Ciputra University, especially Interior Architecture education, which so far has been the learning process on campus but since the COVID-19 pandemic, activities have been carried out at home. online using a variety of technological tools, such as notebooks, computers, and smartphones. This study was carried out by looking at the results of literature studies, journals, survey results and several electronic media documents related to the teaching and learning system in Indonesia today. The conclusion of this paper shows that the implementation of E-learning at the Interior Architecture of Ciputra University has attempted to be adaptive to new learning models during the pandemic, especially online learning and has received a good response, currently there may still be some obstacles, but this will certainly be the initial process. to provide better learning outcomes in the future.

Keywords: COVID-19, Education System, *Interior Architecture*, University

PENDAHULUAN

Penyebaran COVID-19 sekarang dampaknya juga mulai dirasakan oleh dunia pendidikan. Salah satu instruksi pemerintah tentang kegiatan atau kegiatan di rumah adalah Kegiatan Pembelajaran. Kebijakan ini telah dianut oleh banyak negara termasuk Indonesia, dengan memberhentikan semua kegiatan pembelajaran secara langsung / tatap muka membuat pemerintah dan lembaga terkait harus mempresentasikan proses pendidikan alternatif untuk siswa dan siswa yang tidak dapat melakukan proses pendidikan di institusi pendidikan. Belajar seharusnya tidak berhenti bahkan jika pemerintah menginstruksikan 14 hari untuk sekolah dan kampus di Indonesia. Kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah dipindahkan di rumah, tetapi harus tetap dikendalikan oleh guru atau dosen dan orang tua, menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh ini dilakukan selama kurang lebih 14 hari, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ditambahkan lagi karena melihat situasi dan kondisi perkembangan COVID-19 ini. Semua dilakukan sebagai upaya untuk mencegah penyebaran transmisi COVID-19. Diharapkan bahwa semua lembaga pendidikan tidak akan melakukan kegiatan sebagaimana yang biasa dilakukan agar dapat mengurangi

penyebaran COVID-19. Hal yang sama telah dilakukan oleh berbagai pihak negara yang terdampak dengan penyakit ini, kebijakan *lockdown* atau bisa disebut karantina wilayah dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mengurangi interaksi berbagai orang yang dapat menyalurkan akses untuk persebaran virus corona.

Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, lebih dari 188 negara telah menerapkan penutupan nasional, mempengaruhi lebih dari setengah populasi siswa dunia. Yang terbaru statistik dari UNESCO (5/04/2020) menyebutkan bahwa 1.576.021.818 siswa terpengaruh oleh virus COVID-19 atau 91.3% dari total siswa yang terdaftar. UNESCO bersama dengan masing-masing negara bekerja bersama untuk memastikan kesinambungan pembelajaran bagi semua, terutama anak-anak yang kurang beruntung dan remaja yang cenderung paling terpukul oleh penutupan sekolah (UNESCO, 2020). Jumlah jumlah siswa yang ada berpotensi beresiko dari perguruan tinggi adalah 86.034.287 orang (Nugroho, 2020). Saat ini di Indonesia, sudah nampak beberapa universitas mulai menerapkan kebijakan tentang pengajaran dan pembelajaran kegiatan dari jarak jauh atau kuliah *online*. Ini sebenarnya bukan masalah bagi universitas yang sudah memiliki sistem akademik *online*. Tapi itu akan menjadi masalah bagi universitas yang melakukannya belum memiliki sistem akademik *online*. Terkhusus untuk bidang pendidikan *Interior Architecture*, sistem pendidikan *online* seperti ini tentu memberikan tantangan tersendiri. Terbiasa dengan pembelajaran tatap muka yang dilakukan baik di studio maupun di kelas, tetapi sekarang harus dilakukan mandiri di rumah adalah tantangan tersendiri baik untuk mahasiswa maupun dosen.

