

2022

**IMPLEMENTASI *SOCIAL PRESENCE* PADA PEMBELAJARAN
DARING: STUDI LITERATUR DARI BERBAGAI SKEMA
PEMBELAJARAN DARING**

Zaenab Amatillah Rodhiyya^a dan Agus Ria Kumara^b

^{ab}Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Ahmad Dahlan

Yogyakarta, Indonesia

zaenab1900001133@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Perubahan proses belajar dari sistem luring menjadi sistem daring menimbulkan berbagai masalah baru terutama di sekolah-sekolah Indonesia yang masih awam dengan belajar daring. Salah satu cara untuk mereduksi masalah yang timbul dari belajar daring adalah dengan menerapkan *social presence*. *Social presence* merupakan unsur utama bersama dengan *cognitive presence* dan *teaching presence* yang harus dimunculkan dalam belajar daring agar proses belajar dapat berjalan optimal. Tujuan penulisan artikel ini yaitu untuk menyajikan pemaparan terkait penerapan *social presence* pada pembelajaran daring di sekolah yang diharapkan dapat menjadi pemantik bagi para guru di Indonesia untuk dapat mendalami dan menerapkan *social presence* pada proses pendidikan. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi literatur. Dari berbagai studi mengemukakan bahwa *social presence* yang dilakukan baik secara sinkronus maupun asinkronus menggunakan berbagai bantuan teknologi seperti percakapan virtual, kelas virtual, *video conference*, maupun website berdampak positif terhadap pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Partisipasi dan peran guru dalam membangun hubungan interaksi dalam pembelajaran daring juga sangat dibutuhkan sehingga penerapan *social presence* dapat semakin intens. Oleh karena itu, aspek *social presence* sangat direkomendasikan untuk diterapkan oleh para guru dalam pembelajaran daring baik dalam skema *full online* ataupun *blended learning*.

Kata Kunci: *Social Presence*, Belajar Daring, Siswa

2022

Pendahuluan

Sudah tiga tahun lamanya sejak *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* diumumkan sebagai pandemi di Indonesia. Pandemi berdampak bukan hanya pada sektor kesehatan dan ekonomi, melainkan berbagai sektor kehidupan manusia termasuk sektor pendidikan (Herlina & Suherman, 2020). Hal ini berdampak pada perubahan dalam penyelenggaraan proses pendidikan baik di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Proses belajar mengajar tatap muka yang kemudian berubah menjadi pembelajaran secara daring ini memanfaatkan berbagai teknologi seperti website E-Learning, Google Classroom, Zoom, dan WhatsApp Zoom (Assiddiqi & Soeryanto, 2021).

Namun, pembelajaran daring yang masih terbilang baru bagi masyarakat Indonesia ini mengalami berbagai hambatan. Kesulitan yang ditemui dalam proses belajar daring di antaranya yaitu terletak pada sarana dan prasarana pendidikan (Liu, 2019). Selain itu, perubahan sistem pembelajaran menjadi daring mengalami berbagai tantangan seperti komunikasi antara guru dengan peserta didik yang bersifat satu arah, waktu pengumpulan tugas yang cukup sempit, jaringan sulit, hingga motivasi belajar peserta didik yang rendah selama mengikuti proses belajar daring (Fikriani, 2021). Pada penelitian lain menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik kurang maksimal dalam proses pembelajaran, kurangnya ketersediaan fasilitas selama proses belajar daring, dan keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi (Aminullah, et al., 2021).

Hal-hal tersebut dapat terjadi dikarenakan aktivitas pembelajaran dan pengumpulan tugas dilakukan melalui percakapan WhatsApp. Pemanfaatan media maupun teknologi informasi yang belum maksimal oleh guru mengakibatkan kurangnya variasi media belajar serta terbatasnya platform yang digunakan dalam berinteraksi selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar belum berjalan optimal. Berubahnya penerapan pembelajaran daring menjadi penugasan daring juga ditemukan pada penelitian Dewi dan Sadjarto (2021). Dari hasil penelitian menunjukkan banyaknya penugasan yang diberikan oleh guru, penyampaian materi yang hanya dilakukan melalui aplikasi WhatsApp dan Google Classroom, serta rendahnya motivasi dan fokus belajar (Dewi & Sadjarto, 2021).

2022

Dari berbagai kesulitan dan tantangan yang dihadapi menimbulkan permasalahan *learning loss* (Zhao, 2021). *Learning loss* diakibatkan karena adanya kesenjangan yang berkepanjangan dan proses pembelajaran yang sudah lama tidak berlangsung (The Education and Development Forum, 2020). Fenomena ini menyebabkan berbagai permasalahan di antaranya yaitu motivasi belajar yang menurun karena kurangnya pengawasan dari orang tua di rumah hingga munculnya kesenjangan kognitif karena kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara daring (Pratiwi, 2021). Para peserta didik juga mengalami stres dan terbebani karena semakin banyaknya jumlah tugas yang diberikan selama pembelajaran daring (Kompas, 2020). Banyaknya penugasan dengan sedikitnya jumlah interaksi antara guru dengan peserta didik menyebabkan peserta didik mengembangkan emosi maupun perilaku yang cenderung negatif.

