

Fenomena Gegar Budaya Dalam Penggunaan Aplikasi E-Conference Selama Pembelajaran Daring di SMA Negeri 1 Pematangsiantar

Arroyo Tita

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,
arroyotitaini21@gmail.com

Achmad Yuhdi

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,
achmadyuhdi@gmail.com

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar, metode pengajaran, sistem penugasan dan evaluasi, bahkan prosedur penilaian kompetensi peserta didik sudah pasti berbeda dari sistem belajar sebelumnya. Tak jarang perbedaan tersebut membutuhkan penyesuaian dalam beberapa situasi. Contohnya adalah penyesuaian yang harus dilalui oleh siswa/siswi SMAN 1 Pematangsiantar dalam kegiatan pembelajaran daring. Penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya proses gegar budaya yang dialami siswa/i selama pembelajaran daring. Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang terfokus pada implementasi pembuktian adanya fenomena gegar budaya dalam pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 di SMA Negeri 1 Pematangsiantar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setidaknya siswa/i SMAN 1 Pematangsiantar mengalami tingkat gegar budaya sebesar 68,3%. Memang tidak bisa apabila dikatakan perubahan yang terjadi sangat signifikan. Namun tetap saja hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa proses gegar budaya itu memang terjadi.

Kata Kunci : gegar budaya, perubahan, penyesuaian

PENDAHULUAN

Pembelajaran daring membawa berbagai perubahan bagi dunia pendidikan. Mulai dari pengajar hingga pemelajar, semuanya merasakan dampak dari proses belajar yang jauh berbeda dari kegiatan pembelajaran konvensional. Kegiatan belajar mengajar, metode pengajaran, sistem penugasan dan evaluasi, bahkan prosedur penilaian kompetensi peserta didik juga berbeda dari sistem belajar sebelumnya. Perubahan menurut Selo Soemartjan (dalam Fajri, 2021) adalah terciptanya nuansa/situasi/keadaan baru yang mempengaruhi sistem sosial masyarakat, termasuk nilai-nilai, sikap dan perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Inti dari kegiatan pembelajaran adalah belajar. Belajar menurut Ihsana (2017 : 4) adalah sebuah kegiatan yang membuat seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, tidak paham kemudian menjadi paham, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dengan capaian hasil yang optimal apabila

dilaksanakan sesuai prosedur. Belajar adalah upaya seorang pelajar dalam meningkatkan pengetahuan. Belajar adalah suatu proses yang menandai perubahan yang di sengaja untuk mencapai maksud atau tujuan yang ingin dicapai.

Penyesuaian-penyesuaian baru harus dibiasakan untuk bisa tetap produktif selama pembelajaran daring. Schneiders (dalam Agustiani, 2013: 140) mengemukakan bahwa penyesuaian diri adalah sebuah proses yang berisi respon mental serta perilaku sebagai wujud istihar individu agar percaya mengatasi kebutuhan, ketegangan, masalah yang dialami oleh individu tersebut. Beberapa hal yang dilakukan oleh civitas akademik dalam menanggulangi masalah belajar selama pandemi ialah dengan memanfaatkan aplikasi e-learning/e-conference. Pendayagunaan aplikasi ini semata-mata untuk mendukung proses pembelajaran yang sebisa mungkin dibuat efektif. Meskipun hanya bisa melakukan

interaksi secara virtual, akan tetapi setidaknya antara pengajar dengan pemelajar sudah terjalin interaksi secara langsung. Selain itu, pemelajar juga harus terbiasa untuk menghabiskan lebih banyak waktu di depan gawai. Bukan untuk bersenang-senang, melainkan untuk memenuhi kewajiban belajar selama daring.

Pembelajaran tidak lagi terasa sama seperti masa sebelum pandemi. Sebaik apa pun metode belajar yang diupayakan, tentu tidak akan bisa sama efektifnya dengan pembelajaran luring (luar jaringan). Pandemi Covid 19 memiliki peran besar dalam perubahan yang terjadi ini. Banyak masalah yang kemudian muncul dan dikeluhkan oleh peserta didik bahkan juga tenaga pengajar. Mulai dari kesulitan dalam menyesuaikan waktu antara tuntutan tugas dengan kepentingan pribadi, pengaplikasian media-media belajar, ketidaksiapan dalam menerima cara belajar baru, dan lain sebagainya. Guncangan ini yang menyebabkan sebagian dari peserta didik menjadi merasa ‘asing’ terhadap penyesuaian proses pembelajaran yang baru.