Langkah Strategis untuk Mengatasi Dampak COVID-19 pada kegiatan pembelajaran:

Di Indonesia kasus positif COVID-19 juga terus menerus bertambah. Dengan bertambahnya kasus positif ini, efek *negative* terhadap sektor pendidikan juga semakin besar. Maka dari itu untuk mengurangi dampak negatif tersebut, langkah-langkah yang strategis perlu dilakukan. Dan pemerintah perlu melakukannya dengan cepat dan tepat. Hal pertama yang bisa dilakukan dan harus dilakukan adalah memberikan wawasan baru baik kepada siswa maupun praktisi pendidikan. Ini dapat dilakukan dengan melakukan sosialisasi intensif oleh departemen kesehatan mengenai virus corona itu sendiri, baik dari aspek pencegahan dan bagaimana untuk bereaksi terhadap hal tersebut. Dengan wawasan ini, diharapkan dapat mengurangi efek kekhawatiran yang berlebihan yang dapat memiliki dampak traumatis kepada siswa dan tak terkecuali juga terhadap guru mereka. Langkah kedua adalah mempersiapkan kebutuhan untuk tim psikolog khusus untuk membantu siswa baik secara individual maupun kolektif, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah yang terdampak virus ini. Adapun hambatan proses pendidikan karena *lockdown* dan keterlambatan masuk waktu belajar, perlu dipersiapkan solusi yang konkret juga. Satu hal yang dapat dilakukan adalah sistem pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Karena jika tidak dilakukan, maka ini akan merugikan perkembangan kematangan hasil dan pencapaian proses pendidikan (Rajab, 2020).

Tetapi dengan dalam situasi sekarang, dapatkah pembelajaran khususnya pembelajaran *Interior Architecture* menggunakan pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan dilaksanakan secara optimal? Dan apakah tidak ada perubahan perilaku terhadap mahasiswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dari jarak jauh? Dan bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa *Interior Architecture* setelah berpartisipasi dalam pembelajaran jarak jauh? Ini yang akan diulas dalam artikel ini. Setelah mengamati dan menganalisis dalam beberapa minggu belajar melakukan pembelajaran *online* oleh mahasiswa maupun dosen sebagai kontrol banyak hal-hal positif ditemukan walaupun ini mungkin tidak cukup valid untuk disimpulkan karena waktu yang sangat singkat. Implementasi Kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran *Interior Architecture* yang saat ini dilakukan menggunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh belum mencapai hasil yang maksimal. Penulis tidak dapat menjelaskan secara rinci namun secara acak penulis dapat menyimpulkan bahwa secara keseluruhan implementasi pembelajaran jarak jauh sampai saat ini telah berjalan sangat signifikan dibanding saat di masa awal pembelajaran jarak jauh.

KAJIAN TEORI

Belajar adalah perubahan perilaku (Ngalim, 1997) yang merupakan proses aktif mengubah perilaku, proses bereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses diarahkan

pada suatu tujuan, proses bertindak melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu itu terpelajar. Belajar adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan pembelajaran sumber daya dalam lingkungan belajar. Belajar adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik begitu bahwa proses memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, belajar adalah proses untuk membantu siswa belajar dengan baik. Dan juga belajar adalah suatu proses upaya sadar yang dilakukan oleh individu untuk perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap untuk menjadi benar, dari tidak terampil menjadi terampil dalam melakukan sesuatu. Belajar bukan sekadar pemetaan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Tetapi bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau merevisi hasil belajar mereka terima menjadi pengalaman pribadi yang bermanfaat bagi mereka.