Selain itu, percepatan perkembangan teknologi informasi memunculkan banyaknya variasi teknologi informasi yang dapat memudahkan segala jenis pekerjaan manusia. Teknologi informasi merupakan teknologi baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat digunakan untuk memproses informasi, menyimpan sejumlah informasi, serta mengirim atau menyebarluaskan informasi sehingga teknologi dapat berupa teknologi komputer maupun teknologi komunikasi jarak jauh. Teknologi informasi dan komunikasi akan mempermudah terjalinnya hubungan antarmanusia secara jarak jauh serta memperluas jangkauan jaringan komunikasi tanpa memperhatikan jarak tempat atau waktu (Nasution, 2007).

Teknologi informasi di era revolusi Industry 4.0 kini mulai berkembang menuju era Society 5.0. konsep Society 5.0 mengintegrasikan antara kehidupan sosial manusia dengan teknologi informasi (Deguchi, et al, 2018). Pada revolusi Industry 4.0 memiliki komponen utama teknologi seperti Artificial Intelligence maupun Software untuk mempermudah aktivitas manusia. Sedangkan pada Society 5.0 merupakan era di mana seluruh komponen teknologi menjadi satu kesatuan dari manusia itu sendiri (Suherman, et al, 2020). Maka dari itu, pemanfaatan teknologi pada proses penyelenggaraan pendidikan tidak dapat terelakkan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari pembelajaran daring sekaligus mendukung kemajuan teknologi ke arah Society 5.0

2022

di Indonesia adalah dengan menerapkan aspek *social presence* dalam proses belajar mengajar. *Social presence* merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran daring bersama dengan dua aspek lainnya yaitu *teaching presence* dan *cognitive presence*. *Teaching presence* merujuk kepada perancangan dan pengelolaan pembelajaran, penyediaan subjek keahlian, serta pemfasilitasan pembelajaran aktif bagi peserta didik. *Cognitive presence* mengacu pada unsur dalam berpikir kritis, serta sejauh mana peserta didik mampu membangun makna melalui komunikasi yang berkesinambungan (Garrison et al., 1999).

Sementara *social presence* merujuk pada kemampuan guru dalam menghadirkan diri dalam kegiatan yang dilakukan secara daring serta bagaimana guru membangun interaksi dengan peserta didik secara jarak jauh (Garrison et al., 1999). *Social presence* penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh gurunya sebagai sesuatu yang bermakna dan berharga bagi dirinya (Whiteside, 2017). Dengan peran dan keterampilan guru dalam membangun interaksi selama proses belajar mengajar, akan terjalin hubungan komunikasi dua arah yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pada artikel ini penulis menyajikan pemaparan mengenai penerapan *social presence* pada pembelajaran daring di sekolah. Diharapkan dengan artikel ini dapat menjadi pemantik bagi para guru untuk dapat mendalami dan bahkan menerapkan aspek *social presence* dalam penyelenggaraan proses pendidikan, baik secara *full online* atau *blended learning*.

Metode

Metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu studi literatur sehingga topik yang diangkat akan lebih dipahami dan dimaknai sebagai sebuah kajian (Satrianingrum et al., 2021). Studi literatur ini diambil dari berbagai referensi seperti artikel ilmiah, jurnal, prosiding, maupun sumber berita faktual. Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam studi literatur di antaranya yaitu studi literatur bukan melakukan penelitian, melainkan mengkaji dari penelitian-penelitian sebelumnya. Studi literatur juga didesain siap pakai yang artinya hanya menggunakan sumber maupun referensi yang tersedia. Dari sumber-sumber literatur yang telah ada, penulis kemudian mengkaji penelitian terdahulu untuk

2022

memahami suatu fenomena serta menghubungkan antara hasil penelitian satu dengan lainnya. Keterkaitan ini kemudian dianalisis untuk menarik sebuah kesimpulan. Pada artikel ini akan dikaji mengenai penerapan *social presence* dalam proses pembelajaran daring. Kedua, akan dibahas mengenai rekomendasi penerapan *social presence* pada proses pembelajaran daring di lembaga pendidikan formal di Indonesia.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *social presence* penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran daring. Penelitian yang dilakukan oleh Borup, et al (2012) menunjukkan bahwa pembelajaran daring asinkronus melalui komunikasi berbentuk video membantu peserta didik untuk memperhatikan dan memahami penjelasan yang diberikan oleh guru. Selain itu, umpan balik berbentuk video memperlihatkan bahwa seorang guru juga memperhatikan dan memberikan komentar mengenai keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik mengungkapkan bahwa timbul perasaan positif saat guru memberikan pertanyaan maupun tanggapan melalui sebuah video pembelajaran.

