



Analisis Kepuasan Belajar Praktik Flying Simulator Menggunakan Metode Online Pada Masa Covid-19 (Studi Kasus: Akademi Penerbang Indonesia, Banyuwangi)

Analysis of Learning Satisfaction Flying Simulator Practice Using Online Method During Covid-19 (Case Study: Indonesia Civil Pilot Academy, Banyuwangi)

Rifki Arif¹⁾, Ikhwanul Qiram^{2*)}, Gatut Rubiono³⁾

rifkiarif@icpa-banyuwangi.ac.id¹⁾, ikhwanul@unibabwi.ac.id^{2*)}, g.rubionov@gmail.com³⁾

¹⁾Akademi Penerbang Indonesia Banyuwangi

^{2,3)} Universitas PGRI Banyuwangi

ABSTRAK

Artikel ini mengungkap tingkat kepuasan taruna penerbang dengan model pembelajaran praktik simulator terbang pada taruna Akademi Penerbang Indonesia Banyuwangi (APIB). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran kepuasan taruna dalam proses adaptasi pembelajaran praktik simulator terbang dengan metode online di masa pandemi Covid-19. Kepuasan ditinjau berdasarkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara taruna dan instruktur, aspek dukungan teknologi, dan aspek lama waktu menggunakan ruang simulator. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan proses pembelajaran praktek simulator penerbangan menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Kendala yang dihadapi selama pandemi dapat diatasi dengan menciptakan model pembelajaran akselerasi melalui teknologi pendukung. Dengan dukungan sarana dan prasarana yang baik, kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran praktik simulator terbang bagi taruna dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif dalam mencapai efektivitas pembelajaran bagi Lembaga atau Sekolah Penerbangan selama masa Covid-19. Rekomendasi yang diberikan juga mempertimbangkan aspek dukungan teknis (sarana dan prasarana) serta kesiapan civitas akademika di lingkungan institusi masing-masing.

Kata kunci: Kepuasan belajar; latihan simulator terbang; taruna penerbangan

ABSTRACT

This article reveals the level of satisfaction of the pilot cadets with the flight simulator practice learning model at the cadet of Indonesia Civil Pilot Banyuwangi (APIB). The purpose of this study was to obtain an overview of cadets' satisfaction in the adaptation process of flying simulator practice learning with the online method during the Covid-19 pandemic. Satisfaction is reviewed based on the effectiveness of communication and interaction between cadets and instructors, aspects of technology support, and aspects of the length of time using the simulator room. The method used is a qualitative approach with a descriptive method. The results showed that the activities of the flight simulator practice learning process have shown a very high level of satisfaction. The obstacles faced during the pandemic can be overcome by creating an accelerated learning model through supporting technology. With the support of good facilities and infrastructure, learning activities can run effectively. The results of this study indicate that the flying simulator practice learning model for cadets can be recommended as an alternative in achieving learning effectiveness for Aviation Institutions or Schools during the Covid-19 period. The recommendations given also take into account aspects of technical support (facilities & infrastructure) as well as the readiness of the academic community within their respective institutions.

Keywords: *Learning satisfaction; flying simulator practice; Flight cadets*

1. PENDAHULUAN

Tanpa terasa perjalanan perlawanan terhadap wabah Covid-19 telah berjalan hampir 2 (dua) tahun berlalu. Berbagai model penanganan telah dilakukan dalam segala bentuk, antara lain penggunaan masker, vaksinasi, pembatasan aktifitas sosial dan lain sebagainya (Sitohang et al., 2020). Salah satu aspek yang terdampak adalah proses belajar mengajar di berbagai strata pendidikan (Gudi & Tiwari, 2020). Sementara itu untuk menghindari resiko penularan virus semakin luas, Pemerintah Indonesia masih menetapkan sistem pembelajaran dengan sistem belajar dari rumah (BDR) (Ahmad Hariri et al., 2021; Winata et al., 2021) hingga batas waktu yang belum ditentukan.

Salah satu alternatif yang dapat ditempuh adalah dengan pemanfaatan aplikasi digital (Ilyasa et al., 2020) seperti Zoom Meeting, Google Classroom dan lain sebagainya dengan menggunakan jaringan internet. Model pembelajaran ini dilakukan untuk menghindari terjadinya kontak fisik antara siswa dan pengajar dalam waktu yang bersamaan. Akan tetapi ketersediaan jaringan internet yang belum merata di berbagai daerah serta keterbatasan perangkat seringkali menjadi faktor penghambat utama keberhasilan model pembelajaran daring. Sejumlah problematika dan tantangan hadir dan harus segera dituntaskan seperti keterampilan guru dan siswa dalam mengoperasikan perangkat (Khadijah, 2021) dimana semua itu tentunya memerlukan proses adaptasi. Hingga saat ini belum banyak hasil penelitian yang mengungkap seberapa besar tingkat keberhasilan model pembelajaran ini terlebih untuk pembelajaran yang mengharuskan siswa melakukan praktik secara langsung.