Jika kita melihat dan merasakan pembelajaran saat ini, interaksi antara siswa dan guru memang terjadi tetapi melalui dunia maya, virtual, atau interaksi terjadi menggunakan alat atau perangkat teknologi seperti komputer, *notebook*, dan ponsel. Dia juga bisa gunakan aplikasi pembelajaran jarak jauh yang saat ini disediakan oleh pemerintah untuk gratis atau berbayar jika itu menyediakan pihak swasta. Pembelajaran jarak jauh pada saat ini sangat dibutuhkan oleh semua pelajar dan tidak hanya terjadi di Indonesia, bahkan hampir di seluruh dunia melakukan pembelajaran dengan *E-learning*. Situasi dan kondisi mungkin tidak kondusif, tetapi kegiatan belajar dan kegiatan dapat dilakukan di mana saja. Terutama sekarang ada banyak peralatan teknologi yang tersedia yang dapat mendukung kegiatan dari semua orang melakukan apa saja dan kapan saja, di mana saja. Jadi tidak ada lagi dibatasi oleh waktu dan tempat. Mengajar dapat diartikan dengan tindakan belajar oleh siswa dan mengajar dengan guru. Kedua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam proses pengajaran dan kegiatan belajar (KBM). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan kegiatan dua arah. Kegiatan belajar adalah kegiatan utama, sementara mengajar adalah aktivitas sekunder yang dimaksudkan untuk aktivitas optimal. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya sadar dari guru untuk melakukan siswa belajar, yaitu, perubahan perilaku atau perilaku pada siswa yang belajar, di mana perubahan tersebut didapat dengan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Melawan Virus Corona dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendesak setiap unit pendidikan untuk melapor kantor pendidikan, kantor kesehatan atau Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi dalam acara tersebut ada tidaknya massa siswa. Kemudian berkonsultasi dengan dinas pendidikan atau LL Dikti jika tingkat ketidakhadiran mengganggu proses belajar mengajar, sehingga solusinya akan terjadi dicari. Secara bertahap Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan mekanismenya untuk siswa dan orang tua siswa yang bepergian di negara-negara yang terkena dampak, kemudian diminta untuk mengambil istirahat untuk beberapa hari ke depan. Siswa wajib memantau kesehatan mereka di rumah di kapan saja, tetapi juga secara aktif mendeteksi kesehatan mereka, baik ke dokter atau ke perawatan kesehatan pusat. Jadi, tidak hanya di rumah tetapi secara aktif memeriksa kesehatan (Kemendikbud, 2020).

Penggunaan sistem belajar *online* dalam bidang pendidikan ini memang tidak bisa dihindari. Karena faktanya adalah, tidak sedikit pelajar yang menghabiskan waktu berjam – jam dengan *gadget* mereka, baik laptop, tablet PC, dan terlebih *smartphone* mereka. Dengan mudahnya akses internet, mereka dapat mencari beragam informasi dan pengetahuan yang mereka inginkan atau hanya sebagai kesenangan untuk menunjukkan keberadaan mereka melalui sosial media. Fenomena ini merupakan sebuah tantangan sekaligus peluang bagi para guru untuk kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Pembelajaran inovatif yang memanfaatkan basis *online* sebagai media penyalur dapat diwujudkan dalam bentuk pembelajaran berbasis multimedia yang interaktif dan media pembelajaran berbasis blog pribadi oleh para guru.

Proses pembelajaran pada jaman ini tidak hanya terisolasi oleh ruang dan waktu. Sains tidak hanya absolut yang hanya dapat diperoleh secara lisan melalui guru, namun juga dapat diperoleh melalui

berbagai referensi di internet. Di sisi lain, gaya mengajar para guru juga mengalami transformasi dari model kuliah konvensional ke presentasi berbasis multimedia. Terutama dalam kurikulum 2013 yang mengharuskan para guru untuk menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara besar-besaran untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut (Reeves, 1998), dalam proses pembelajaran ada dua pendekatan utama dalam penggunaan TIK, yaitu siswa dapat belajar 'dari' dan 'dengan' TIK. Belajar 'dari' TIK dilakukan seperti saat penggunaan instruksi komputer (*tutorial*) atau sistem pembelajaran terintegrasi. Sedangkan belajar 'dengan' TIK berarti menggunakannya sebagai alat kognitif dan lingkungan belajar yang konstruktivis.