Sebagian peserta didik menyatakan bahwa komunikasi melalui video meningkatkan pemahaman dan instruksi pembelajaran. Jika dibandingkan dengan komunikasi melalui teks, komunikasi melalui video lebih memberikan gambaran instruksi yang jelas kepada peserta didik karena peserta didik melihat raut wajah dan bahasa tubuh serta intonasi suara yang digunakan oleh guru. Komunikasi melalui video juga memberikan pengalaman pembelajaran hampir sama dengan pembelajaran tatap muka secara langsung dengan guru. Bagi beberapa peserta didik, komunikasi yang dilakukan guru melalui video juga memberikan dorongan dan motivasi emosional tersendiri yang membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar dan menyelesaikan penugasan (Borup, et al., 2012).

Pengalaman belajar para peserta didik juga meningkat dengan dilakukannya komunikasi melalui video. Peserta didik merasa bahwa ketika seorang guru mampu membangun komunikasi terbuka, mengungkapkan dirinya, serta membagikan cerita dan pengalamannya membuat peserta didik merasa lebih mengenal guru sehingga lebih memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Komunikasi melalui video juga dinilai

2022

efektif dalam membangun komitmen dan kedekatan dengan guru. Beberapa peserta didik merasakan bahwa dengan komunikasi video membantu mereka dalam mengembangkan rasa keakraban dan kedekatan dengan guru mereka.

Kohesi dengan guru juga terbentuk melalui video komunikasi. Peserta didik merasa terhubung dan terkoneksi dengan baik walaupun pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan bantuan teknologi. Mereka juga merasa bahwa melalui video komunikasi, mereka mendapatkan dukungan dan dorongan moril dari guru mereka. Hal itu membuat mereka lebih konsisten dalam mengikuti pembelajaran (Borup, et al., 2012). Adapun video komunikasi yang dilakukan antarpeserta didik secara asinkronus menimbulkan pengaruh baik seperti mereka merasa saling terhubung dan terkoneksi karena dapat melihat wajah satu sama lain. Akan tetapi, di sisi lain, umpan balik dalam bentuk video mereka buat hanya satu kali sehingga diskusi topik materi hanya berlangsung dalam kurun waktu yang relatif singkat. Terlepas dari waktu yang singkat, video komunikasi memiliki lebih banyak pengaruh positif dibandingkan komunikasi melalui teks (Borup et al., 2012).

Video komunikasi memungkinkan peserta didik untuk saling mengenal satu sama lain lebih dekat. Para peserta didik sepakat bahwa mereka merasa jauh lebih mampu mengungkapkan diri secara lebih terbuka melalui komunikasi video. Mereka juga menyatakan bahwa melalui komunikasi video, mereka dapat lebih memahami karakteristik peserta didik lain melalui cara berbicara, bahasa tubuh, dan hal-hal lain yang muncul di dalam video tersebut. Komunikasi video juga membantu para peserta didik untuk menghindari miskomunikasi tentang informasi yang disampaikan maupun penilaian karakteristik antarpeserta didik.

Komunikasi video juga meningkatkan rasa antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena tetap dapat terkoneksi dengan peserta didik lainnya meski dilakukan secara daring. Kohesi antarpeserta didik dapat lebih terbangun melalui komunikasi video. Dengan komunikasi video mendorong para peserta didik untuk membentuk komitmen dan rasa kedekatan dengan rekan sebayanya. Peserta didik juga merasakan bahwa berkomunikasi melalui video seperti memperoleh pengalaman bersama dengan rekannya secara langsung.

2022

Komunikasi video dengan menampilkan wajah dan gerak tubuh membuat para peserta didik merasa lebih dekat satu sama lain karena terasa seperti bertemu tatap muka di dunia nyata. Rasa keakraban juga terbentuk saat peserta didik melakukan komunikasi video antara satu dengan lainnya. Mayoritas dari peserta didik menyatakan bahwa komunikasi video membantu mereka dalam mengembangkan keterikatan emosi dengan guru maupun peserta didik lainnya. Pengungkapan diri yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik dalam video membantu mereka untuk lebih mengenal satu sama lain dengan baik (Borup, et al., 2012).