Kendala proses pembelajaran yang terdampak langsung salah satunya terjadi pada institusi Sekolah Penerbang. Instruktur penerbang tentunya mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pendampingan terutama pada proses pembelajaran praktik terbang baik simulator ataupun secara langsung. Simulator terbang merupakan perangkat lunak simulasi pergerakan pesawat dimana sebelum terbang dengan pesawat terbang calon penerbang diperkenalkan berbagai instrumen yang digunakan dalam penerbangan melalui perangkat simulator (Rachmanto, 2016). Penggunaan simulator terbang bertujuan untuk memberikan adaptasi

terbang bagi taruna sebelum paraktek menerbangkan langsung pesawat. Secara umum, beberapa sekolah penerbang mewajibkan kuantitas jam simulator sebanyak ± 30 jam. Dalam pelaksanaannya, setiap taruna didampingi oleh instruktur yang bertugas untuk memandu, mengamati dan mengevaluasi setiap capaian pembelajaran di ruang simulator.

Agar proses kegiatan pembelajaran dapat tetap berjalan, beberapa intitusi tetap menjalankan proses pembelajaran praktikum dengan metode daring. Proses pembelajaran praktik terbang simulator menggunakan metode daring tentunya membutuhkan proses adaptasi yang tidaklah mudah. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas masalah psikologis yang dialami mahasiswa dalam proses pembelajaran daring yaitu kecemasan (Hasanah et al., 2020). Kondisi ini tentunya akan berdampak terhadap kualitas hasil pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kenyamanan taruna calon penerbang dalam proses pembelajaran praktik simulator terbang dengan metode daring (*online*).

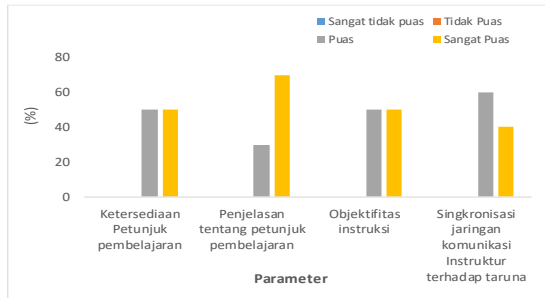
2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif analitik, dimana kegiatan penelitian ini dilakukan pada siswa Taruna/i penerbang Akademi Penerbang Indonesia, Banyuwangi. Mengingat jumlah populasi yang sangat terbatas maka total sampel yang digunakan adalah 10 responden. Penggalan data menggunakan questioner berupa pertanyaan terkait kenyamanan belajar praktik simulator terbang melalui metode daring selama pandemic Covid-19. Data dikumpulkan menggunakan kesioner online menggunakan aplikasi *google form*. Data hasil penelitian dianalisis secara univariat yang disajikan secara distribusi frekuensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

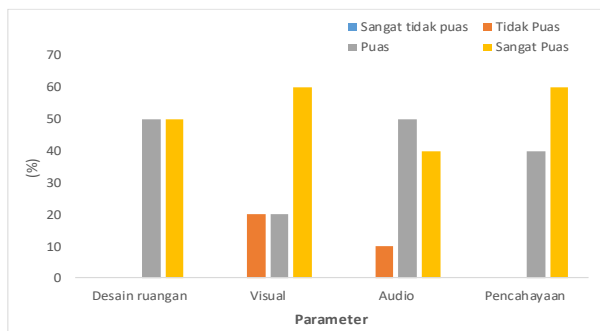
Dari hasil observasi total responden yang diperoleh rata-rata usia responden 19-20 tahun. Mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki. Secara umum para Taruna cenderung tidak mengalami kesulitan melalui pembelajaran praktik simulator terbang dengan cara daring.