Dengan menggunakan sistem pembelajaran *online*, idealnya hal tersebut dapat mengubah wajah pendidikan Indonesia ke arah yang lebih baik, lebih menyenangkan, dan lebih efektif bagi siswa. Berdasarkan kondisi Negara kita yang saat ini juga terkena virus corona atau pandemi COVID-19, peran pembelajaran berbasis *online* sebagai penunjang proses pembelajaran menjadi sangat signifikan dan diperlukan. Terutama di era global saat ini, dimana transformasi berjalan sangat cepat. Kenyataannya adalah para siswa bahkan dapat lebih mudah beradaptasi dengan teknologi dan perubahan baru yang ada di masa ini. Pembelajaran berbasis *online* diharapkan dapat memiliki dampak yang positif pada siswa dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, guru juga mengharapkan partisipasi dan pengasuhan orang tua di rumah untuk mendorong anak – anak tetap belajar di rumah, menggunakan fasilitas dan sistem pembelajaran *online* yang telah ditetapkan oleh pemerintah melalui Dinas Pendidikan selama pandemi COVID-19 ini berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian untuk menuliskan artikel ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan studi literatur (dokumen) dari beberapa sumber baik media cetak dan elektronik, serta buku dan jurnal elektronik dan survei kepada mahasiswa *Interior Architecture*. Pencarian jurnal dilakukan melalui *Google Scholar*. Untuk survei pertanyaan untuk *feedback* berkisar antara (1) kualitas *e-learn* dan pembelajaran berbasis teknologi (2) kelengkapan informasi yang diberikan di *e-learn* (3) kelengkapan info dan dosen berperan aktif untuk memberikan penjelasan penggunaan *e-learn* (4) kemudahan mengakses *e-learn* maupun mempergunakan sarana teknologi lainnya (5) keefektifan *e-learn* dan *tools* lain dalam pembelajaran daring (6) kerutinan dalam mengakses *e-learn* dan mengeksplorasi teknologi lainnya dalam belajar (7) program studi telah banyak memiliki program untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil pencarian data yang diperoleh dan dipilih yang memenuhi kriteria. Analisis dari tinjauan literatur termasuk pengumpulan data, penyaringan data, penyajian data, dan pembuatan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak COVID-19 untuk pendidikan secara khusus pada pembelajaran *Interior Architecture* :

Kebijakan telah diambil oleh berbagai negara termasuk Indonesia, dengan memberhentikan semua kegiatan pendidikan, menjadikan pemerintah dan lembaga terkait harus mempresentasikan proses pendidikan alternatif bagi siswa dan siswa yang tidak dapat melakukan proses pendidikan di lembaga pendidikan.

Saat ini di Indonesia, beberapa kampus sudah mulai menerapkan kebijakan untuk kegiatan belajar mengajar dari kejauhan atau pembelajaran *online*. Ini bukan masalah bagi universitas yang sudah memiliki sistem akademik *online*. Tapi itu akan menjadi masalah bagi universitas yang belum memiliki sistem akademik berbasis *online*, terutama jika sumber daya para dosen tidak memahami sistem pembelajaran oleh menggunakan aplikasi *online*. Belum lagi masalah koneksi internet tidak bagus di setiap kampus dan tidak semua mahasiswa memiliki ponsel cerdas dan *notebook* atau komputer yang terhubung ke internet. Inilah salah satu kendala yang dihadapi pemerintah untuk mengimplementasikan pembelajaran *online*.

Apalagi pembelajaran di bidang *Interior Architecture* pada awal masa pembelajaran jarak jauh terjadi banyak sekali penyesuaian. Dimulai dari keterbatasan sumber daya yang dimiliki para mahasiswa di rumahnya yang tentu tidak seperti fasilitas yang dimiliki oleh kampus. Yang terbiasa bekerja di dalam studio, sekarang mau tidak mau hanya bisa bekerja di dalam rumahnya sendiri.

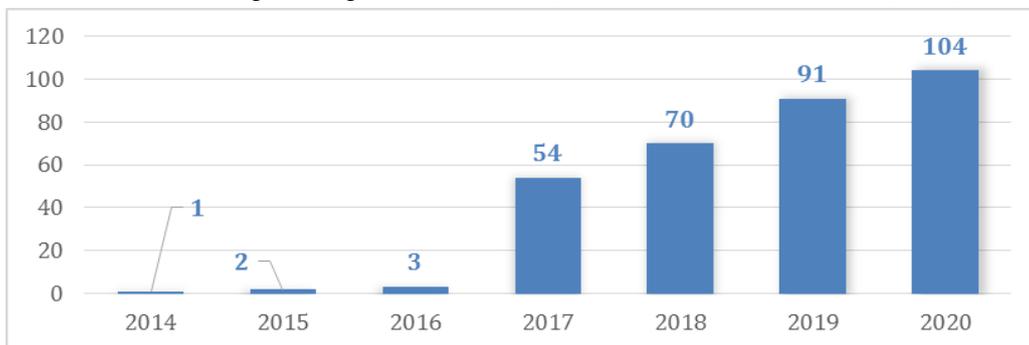
Faktor penunjang seperti *feedback* dari rekan mahasiswa tentu jadi berkurang karena berkurangnya juga tatap muka dengan rekan sesama mahasiswa. Penjelasan materi dari dosen yang biasanya didapatkan secara langsung juga hanya bisa diperoleh secara *online* sekarang, yang mana dalam kasus pembelajaran *Interior Architecture* tentu sedikit membebani, karena terbiasa menunjukkan hasil desain secara langsung dan mendapat arahan secara langsung.