Ekspresi emosional dan perasaan yang diperlihatkan oleh guru juga dinilai lebih tinggi dalam komunikasi video. Hal itu terlihat dari ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang ditunjukkan. Peserta didik tidak akan bisa melihat hal tersebut apabila komunikasi dilakukan melalui teks. Penggunaan humor juga terbatas bahkan dinilai sulit jika dilakukan melalui teks atau percakapan karena dapat menimbulkan miskonsepsi atau kesalahpahaman.

Melalui komunikasi video, miskonsepsi dan kesalahpahaman dapat lebih diminimalisir karena penjelasan disampaikan secara verbal. Beberapa guru maupun peserta didik menyarankan untuk sesekali menggunakan komunikasi video dalam proses pembelajaran daring. Hal ini dinilai karena komunikasi video efektif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran daring secara asinkronus. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan, seperti komunikasi video tidak mampu mempertahankan percakapan dan diskusi dalam jangka waktu yang panjang (Borup et al., 2012).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Kim, et al (2011) menunjukkan bahwa *social presence* dan kepuasan belajar dipengaruhi oleh integrasi media dan kualitas intruksi yang diberikan oleh guru. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dinilai meningkatkan *social presence* maupun kepuasan pembelajaran. Setiap alat maupun media memiliki fungsi masing-masing dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai jenis media maupun teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Hal ini dapat membantu sekaligus memotivasi peserta didik untuk merasakan pengalaman menggunakan berbagai jenis media yang berbeda dan belajar melalui media tersebut. Dengan begitu, proses pembelajaran daring yang dirasakan oleh peserta didik dapat lebih

2022

variatif serta memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Di samping itu, instruksi guru juga memiliki peran penting yang berkaitan dengan *social presence* maupun kepuasan belajar (Kim et al., 2011).

Instruksi guru yang dimaksud meliputi arahan guru dalam memberikan penugasan, umpan balik terhadap penugasan, penguatan dan motivasi, pengalaman dan cerita yang dibagikan oleh guru pada peserta didik, arahan positif dalam meraih target belajar, serta perasaan dihargai atas keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Instruksi guru yang tepat dan positif mengarah pada peningkatan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Adapun penggunaan *emoticon* dalam proses belajar daring juga dapat memengaruhi kepuasan dan perasaan positif peserta didik.

Penanaman *social presence* pada peserta didik maupun di dalam proses pembelajaran harus dilakukan sedari awal. Untuk membangun rasa keakraban terhadap *social presence*, guru harus terlibat dalam orientasi peserta didik dan berperan dalam mengenalkan pentingnya *social presence*. Guru perlu membangun *social presence* sejak awal pertemuan pertama di dalam proses belajar mengajar (Kim et al., 2011).

Penggunaan dunia virtual berbantuan teknologi dalam penyelenggaraan pendidikan oleh guru dimanfaatkan untuk pembelajaran eksperimental dan pemecahan masalah. Proses interaksi langsung dengan objek belajar memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan untuk berlatih, mengamati melalui perilaku atau gejala yang tampak, serta belajar sambil melakukan. Proses belajar menggunakan metode pemecahan masalah dapat meningkatkan proses pertukaran pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif. Semakin canggihnya perkembangan teknologi, lembaga-lembaga pendidikan sudah memanfaatkan dunia virtual 3D untuk pembelajaran jarak jauh sekaligus untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi di antara peserta didik (Dalgarno, et al., 2011). Beberapa media seperti komunikasi melalui teks dan audio digunakan pada awal-awal terbentuknya pembelajaran daring untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran kolaboratif, permainan peran, maupun untuk memfasilitasi praktik dari topik materi belajar. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Bulu (2012) bahwasanya peserta didik yang dapat merasakan kehadiran fisik guru maupun peserta didik lainnya dalam pembelajaran daring menggunakan berbagai jenis media cenderung lebih mampu untuk

2022

memperoleh pemahaman dan membangun keakraban dalam berinteraksi selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat mengarah pada peningkatan hubungan kedekatan antara guru dengan peserta didik maupun antarpeserta didik.

Selain itu, peserta didik yang menyadari kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran cenderung akan memilih media yang dapat membangun interaksi yang lebih intens dan dekat sehingga dapat memperoleh kebersamaan secara psikologis dalam proses pembelajaran daring. Hal-hal seperti penggunaan avatar atau foto profil maupun penggunaan bahasa verbal dan nonverbal memungkinkan para peserta didik untuk saling terkoneksi secara sosial dan psikologis. Menariknya, peserta didik yang memiliki fokus tinggi dalam pembelajaran tatap muka secara luring cenderung menunjukkan kesadaran dan memiliki fokus yang juga tinggi dalam proses belajar daring. Hal tersebut menunjukkan bahwa *social presence* telah muncul dalam proses pembelajaran daring (Bulu, 2012).

