

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data yang mengacu pada pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian, maka diperoleh hasil temuan mengenai Model Komunikasi Pembelajaran Virtual Pada Kegiatan Skema Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) PT Nurul Fikri Cipta Inovasi Pelatihan Akademi Digital Marketing. Dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses komunikasi yang terjalin pada pelatihan akademi *digital marketing* ditemukan terdapat tiga proses komunikasi yakni proses komunikasi satu arah, proses komunikasi dua arah, dan proses komunikasi multi arah. Ketiga rangkaian proses komunikasi terbentuk berdasarkan interaksi yang terjalin di antara pemateri dan mahasiswa, ataupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya.
2. Proses komunikasi satu arah di terapkan pada penerapan metode pembelajaran, pembagian kelompok, perumusan materi, hingga pemberian intensif kepada mahasiswa. Dimulai dari metode pembelajaran. Pemateri menyampaikan materi kepada mahasiswa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis ceramah, praktik, dan demonstrasi sehingga interaksi yang terjalin bergerak dari kiri ke kanan. Kegiatan selanjutnya adalah pembagian kelompok, perumusan materi, hingga pemberian intensif kepada mahasiswa, interaksi yang terjalin bergerak secara *topdown*. Dalam hal ini pemateri menjadi pusat informasi yang berperan menyampaikan pesan langsung kepada mahasiswa tanpa melalui perantara. Berdasarkan interaksi mahasiswa dan pemateri pada proses komunikasi satu arah, model komunikasi yang relevan adalah model komunikasi Shanonn & Weaver.

3. Proses komunikasi dua arah diterapkan pada sesi tanya jawab dan *ice breaking*. Kedua sesi ini menggambarkan adanya interaksi saling bertukar peran dalam menyampaikan isi pesan, secara singkatnya proses komunikasi terjadi secara melingkar. Dalam sesi tanya jawab kreativitas pemateri menjadi pusat interaksi dua arah. Selanjutnya, pada sesi *ice breaking* elemen *gamification* berhasil diterapkan. Elemen tersebut adalah tingkatan, *challenge*, *point*, *progression*, dan *feedback*. Adapun media pembelajaran digital yang diterapkan, adalah *Kahoot*, *Funquizizz*, dan *Jamboard* sehingga model komunikasi yang relevan diterapkan pada proses komunikasi dua arah adalah Model Komunikasi Interaksional.
4. Proses komunikasi multi arah diterapkan pada rangkaian kegiatan *mentoring*. Kegiatan ini disebut dengan *sharing session* karena kegiatannya tidak memiliki materi pembelajaran secara khusus, sehingga interaksi yang terjadi secara diskusi membahas tentang pendirian sebuah *project*, kegiatan ini dikenal sebagai *final project*. Proses komunikasi multi arah juga diterapkan oleh mahasiswa untuk beradaptasi di ruang virtual. Berdasarkan interaksi yang berlangsung model komunikasi yang relevan dengan proses komunikasi multi arah adalah model komunikasi Transaksional.
5. Membentuk proses pembelajaran virtual yang menerapkan keterkaitan unsur verbal dan nonverbal dapat menerapkan model pembelajaran *hybrid learning* karena proses pembelajaran yang berlangsung dapat dilaksanakan secara *offline* dan *online*, sehingga keterkaitan unsur verbal dan *nonverbal* dapat terjalin dan meminimalisir hambatan yang terjadi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Pihak Mitra diharapkan lebih mempersiapkan proses pembelajaran secara maksimal sehingga proses pembelajaran tidak hanya sebatas mengajar, melainkan mampu membangun hubungan Interpersonal yang efektif dan menghidupkan suasana kelas menjadi lebih kondusif.
2. Penerapan metode pembelajaran berbasis ceramah, praktik, dan demonstrasi dikategorikan sebagai metode pembelajaran tradisional, jika penerapan melalui virtual tentu metode pembelajaran seperti ini sangat tidak menarik maka pemateri perlu menerapkan metode pembelajaran yang mengaktifkan mahasiswa. Salah satunya adalah menerapkan metode pembelajaran *gamification*, ataupun metode pembelajaran berbasis *play & learn balance*.