Pandemi COVID-19 memang merupakan ujian berat bagi semua negara, menguji kemampuannya dari semua negara untuk dapat mengambil kebijaksanaan dengan terus berusaha dan berusaha untuk menemukan solusi untuk setiap masalah yang ada. Sebagai bangsa yang besar, Indonesia harus mampu mengatasi semua masalah yang ada. Ini terbukti dengan Indonesia sudah siap dengan semuanya kemungkinan, dengan lahirnya teknologi yang diciptakan oleh anak-anak bangsa untuk menyediakan layanan pendidikan *online*. Dengan harapan bangsa ini akan menjadi bangsa yang ada diuji dan layak untuk menjadi hebat di masa depan.

Hasil kuesioner mahasiswa

Dari penyebaran kuesioner secara *online* untuk mahasiswa, maka jumlah responden dari kuesioner tersebut adalah 325 responden (mahasiswa). Dari 325 responden tersebut memiliki jenjang angkatan yang berbeda-beda, sebanyak 104 orang berasal dari angkatan 2020.

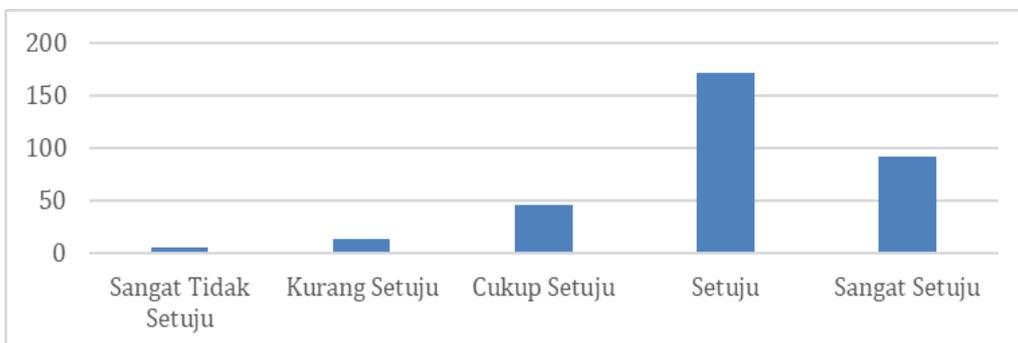
Gambar 1. Diagram Angkatan Mahasiswa (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap kualitas dan pembelajaran berbasis teknologi yang baik

Mahasiswa merasa kualitas *learning management system / moodle* (dinamakan *e-learn* di Universitas Ciputra) dan pembelajaran berbasis teknologi sudah baik, sebanyak 171 orang (52,6%) menyatakan setuju dan 91 orang (28%) merasa sangat setuju. Walaupun sebanyak 5 orang atau 1,5% merasa sangat tidak setuju, 13 orang atau 4% merasa kurang setuju, dan sebanyak 45 orang atau 13,8% cukup setuju.

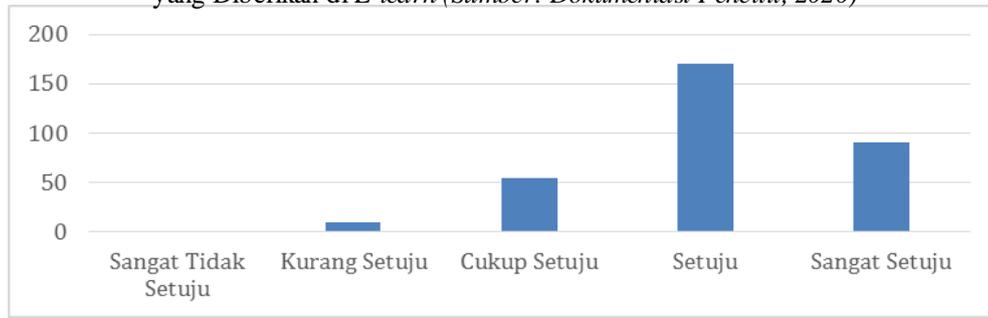
Gambar 2. Diagram Hasil Survei Mengenai Penerimaan Terhadap Kualitas dan Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Baik (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap kelengkapan informasi yang diberikan di e-learn

Mahasiswa cenderung setuju mengenai pernyataan ini, sebanyak 170 orang (52,3%) menyatakan setuju, dan sebanyak 91 orang (28%) menyatakan sangat setuju. Hanya 10 orang (3,1%) yang menyatakan kurang setuju dan 54 orang (16,6%) lainnya menyatakan cukup setuju.