Di samping hubungan interaksi yang mendalam, *social presence* juga dapat berkaitan dengan desain kurikulum dan aktivitas pembelajaran. Peserta didik yang memperoleh paparan penerapan *social presence* yang tinggi dan memiliki penerimaan yang baik cenderung akan lebih merasa puas dan nyaman dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hal itu dikarenakan kemudahan berinteraksi dengan rekan sebaya meskipun dilakukan melalui virtual, terbangunnya percakapan informal di antara peserta didik, serta rasa nyaman dan tidak kesepian dapat membuat peserta didik puas dengan pengalaman pembelajaran secara daring (Bulu, 2012).

Pada studi yang dilakukan oleh Huang, et al (2012) dikemukakan bahwa alat atau media komunikasi daring seperti papan diskusi virtual maupun ruang percakapan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran daring. Media komunikasi dengan mengintegrasikan berbagai fitur komunikasi terbaru dapat membantu dalam meningkatkan interaksi antarpeserta didik. Dalam suasana pembelajaran kolaboratif memungkinkan para peserta didik saling berbagai informasi maupun pengetahuan serta bertukar sudut pandang dan pendapat. Ditambah lagi, keterlibatan peran guru dalam proses belajar daring juga menunjang terciptanya hubungan interaksi yang konstruktif.

2022

Guru juga perlu untuk mengurangi jarak dan batas yang ada antara dirinya dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih terbuka dan nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran. Tak hanya itu, guru pun bisa memberikan penguatan dan dorongan agar peserta didik mau terikat dan berkomitmen dalam pembelajaran daring mandiri berbasis website. Partisipasi guru dalam memberikan instruksi selama proses pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif. Guru pun bertugas untuk menjaga substansi dari konten pembelajaran daring maupun konten dari forum diskusi virtual agar tetap patut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Huang, et al., 2012).

Sementara itu, dalam studi milik Molinillo, et al (2018) menyebutkan bahwa pembelajaran aktif meliputi berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, dan berpikir. Untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran aktif secara daring membutuhkan tenaga yang lebih besar dibandingkan dengan luring, terutama untuk dapat mencakup seluruh aspek tersebut. Faktor yang memengaruhi pembelajaran aktif ialah interaksi sosial di dalam proses pembelajaran. Pada saat peserta didik berinteraksi, hal itu bukan hanya memotivasi peserta didik untuk belajar, melainkan juga menjadikan mereka lebih perhatian, lebih berpartisipasi, dan berani untuk bertukar ide maupun pendapat dengan orang lain.

Ada dua jenis interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran yaitu interaksi antara peserta didik dengan gurunya dan interaksi antarpeserta didik. Penting untuk mempertimbangkan dampak dari penerapan *social presence* karena *social presence* dapat meningkatkan kesadaran akan kehadiran teman berbicara di ruang virtual dan dapat meningkatkan hubungan interaksi. Beberapa perangkat teknologi memungkinkan terjadinya komunikasi secara asinkronus dan beberapa aplikasi memungkinkan untuk melakukan komunikasi tatap muka virtual. Hubungan interaksi ini tidak hanya berkaitan erat dengan pembelajaran aktif, melainkan juga bagaimana membangun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran ini meliputi aspek multidimensi termasuk aspek psikologis dan tingkah laku. Kombinasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat memperluas variasi aktivitas belajar daring. Aktivitas yang dapat

2022

dilakukan pada proses belajar daring mulai dari kolaborasi dalam menyusun dokumen secara virtual, diskusi tatap muka virtual, dan interaksi asinkronus maupun sinkronus lainnya. Semua hal tersebut dapat berkontribusi dalam penerapan *social presence* yang ke depannya dapat menstimulus pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Di samping itu, *social presence* juga dapat meningkatkan kreativitas serta memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman baik antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya (Molinillo et al., 2018).

Pembahasan

Social presence pertama kali dikemukakan oleh Short, Williams, dan Christie (1976) sebagai tingkat arti penting orang lain dalam interaksi dan konsekuensi dari hubungan interpersonal. Ahli lain mengungkapkan bahwa *social presence* diartikan sebagai sejauh mana orang lain terasa nyata keberadaannya walau berinteraksi melalui perantara media. *Social presence* juga didefinisikan sebagai tingkat persepsi atau perasaan afektif serta psikologis maupun keterhubungan dalam sebuah interaksi (Kim, et al., 2011).

Garrison et al (1999) mengidentifikasi *social presence* ke dalam tiga elemen yaitu ekspresi emosi, komunikasi terbuka, dan kohesi kelompok. Ekspresi emosi meliputi pengungkapan diri, humor, dan pengungkapan perasaan yang berkaitan dengan pembelajaran. Komunikasi terbuka mensyaratkan orang lain mengakui dan dengan hormat memperhatikan partisipasi orang lain serta memungkinkan terjadinya saling bertukar informasi. Kohesi kelompok dapat dilakukan dengan kegiatan yang membangun dan mempertahankan rasa kebersamaan maupun komitmen kelompok.