Pada akhirnya, penyesuaian ini menjadi sebuah fenomena culture shock/gegar budaya bagi peserta didik. Keadaan ini menjelaskan bagaimana perubahan yang terlalu signifikan mampu memengaruhi pandangan seseorang terhadap hal baru yang sedang terjadi. Gegar budaya dapat menjadi fenomena yang perlu diperhatikan sebagai bentuk perhatian terhadap kesulitan yang dialami oleh para pembelajar. Riset sederhana ini dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran daring ini menyebabkan terjadinya gegar budaya bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Pematangsiantar. Penelitian berikut sebagai bentuk dari kepedulian peneliti terhadap fenomena gegar budaya yang terjadi, bahkan dalam skala kecil sekalipun.

Pembelajaran Daring

Pada saat ini, kita pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah daring. Daring adalah singkatan yang merujuk pada istilah dalam

jaringan. Apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, daring ini memiliki arti yang sama dengan *online*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara online, atau berlangsung tanpa melakukan tatap muka langsung. Menurut Herayanti (2017), pembelajaran daring merupakan jenis pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi belajar antara pengajar-pemelajar dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer. Sehingga pada intinya, teknologi berperan sangat besar dalam proses pembelajaran ini. Dengan kondisi pembelajaran daring, pemanfaatan smartphone ataupun jenis teknologi lain semakin meningkat sebagai tools untuk mendukung keterlaksanaan proses pembelajaran (Al-Marooof & Al-Emran, 2018; Denny Pratama et al., 2020)

Dalam kegiatan pembelajaran daring, peserta didik butuh media untuk menunjang kegiatan belajar supaya berjalan dengan lancar. Di era globalisasi yang semakin canggih ini, rasanya sudah tidak sulit lagi membuat aplikasi modern yang mampu mengatasi keterbatasan jarak dalam pembelajaran daring. Terbukti dengan hadirnya berbagai macam aplikasi e-conference seperti Zoom, G-Meet, Duo, dan lain sebagainya. Selain itu, ada juga berbagai macam aplikasi e-learning yang membantu para siswa dalam mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar, seperti Edmodo, Sipda, Schology, Google Classroom, dan lain sebagainya. Berbagai bahan ajar online juga sudah tersebar luas di platform internet yang bebas diakses oleh para pemelajar secara gratis.

Menurut Handrianto (2017) mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif, dampak positif tersebut antara lain adalah:

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).

2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Seluruh kecanggihan media-media tersebut pastinya akan dirasa meringankan masalah apabila kita mampu mengoperasikannya dengan baik. Seperti yang kita ketahui bersama, bahwa belum semua pelajar Indonesia mahir dalam menggunakan teknologi. Sebagian besar pengguna masih merasa bingung dan takut dalam menjalankan aplikasi-aplikasi tersebut. Tentunya hal ini kembali menjadi masalah baru dalam kegiatan pembelajaran daring. Minimnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi e-learning menyebabkan proses pembelajaran harus tersendat, sedangkan kegiatan belajar-mengajar harus tetap berjalan. Pada akhirnya peserta didik akan ‘dipaksa’ untuk mampu menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. Hal ini yang nantinya akan menyebabkan gegar budaya dalam dunia pendidikan.

Gegar Budaya

Gegar budaya/culture shock adalah istilah yang sudah sering di dengar dalam ilmu sosiologi. Sebab pada umumnya, memang gegar budaya ini merujuk pada suatu fenomena yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat. Gegar budaya adalah reaksi individu pada lingkungan baru yang belum dikenalnya sehingga menimbulkan reaksi awal berupa

cemas akibat individu kehilangan tanda – tanda yang dikenalnya di lingkungan lama (Bochner, 2003). Gegar budaya biasanya sering diidentikkan dengan mobilitas masyarakat ke tempat yang baru. Perasaan ‘asing’ yang terjadi biasa dikaitkan dengan kebudayaan masyarakat di tempat baru yang ditinggali. Secara definisi tentu saja hal ini benar.