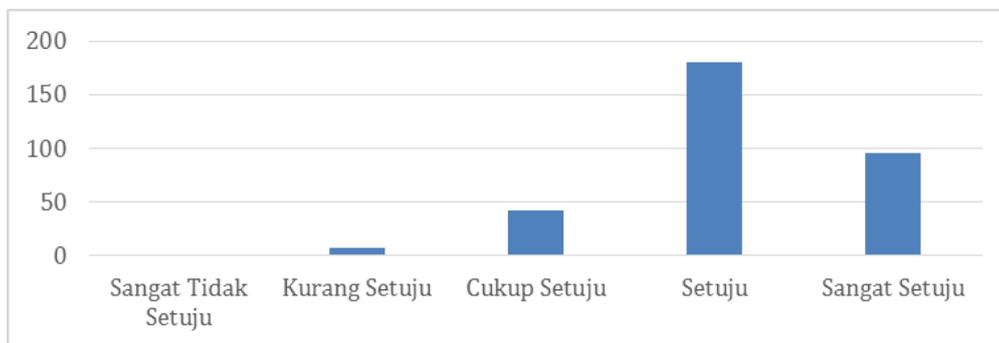
Gambar 3. Diagram Hasil Survei Mengenai Penerimaan Terhadap Kelengkapan Informasi yang Diberikan di *E-learn* (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap kelengkapan info dan dosen berperan aktif untuk memberikan penjelasan penggunaan *e-learn*

Terkait dengan hal ini sebanyak 180 orang (55,4%) menyatakan setuju dan sebanyak 96 orang (29,5%) menyatakan sangat setuju. Hanya 7 orang (2,2%) yang menyatakan kurang setujudan 42 orang (12,9%) lainnya menyatakan cukup setuju.

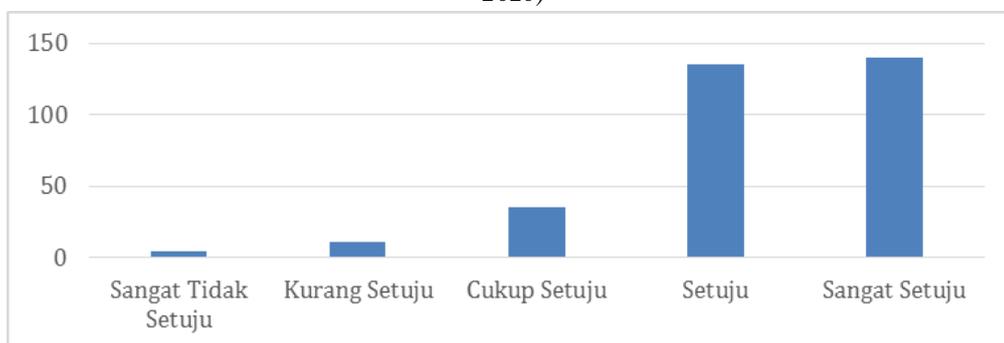
Gambar 4. Diagram Hasil Survei Mengenai Penerimaan Terhadap Kelengkapan Info dan Dosen Berperan Aktif untuk Memberikan Penjelasan Penggunaan *E-learn* (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap kemudahan mengakses *e-learn* maupun mempergunakan sarana teknologi lainnya

Sebanyak 135 orang (41,5%) menyatakan setuju dan sebanyak 140 orang (43,1%) menyatakan sangat setuju mengenai pernyataan ini. Sisanya 4 orang (1,2%) menyatakan sangat tidak setuju, 11 orang (3,4%) menyatakan kurang setuju, dan 35 orang (10,8%) menyatakan cukup setuju.