Pada *social presence* terdapat lima faktor utama yaitu asosiasi afektif, kohesi komunitas, keterlibatan instruktur, intensitas interaksi, serta pengetahuan dan pengalaman. Asosiasi afektif diartikan sebagai bentuk keterikatan emosional yang terjadi dalam proses pembelajaran meliputi peristiwa emosi, pengungkapan diri, maupun humor. Kohesi komunitas berkaitan dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik serta melihat kelompok sebagai kesatuan yang kohesif (ada rasa kepemilikan, kebersamaan, dan komitmen). Keterlibatan instruktur merupakan tindakan yang diambil

2022

oleh guru serta bagaimana seorang guru memberikan sebuah instruksi maupun umpan balik pada peserta didik.

Intensitas interaksi diartikan sebagai level interaksi yang terbentuk antara guru dengan peserta didiknya selama proses pembelajaran. Pengetahuan dan pengalaman mengarah kepada pengetahuan dan pengalaman milik guru maupun peserta didik yang dibawa ke dalam proses pembelajaran serta terjadinya pertukaran wawasan maupun kisah hidup dalam proses belajar mengajar. *Social presence* dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, keterlibatan aktif dalam proses belajar, bahkan dapat menunjang peningkatan hasil belajar (Ensmann, et al., 2021).

Sebagaimana pemaparan hasil penelitian pada bagian sebelumnya bahwa *social presence* telah digunakan di dalam proses pembelajaran daring, baik melalui media pembelajaran virtual, percakapan teks, komunikasi video, dan beragam jenis teknologi informasi lainnya. Pada pemaparan Borup, et al (2012) yaitu penggunaan komunikasi video dalam proses belajar daring terdapat beberapa faktor *social presence* yang muncul di antaranya yaitu asosiasi afektif, keterlibatan instruktur, intensitas interaksi, serta pengalaman dan pengetahuan. Asosiasi afektif ditandai dengan pemberian dorongan moril dan motivasi dari guru kepada peserta didik melalui video. Keterlibatan instruktur ditunjukkan dengan pemberian penugasan atau umpan balik dari guru pada peserta didik dalam bentuk video tersebut.

Intensitas interaksi muncul saat guru mencoba untuk membangun komunikasi yang menunjukkan dirinya secara utuh meski melalui perantara media video serta respon positif dari peserta didik setelah menyimak video tersebut. Terakhir yaitu pengalaman dan pengetahuan tampak pada bagaimana guru membagikan kisahnya dalam video tersebut dan mentransfer pengetahuannya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan komunikasi berbentuk video dalam proses belajar daring cukup efektif dalam membangun interaksi selama proses pembelajaran. Hal tersebut patut untuk dicoba agar aspek *social presence* dapat lebih berjalan optimal dalam skema belajar daring.

Selain itu, dalam penelitian Kim, et al (2011) dikemukakan bahwa pengintegrasian media yang digunakan dalam belajar daring maupun kualitas instruksi guru memengaruhi

2022

tingkat *social presence* dan kepuasan belajar peserta didik. Guru harus pandai dalam memilih media yang sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran sehingga dapat terbentuk hubungan interaksi yang kondusif selama proses pembelajaran daring. Peran guru juga sangat penting dalam proses belajar daring, mulai dari mengenalkan pentingnya *social presence*, menjelaskan materi, memberikan penugasan, memberikan motivasi dan dorongan positif, memberikan tanggapan, serta memberikan umpan balik terhadap penugasan peserta didik. Hal ini dapat memengaruhi perasaan positif dan antusiasme peserta didik dalam belajar.

Disebutkan bahwa dalam studi yang dilakukan Dalgarno, et al (2011) dengan menggunakan metode pemecahan masalah dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antarpeserta didik maupun peserta didik dengan guru. Metode ini juga dapat dilakukan dalam skema daring dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan para peserta didik untuk membangun hubungan keakraban dan membuka ruang diskusi. Dari hal tersebut, dapat diartikan bahwa metode pemecahan masalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran daring melalui media dapat meningkatkan *social presence*, memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna, dan merasakan kepuasan belajar.

Pada penelitian milik Bulu (2012) yang menyebutkan bahwa pada awal pembelajaran daring guru banyak menggunakan komunikasi melalui teks dan audio untuk memperkaya aktivitas pembelajaran kolaboratif. Peserta didik yang mampu untuk fokus dan merasakan kehadiran guru sebagai sesuatu yang nyata dalam ruang virtual cenderung memiliki tingkat fokus yang baik dalam pembelajaran luringnya. Penggunaan hal sederhana seperti foto profil, bahasa verbal, maupun bahasa nonverbal juga menentukan bagaimana hubungan interaksi yang terbangun antara guru dengan peserta didik. Tak hanya itu, keterlibatan guru dalam bentuk penerapan kurikulum dan penyelenggaraan aktivitas pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam implementasi *social presence* pada proses pembelajaran daring.