Akan tetapi, penting bagi kita untuk menyadari bahwa gegar budaya tidak selalu merujuk pada perpindahan masyarakat ke suatu tempat yang (dari segi apa pun) jauh berbeda dari tempat asalnya. Gegar budaya nyatanya, melingkupi setiap usaha penyesuaian dengan keadaan yang baru di alami atau terjadi. Sebagai salah satu contoh adalah pandemi, pembelajaran daring, dan lain sebagainya. Mengapa pembelajaran daring digolongkan kepada gegar budaya? Sebab di awal pembelajaran daring tentunya dibutuhkan pembiasaan dan penyesuaian dengan prosedur pembelajaran yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Sehingga di dalamnya, terdapat perasaan aneh bagi diri korban, terlebih lagi jika harus terbiasa dengannya dalam kurun waktu yang cukup lama.

Hal itu sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Xia (2009) terhadap mahasiswa baru Cina dengan hasil bahwa mahasiswa baru yang mengalami perpindahan tempat berada jauh dari keluarga akan mengalami gegar budaya yang ditandai dengan depresi, kecemasan, dan perasaan ketidakberdayaan. Hal ini menjadikan cenderung untuk selalu berkomunikasi dengan anggota keluarganya demi mendapatkan kenyamanan dan dukungan yang mengurangi rasa stres yang dialaminya. Berdasarkan hasil penelitian Hasibullah (2020), upaya yang paling utama dalam mengatasi gegar budaya yaitu dengan cara melakukan penyesuaian diri terhadap bahasa setempat, sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik dengan masyarakat daerah. Pada kasus gegar budaya non-mobilitas, yang dapat dilakukan oleh korban

adalah dengan berusaha beradaptasi dengan kondisi yang terjadi.

Menurut Kartono (2008) penyesuaian diri adalah suatu usaha seseorang untuk mencapai kesetaraan pada diri sendiri dan lingkungan. Fatimah (2010) mengatakan individu yang tergolong mampu melakukan penyesuaian diri secara positif ditandai dengan tidak menunjukkan adanya ketegangan emosional yang berlebihan, tidak menunjukkan mekanisme pertahanan yang salah, tidak menunjukkan adanya frustrasi pribadi, memiliki pertimbangan yang rasional dalam pengarahannya, mampu belajar dari pengalaman dan bersikap realistis dan objektif. Individu dikatakan dapat menyesuaikan diri dengan baik apabila mampu melakukan respons-respons yang matang, efisien, memuaskan dan sehat (Schneiders, dalam Ali dan Asrori, 2010).

METODE

Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang terfokus pada implementasi pembuktian adanya fenomena gegar budaya dalam pembelajaran daring selama masa pandemic covid-19 di SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

Penelitian sejatinya dilakukan untuk meneliti dan berusaha menyelesaikan suatu masalah yang menjadi atau terjadi dan penting untuk diselesaikan. Penelitian juga harus dilakukan secara dan melalui cara ilmiah supaya data dan hasil yang didapatkan juga logis seperti yang dikemukakan oleh Bachri dalam (Anufia & Alhamid, 2019).

Sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Pematangsiantar sebanyak 14 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur yang dilakukan secara online dan kuesioner. Kuesioner yang disebar berisi sejumlah pertanyaan tertutup dan terbuka yang dibagikan menggunakan google form. Selain itu, teknik

dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan dokumen *screenshot* terhadap hasil jawaban sampel terkait dengan pembelajaran daring.

Metode analisis data yang digunakan merujuk pada konsep Miles & Huberman, mencakup organisasi data, reduksi data, penyajian data dengan tabel/ grafik, dan kesimpulan (Farisia, 2018; Miles et al., 2014). Untuk menguji kredibilitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik dengan cara kroscek data hasil angket dengan data wawancara dan dokumentasi. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 = Pembelajaran daring tidak membawa proses gegar budaya bagi siswa/i SMAN 1 Pematangsiantar.