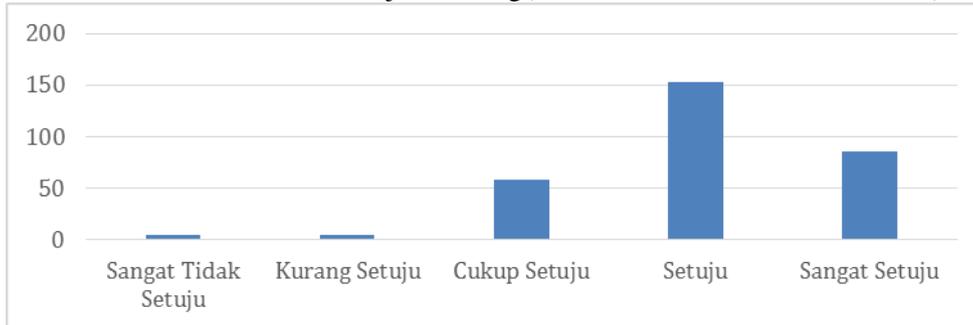
Gambar 5. Diagram Hasil Survei Mengenai Penerimaan Terhadap Kemudahan Mengakses *E-learn* maupun Mempergunakan Sarana Teknologi Lainnya (Sumber: Dokumentasi Peneliti 2020)



Penerimaan terhadap keefektifan *e-learn* dan tools lain dalam pembelajaran daring

Mahasiswa cenderung setuju dengan pernyataan tersebut, karena sebanyak 153 orang (47,1%) menyatakan setuju dan 85 orang (26,2%) menyatakan sangat setuju. Hanya 5 orang (1,5%) yang menyatakan sangat tidak setuju, 24 orang (7,4%) menyatakan kurang setuju, sisanya sebanyak 58 orang (17,8%) menyatakan cukup setuju.

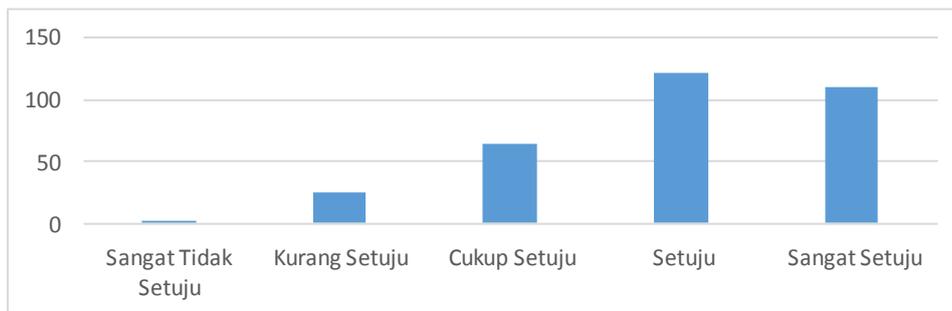
Gambar 6. Diagram Hasil Survei Mengenai Penerimaan Terhadap Keefektifan *E-learn* dan *Tools* Lain dalam Pembelajaran Daring (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap kerutinan dalam mengakses *e-learn* dan mengeksplorasi teknologi lainnya dalam belajar

Mahasiswa cenderung setuju terhadap pernyataan tersebut dengan sebanyak 121 orang (37,2%) menyatakan setuju dan 111 orang (34,2%) menyatakan sangat setuju. Hanya 3 orang (0,9%) menyatakan sangat tidak setuju dan 26 orang (8%) menyatakan kurang setuju. Sisanya sebanyak 64 orang (19,7%) juga menyatakan cukup setuju,

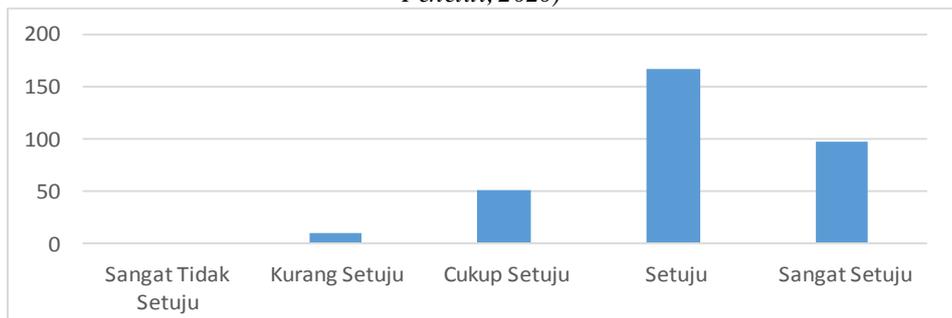
Gambar 7. Diagram Penerimaan Terhadap Kerutinan dalam Mengakses *E-learn* dan Mengeksplorasi Teknologi Lainnya dalam Belajar (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