Selain itu, alat atau media virtual lainnya seperti papan diskusi virtual maupun percakapan virtual juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hubungan interaksi selama proses pembelajaran daring (Huang et al., 2012). Suasana belajar yang kolaboratif dapat

2022

meningkatkan *social presence*. Peran dan partisipasi guru selama belajar virtual juga menjadi hal penting dalam penyelenggaraan belajar daring. Penerapan *social presence* juga memberikan dampak positif terhadap pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Molinillo, et al (2018).

Pada studinya, pembelajaran aktif meliputi berbicara, mendengarkan, menulis, membaca, dan berpikir dapat dibangun melalui interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Ada dua jenis interaksi dalam proses pembelajaran yaitu interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru maupun interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Peserta didik dapat berperan dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran daring melalui berbagai variasi aktivitas seperti penyusunan dokumen virtual secara kolaboratif, diskusi dinamis secara sinkronus, percakapan membahas topik materi secara asinkronus, maupun pembelajaran tatap muka virtual.

Adapun rekomendasi untuk menerapkan *social presence* dalam proses pembelajaran daring di lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia untuk saat ini dapat dimulai dengan memaksimalkan fungsi percakapan teks, percakapan audio, dan percakapan video melalui berbagai pilihan aplikasi seperti WhatsApp, Telegram, Line, dan lain sebagainya. Fungsi LMS (*Learning Management System*) juga dapat lebih ditingkatkan sehingga peserta didik dapat belajar melalui website resmi milik sekolah. Selain itu, guru perlu merancang pilihan media yang disesuaikan dengan tujuan dan topik materi pembelajaran serta skema penugasan yang akan diberikan pada peserta didik dalam pembelajaran daring.

Peran guru juga sangat penting pada saat berlangsungnya pembelajaran daring, baik secara sinkronus maupun asinkronus. Guru perlu memperhatikan dan memainkan perannya secara baik-baik sehingga peserta didik dapat merasakan kehadiran guru secara nyata meski dalam skema virtual serta merasa dihargai, diapresiasi, disayangi, dan didukung. Guru juga dapat memadukan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan topik materi serta dapat membantu membangun pola hubungan kolaboratif dan komunikatif antarpeserta didik selama proses belajar daring.

Pada layanan bimbingan dan konseling di sekolah, guru BK dapat menjalankan perannya dengan menerapkan *social presence* dalam penyelenggaraan layanan daring melalui

2022

berbagai hal berikut ini. Guru BK dapat menggunakan teknologi yang memungkinkan panggilan video sehingga guru dan peserta didik dapat melihat wajah maupun ekspresi satu sama lain. Sebelum memberikan layanan, guru BK juga dapat mempersiapkan materi layanan serta pilihan media yang sesuai untuk menyampaikan materi secara virtual. Pada pelaksanaan layanan daring, guru BK dapat menjelaskan secara sederhana pada peserta didik mengenai tujuan dan alasan penggunaan teknologi sehingga peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, menurut Whiteside et al. (2017), guru BK juga dapat memberikan pilihan penugasan layanan pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan level penggunaan teknologi.

Proses pemberian layanan daring oleh guru BK juga dapat semakin optimal apabila guru BK menggunakan berbagai variasi keterampilan verbal maupun nonverbal untuk membangun hubungan interaksi dan menjalin komunikasi secara virtual dengan peserta didik. Ziomek-Daigle (2015) mengemukakan bahwa guru BK perlu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik maupun tujuan dari dilaksanakannya layanan daring sehingga guru BK dapat menentukan jenis layanan bimbingan dan konseling yang tepat serta memberikan umpan balik yang sesuai dengan data diri peserta didik. Guru BK juga perlu untuk membangun suasana yang hangat dan bersahabat selama proses pelaksanaan layanan daring dengan memberikan tanggapan yang positif, mendengarkan secara aktif, memberikan penguatan positif, serta mengidentifikasi setiap bahasa verbal maupun nonverbal peserta didik secara virtual. Sedangkan Bhakti dan Safitri (2017) memaparkan bahwa guru BK dalam memberikan layanan daring menjalankan perannya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta media interaktif yang mudah diakses oleh peserta didik. Guru BK perlu beradaptasi dengan teknologi yang paling banyak diakses oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah saat berkomunikasi serta lebih terbuka pada saat membangun interaksi dengan guru BK dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling secara daring.