H1 = Pembelajaran daring membawa atau membuat terjadinya proses gegar budaya bagi siswa/i SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pembelajaran secara daring tentunya tidak bisa dilakukan sepenuhnya secara efektif oleh tenaga pengajar. Oleh sebab itu, kenyataan ini berimbas kepada pandangan dan sikap para peserta didik. Tuntutan bahwa mereka harus bisa 'secepatnya' mengakrabkan diri dengan media-media, aplikasi, platform belajar online, membuat mereka sedikit tertekan dengan kondisi yang terjadi. Tekanan ini kemudian berubah menjadi fenomena gegar budaya. Peserta didik menjadi kesulitan, merasa aneh, dan berpikir bahwa kondisi pembelajaran yang demikian bukanlah seperti kegiatan pembelajaran yang biasa mereka lakukan.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa tidak seluruh peserta didik mampu mengoperasikan teknologi secara baik. Selain itu, penyesuaian-penyesuaian lainnya seperti, harus memiliki gawai, memastikan paket data

cukup, koneksi jaringan bagus, dan lain sebagainya, membuat peserta didik kesulitan dalam mengatasinya. Terutama bagi peserta didik yang masih duduk di bangku SMA. Berdasarkan hasil survei yang peneliti lakukan terhadap responden, mereka mengaku bahwa sebagian dari mereka masih mendapatkan masalah-masalah yang bisa mengganggu kualitas belajar mereka. Di tambah lagi dengan kenyataan bahwa tidak semua guru bisa menolerir alasan-alasan yang diberikan oleh siswa, sehingga mungkin saja siswa tersebut mendapat pengurangan nilai.

Pembahasan

Terdapat empat fase yang menandakan terjadinya gegar budaya dalam diri individu. Pada pembahasan ini, penulis mengambil teori dari Oberg (dalam Simanjuntak, 2022), yang mengemukakan fase gegar budaya sebagai berikut:

1) Fase Optimistik

Fase optimistik, yaitu individu merasa gembira, memiliki rasa penuh harapan dan euforia saat baru memasuki lingkungan baru. Umumnya, individu akan merasa optimis dalam menjalani suatu kebiasaan baru, serta belum memperkirakan terjadinya masalah dalam proses penyesuaian tersebut. Berdasarkan riset sederhana penulis, penulis melihat bahwa para siswa kelas XII IPS 1 di SMAN 1 Pematangsiantar juga mengalami hal yang demikian. Awalnya para siswa merasa senang dengan keputusan untuk pelaksanaan daring. Banyak siswa beranggapan bahwa pembelajaran daring tentunya lebih mudah untuk dilaksanakan.

Tabel 1. Persentase Respons Siswa pada Fase Optimistik

No.	Pernyataan	Respons	Persentase
1.	Awalnya saya merasa bersemangat ketika mendengar	Setuju	78,6% (11 responden)

	keputusan pelaksanaan pembelajaran secara daring.	Tidak setuju	21,4% (3 responden)
2.	Saya merasa gembira karena mengira waktu saya akan lebih fleksibel ketika belajar di rumah.	Setuju	57,1 % (8 responden)
		Tidak setuju	42,9% (6 responden)

Berdasarkan hasil jawaban responden pada kuesioner yang penulis bagikan, dapat dilihat bahwa anggapan positif terhadap pembelajaran daring ini lebih besar persentasenya dibanding dengan anggapan negatifnya.

2) Fase krisis

Fase krisis adalah fase dimana individu mulai memiliki permasalahan dengan lingkungan barunya. Menurut Baron (dalam Alma, 2018) krisis adalah suatu fenomena besar yang tidak bisa diprediksi dan biasanya berakibat negatif terhadap objek yang dikenai. Permasalahan tersebut mulai disadari ketika semakin banyak tuntutan yang diminta dalam pembelajaran daring. Perasaan bahagia yang dirasakan individu di awal, tiba-tiba berubah menjadi rasa jenuh, stres, bahkan tidak semangat dalam mengikuti pelajaran.

Tabel 2. Persentase Respons Siswa pada Fase Krisis

No.	Pernyataan	Respons	Persentase
1.	Pada awal masa daring, saya cukup sulit beradaptasi dengan proses pembelajarannya.	Setuju	71,4% (10 responden)
		Tidak setuju	28,6% (4 responden)
2.	Saya merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dan waktu selama masa awal pembelajaran daring.	Setuju	57,1 % (8 responden)
		Tidak setuju	42,9% (6 responden)

3.	Saya cukup bingung dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi belajar online di masa awal pembelajaran daring.	Setuju	78,6% (11 responden)
		Tidak setuju	21,4% (3 responden)