Penerimaan terhadap program studi telah banyak memiliki program untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa

Sebagai besar mahasiswa setuju dengan pernyataan ini, sebanyak 167 orang atau 51,4% menyatakan setuju, dan 97 orang atau 29,8% menyatakan sangat setuju. Hanya 10 orang atau 3,1% yang menyatakan kurang setuju, sisanya sebanyak 51 orang atau 15,7% juga menyatakan cukup setuju.

Gambar 8. Diagram Penerimaan Terhadap Program Studi Telah Banyak Memiliki Program untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)



SIMPULAN

Dampak yang dialami oleh setiap negara akibat pandemi COVID-19 adalah dalam bidang ekonomi, sosial-budaya, dan juga bidang pendidikan. Sekolah, kampus, semua ditutup dan diganti dengan belajar dari rumah dengan menggunakan *online* atau disebut *E-learning*. Belajar menggunakan *E-learning* membawa kemajuan dan inovasi untuk pendidikan di Indonesia karena hampir 75% siswa melakukan pembelajaran *online* secara bersamaan selama pandemi COVID-19. *Interior Architecture* Universitas Ciputra telah berupaya adaptif terhadap model pembelajaran baru selama masa pandemi utamanya pembelajaran daring dan telah mendapatkan respon positif dalam hal kualitas dan pembelajaran berbasis teknologi yang baik, kelengkapan informasi yang diberikan di *e-learn*, kelengkapan info dan dosen berperan aktif untuk memberikan penjelasan penggunaan *e-learn*, kemudahan mengakses *e-learn* maupun mempergunakan sarana teknologi lainnya, keefektifan *e-learn* dan *tools* lain dalam pembelajaran daring, kerutinan dalam mengakses *e-learn* dan mengeksplorasi teknologi lainnya dalam belajar, dan dianggap program studi telah banyak memiliki program untuk meningkatkan kualitas belajar mahasiswa.

Hambatan untuk menerapkan *E-Learning* ini tentu ada, misalnya, internet jaringan tidak terpenuhi, siswa tidak terbiasa, guru, dan bahkan orang tua sebagai pendamping belajar di rumah untuk melakukan pembelajaran *online*. Apalagi untuk pembelajaran *Interior Architecture*, yang mana membuat beberapa faktor pendukung seperti *feedback* dari rekan dan dosen jadi terhalang kondisi dan beberapa hambatan yang terjadi saat tidak bisa berkonsultasi secara langsung. Ini tentu hal yang normal karena semua ini belum menjadi kebiasaan bagi pelajar dan pengajar untuk mengimplementasikan KBM dengan cara seperti ini. Tetapi di masa depan mungkin ini akan menjadi proses awal untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik.

REFERENSI

- Kemendikbud. (2020, Maret 14). *Cegah Sebaran Covid-19 di Satuan Pendidikan, Kemendikbud Gandeng Swasta Siapkan Solusi Belajar Darin*. Diambil kembali dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/cegah-sebaran-covid19-di-satuan-pendidikan-kemdikbud-gandeng-swasta-siapkan-solusi-belajar-darin>
- Ngalim, M. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugroho, R. S. (2020, Maret 14). *Corona: 421 Juta Pelajar di 39 Negara Belajar di Rumah, Kampus di Indonesia Kuliah Online*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/14/120000765/corona-421-juta-pelajar-di-39-negara-belajar-di-rumah-kampus-di-indonesia>
- Rajab, M. (2020, Maret 8). *Revitalisasi Peran dan Fungsi Guru*. Diambil kembali dari Harian Bhirawa: <https://www.harianbhirawa.co.id/revitalisasi-peran-dan-fungsi-guru/>
- Reeves, T. C. (1998). The Impact of Media and Technology in Schools. *Journal of The Journal of Art and Design Education*, Vol. 2.
- UNESCO. (2020, Maret). *Education Emergencies*. Diambil kembali dari UNESCO: <https://en.unesco.org/themes/education-emergencies/coronavirus-school-closures>