Kesimpulan

2022

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai jenis teknologi komunikasi dan informasi dalam pemberian topik materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada prosesnya, aspek *social presence* perlu menjadi perhatian lebih karena *social presence* merupakan aspek utama dari proses belajar daring bersama dengan *teaching presence* dan *cognitive presence*. Dengan menerapkan *social presence* dalam proses belajar daring dapat meningkatkan hubungan interaksi serta membangkitkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Ke depannya, di Indonesia yang masih baru memulai menerapkan pembelajaran daring dapat lebih mengeksplorasi definisi dan urgensi dari *social presence* sehingga dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai *social presence*. Dengan diimplementasikannya *social presence*, diharapkan proses pembelajaran daring yang memiliki potensi besar untuk selalu digunakan bahkan setelah pandemi berakhir, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta menstimulasi perbaikan hasil belajar peserta didik.

Daftar Referensi

- Aminullah, Ikram, Chandra, F., Fitriani, N., & Enrekang, U. M. (2021). Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid 19. *Maspul Journal of Community Empowerment*, 3, 21–26.
- Assiddiqi, D. R., & Soeryanto. (2021). Peluang Menurunnya Capaian Hasil Belajar (Learning Loss) dan aAlternatif Solusinya: Kajian Kasus Pembelajaran Online di Era Pandemi covid-19 Jurusan Teknik Mesin UNESA. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 10(3), 47–45.
- Bhakti, C. P. & Safitri, N. E. (2017). Peran bimbingan dan konseling untuk menghadapi generasi z dalam perspektif bimbingan dan konseling perkembangan. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 104-113
- Borup, J., West, R. E., & Graham, C. R. (2012). Improving online social presence through asynchronous video. *Internet and Higher Education*, 15(3), 195–203. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.11.001>
- Bulu, S. T. (2012). Place presence, social presence, co-presence, and satisfaction in virtual worlds. *Computers and Education*, 58(1), 154–161.

2022

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.024>

- Dalgarno, B., Lee, M. J. W., Carlson, L., Gregory, S., & Tynan, B. (2011). An Australian and New Zealand scoping study on the use of 3D immersive virtual worlds in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(1), 1–15. <https://doi.org/10.14742/ajet.978>
- Deguchi, A., et al. (2018). *Society 5.0: A people-centric super-smart society*. Tokyo: The Springer. ISBN 978-981-15-2988-7
- Dewi, T. A. P., & Sadjarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1094>
- Ensmann, S., Whiteside, A., Gomez-Vasquez, L., & Sturgill, R. (2021). Connections before curriculum: The role of social presence during covid-19 emergency remote learning for students. *Online Learning Journal*, 25(3), 36–56. <https://doi.org/10.24059/olj.v25i3.2868>
- Fikriani, D. (2021). *Temuan kajian pengembangan pendidikan berbasis teknologi informasi pasca bencana*
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical Inquiry in a Text-Based Environment: Computer Conferencing in Higher Education. *Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Huang, M. S., Hsiao, W. H., Chang, T. S., & Hu, M. H. (2012). Design and implementation of a cooperative learning system for digital content design curriculum: Investigation on learning effectiveness and social presence. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(4), 94–107.
- Kim, J., Kwon, Y., & Cho, D. (2011). Investigating factors that influence social presence and learning outcomes in distance higher education. *Computers and Education*, 57(2), 1512–1520. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.02.005>

2022

- Liu, Y. (2019). Using reflections and questioning to engage and challenge online graduate learners in education. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0098-z>
- Molinillo, S., Aguilar-Illescas, R., Anaya-Sánchez, R., & Vallespín-Arán, M. (2018). Exploring the impacts of interactions, social presence and emotional engagement on active collaborative learning in a social web-based environment. *Computers and Education*, 123, 41–52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.012>
- Pratiwi. (2021). Learning loss. *Jurnal EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 147–153.
- Satrianingrum, A. P., Setiawati, F. A., & Fauziah, P. Y. (2021). Pembelajaran jarak jauh pada PAUD: Studi literatur berbagai metode pembelajaran pada masa pandemi di berbagai tempat. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 34–41. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/37320>
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. London: Wiley
- Suherman, M., Hadion, W., & Irjus, I. (2020). *Industry 4.0 vs society 5.0*. Banyumas: CV. Pena Persada
- Whiteside, L. A., et al. (2017). *Social presence in online learning: Multiple perspectives on practice and research*. Stylus Publishing: Virginia
- Zhao, Y. (2021). Build back better: Avoid the learning loss trap. *Prospects*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11125-021-09544-y>
- Ziomek-Daigle, J. (2015). *School counseling classroom guidance: Prevention, accountability, and outcomes*. London, UK: SAGE Publications, Inc