Berdasarkan persentase diatas, jelas terlihat bahwa responden mulai merasakan adanya kesulitan dalam penyesuaian kegiatan belajar yang dilaksanakan secara daring. Apalagi ketika di awal pemanfaatan aplikasi e-conference yang belum banyak tersedia petunjuk penggunaannya. Para siswa hanya bisa meraba-raba dan belajar secara otodidak terkait dengan pengoperasian aplikasi tersebut. Selanjutnya, para siswa juga harus mulai terbiasa manajemen waktu dengan baik dalam urusan pendidikan dan urusan pribadi. Berdasarkan pengamatan penulis, banyak orang tua yang mengeluh jika anak mereka menghabiskan hampir 60% waktunya di depan gawai sejak pelaksanaan pembelajaran daring.

Selain alasan kesehatan tentunya, banyak hal yang kemudian menjadi terbengkalai akibat kebiasaan baru ini. Seperti kontrol orang tua yang mengalami sedikit masalah. Jika pada umumnya orang tua bisa dengan mudah memonitoring dan membatasi waktu anak-anaknya untuk berada di depan gawai, kini tidak bisa lagi. Banyak anak yang menggunakan alasan pembelajaran daring tersebut sebagai dalih untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu lagi berselancar di platform media sosial. Akibatnya berbagai masalah kesehatan pun muncul, karena berada terlalu lama di monitor perangkat komputer bisa berpengaruh terhadap kesehatan mata dan otak. Hal ini tentunya menjadi perubahan dan penyesuaian baru bagi para orang tua. Masalah ini yang kemudian menjadi alasan orang tua menjadi lebih over protektif terhadap kegiatan anak-anaknya. Maka mulailah terjadi pergolakan terhadap pembelajaran daring.

3) Fase Recovery,

Fase recovery yaitu fase yang menunjukkan individu mulai mengerti budaya barunya, pada tahap ini individu secara bertahap membuat penyesuaian dan perubahan untuk menanggulangi budaya baru. Sebisanya mungkin, individu harus bisa beradaptasi dengan tuntutan baru yang dihadapinya. Berdamai merupakan alternatif satu-satunya agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Tabel 3. Persentase Respons Siswa pada Fase Recovery

No.	Pernyataan	Respons	Persentase
1.	Saya semakin bisa beradaptasi dengan aplikasi aplikasi belajar online untuk saat ini.	Setuju	85,7% (12 responden)
		Tidak setuju	14,3% (1 responden)
2.	Saya rasa, saya mulai senang dengan pembelajaran daring.	Setuju	50,0 % (7 responden)
		Tidak setuju	50,0% (7 responden)

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa perlahan-lahan responden sudah bisa berdamai dengan kondisi dan tuntutan pembelajaran daring. Meskipun pada pernyataan ‘mulai senang dengan pembelajaran daring’ terdapat suara imbang, tapi bisa disimpulkan bahwa budaya belajar daring sudah bisa diterima oleh sebagian orang.

4) Fase penyesuaian diri

Kemudian, ini adalah fase yang terakhir. Pada fase ini individu telah mampu memahami budaya barunya, ketika individu mampu menyesuaikan diri dengan dua kebudayaan yang dimilikinya, individu tersebut akan merasa puas dan menikmati dua kebudayaan yang dimiliki. Dengan kata lain, individu bisa menjalani kebudayaan barunya tetapi tidak melupakan atau melepaskan budaya lamanya. Karena masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

perubahan cara belajar, yang mana bersifat kontemporer, maka kemungkinan untuk kembali pada budaya belajar lama akan selalu ada.

Seperti kenyataan saat ini, bahwa pembelajaran tatap muka akan segera dicanangkan oleh pemerintah setelah setiap warga negara melakukan vaksinasi. Tentunya para siswa SMA Negeri 1 Pematangsiantar juga akan segera menjalani pembelajaran secara luring (luar jaringan). Meski sewaktu-waktu masih ada kemungkinan untuk pelaksanaan belajar daring, siswa sudah bisa menyeimbangkan cara belajar sesuai dengan keadaan dan kondisi yang dituntut.

Kesimpulan hasil jawaban responden:

$$\frac{(78,6 + 57,1 + 71,4 + 57,1 + 78,6 + 85,7 + 50,0)}{700} \times 100$$

Hasil = 68,3%

Artinya, Ho ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa pembelajaran daring membawa atau membuat terjadinya proses gegar budaya bagi siswa/i SMA Negeri 1 Pematangsiantar.

PENUTUP

Simpulan

Pengalaman gegar budaya berdasarkan model U-curve menunjukkan ada empat tahapan yang umumnya dilalui individu. Pada tahap awal yaitu optimistik, para informan merasa bersemangat dan menaruh ekspektasi yang tinggi terhadap cara belajar barunya. Selanjutnya, yang terjadi pada tahap krisis yaitu muncul kebingungan, keterkejutan, hingga kekecewaan karena ekspektasinya tidak sesuai dengan realita. Kekecewaan tersebut disebabkan ragam perbedaan budaya antara cara belajar daring dengan cara belajar konvensional yang biasanya digunakan oleh para informan.

Pada tahap pemulihan (recovery), para informan melakukan upaya adaptasi di ruang lingkup belajar daring dengan cara mempelajari cara-cara mengaplikasikan platform belajar

online. Meski awalnya terasa sulit, akan tetapi semakin banyak juga tutorial-tutorial yang membahas tentang cara pengoperasian aplikasi tersebut. Tahap yang terakhir yaitu penyesuaian (adjustment) di mana para informan berhasil beradaptasi dan memahami elemen-elemen kunci budaya baru. Hasil dari penyesuaian diri tersebut tergantung pada kompetensi pengetahuan, daya tangkap, dan karakter masing-masing informan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, H. (2013). Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja. Bandung: Refika Aditama.
- Aldino, K. M. (2020). Gegar Budaya dan Kecemasan: Studi Empiris pada Mahasiswa Bengkulu dan Maluku di Universitas Gunadarma dalam Beradaptasi di Lingkungan Baru. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 88-96.
- Al-Maroofof, R. A. S., & Al-Emran, M. (2018). Students Acceptance Of Google Classroom: An Exploratory Study Using PLS-SEM Approach. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (IJET)*, 13(06), 112–123. <https://doi.org/10.3991/IJET.V13i06.8275>.
- Dayakisni, T., & Yuniardi, S. (2017). Psikologi Lintas Budaya (Edisi Revisi). Malang: UMM Press.
- Devinta, M., Hidayah, N., & Hendrastomo, G. (2015). Fenomena Culture Shock (Gegar Budaya) pada Mahasiswa Perantauan di Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 2015, 1–15.
- Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. (2008). Pendidikan Multikultural dan Revitalisasi Hukum Adat dalam Perspektif Sejarah. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

- Fatimah, E. (2010). Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik). Bandung: Pustaka Setia.
- Handrianto, P. Dampak smartphone 2016 http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN Dampak%20Smart%20phone.html [diakses pada tanggal 21 Oktober 2018].
- Hasibullah, M. W. (2020). Proses Gegar Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya pada Pengungsi Laki-Laki Afghanistan di Kota Medan. Thesis. Universitas Sumatera Utara.
- Ihsana, 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Khasanah, D. R. A. U., Pramudibyanto, H., & Widuroyekti, B. (2020). Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Sinestesia, 10(1), 41–48.
- Kim, K. J., & Frick, T. (2011). Changes in Student Motivation During Online Learning. Journal of Educational Computing Research, 44(1), 1–23. <https://doi.org/10.2190/EC.44.1.a>
- Lestariyanti, E. (2020). Mini Review Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid 19: Keuntungan dan Tantangan. Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3(01), 89-96.
- Lovy Herayanti, M. Fuadunnazmi, dan Habibi. (2017). ” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Matakuliah Fisika Dasar”. Mataram: FPMIPA IKIP Mataram.
- Putri, R. N. (2020). Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 20(2), 705-709.
- Putra, I Gusti Ngurah. 1999. Manajemen Hubungan Masyarakat. Universitas Atmajaya : Yogyakarta
- Simanjuntak, E. E. (2022). Bahan Ajar Pemahaman Lintas Budaya. Medan: FBS Unimed.
- Suyandari, N. (2012). Culture Shock Communication Mahasiswa Perantauan di Madura. Madura: Universitas Trunojoyo.
- Utami, L. S. (2015). Teori-Teori Adaptasi Antarbudaya. Jurnal Komunikasi, 7(2), 180-197.
- Wardah, Rikhatul. (2021). Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19: Implementasinya pada Sekolah . Menengah Pertama. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3 (4), 2008 – 2017.