A. Aspek Komunikasi dan Interaksi Taruna dengan Instruktur



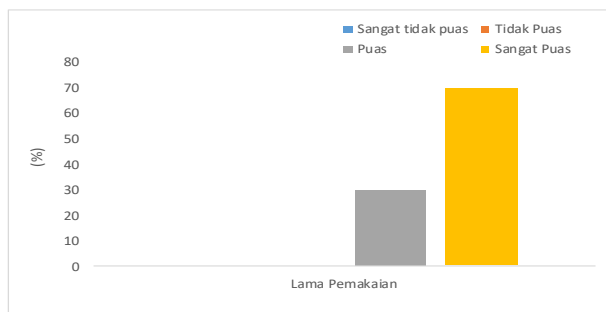
Gambar 1. Histogram pengukuran aspek komunikasi antara taruna dengan instruktur

B. Aspek fisik (audio dan visual) pada ruangan simulator



Gambar 2. Histogram pengukuran aspek infrastruktur

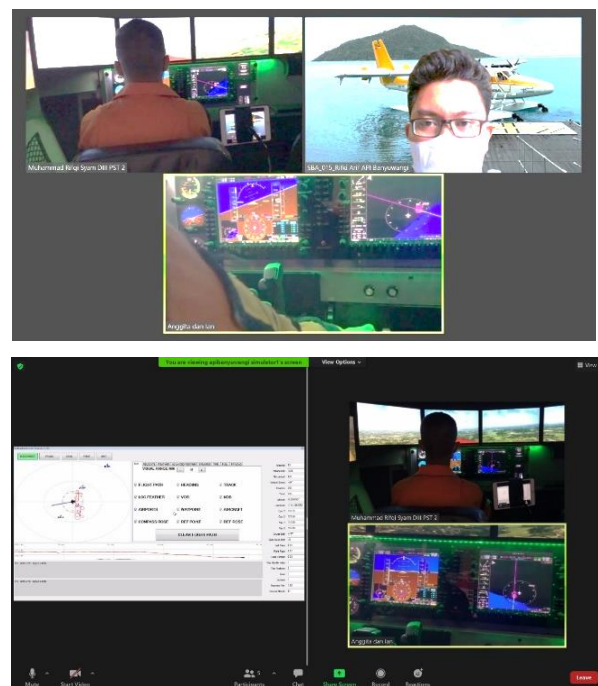
C. Aspek pembatasan penggunaan ruang



Gambar 3. Histogram pengukuran aspek terhadap pembatasan waktu pemakaian ruang praktik simulator terbang

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kepuasan Taruna terhadap pembelajaran praktik simulator terbang menggunakan metode daring terbilang sangat tinggi terhadap seluruh aspek pengukuran. Kondisi ini dapat tergambarkan melalui ketiga aspek yang diukur yang meliputi aspek komunikasi dan interaksi, aspek fisik ruangan dan aspek pembatasan penggunaan ruang simulator. Pada aspek komunikasi dan interaksi

terlihat bahwa taruna tidak mengalami kendala hambatan yang cukup berarti dalam melakukan kegiatan praktik, hal ini terjadi karena setiap instruktur mampu dengan baik menjelaskan kondisi perubahan model pembelajaran yang dilakukan. Walaupun model pembelajaran ini terbilang baru, namun pada kenyataannya hasil survey menyatakan bahwa seluruh responden mampu beradaptasi dengan baik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Komunikasi akan efektif jika terjadi jika komunikator dan komunikan mempunyai persamaan dalam pengertian, sikap dan bahasa (Shadiqien, 2020).



Gambar 4. Gambaran situasi pembelajaran praktik simulator terbang dengan metode daring di API Banyuwangi (Dok. Pribadi, 2021)

Tingkat kepuasan pembelajaran juga dipengaruhi secara langsung oleh aspek prasarana dan prasarana pendukung pembelajaran, dalam pembelajaran praktik simulator hal tersebut dirinjau berdasarkan desain ruang, audio dan tampilan program serta pencahayaan ruang. Aspek desain ruang pada simulator tidak banyak mengalami perubahan sebagaimana proses belajar secara luring. Penambahan teknologi hanya terdapat penambahan kamera 3 (tiga) arah objek, dimana penambahan ini untuk menunjang pengawasan dalam proses belajar oleh instruktur terbang. Sedangkan pada aspek audio dan visual secara umum responden menyatakan tingkat kepuasan yang tinggi. Kejernihan suara yang

diterima mempermudah taruna untuk menerima informasi dan diteruskan menjadi instruksi dalam praktik terbang.

Suasana lingkungan belajar dalam kelas sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Roffiq et al., 2017). Suasana lingkungan belajar ini diwujudkan dalam bentuk pengkondisian ruang kelas pembelajaran (Hasanah et al., 2020). Namun dalam beberapa rekomendasi yang disampaikan melalui questioner, taruna menginginkan adanya peningkatan kekuatan akses jaringan internet yang tersedia. Dengan jaringan yang baik maka pola komunikasi dan interaksi dapat secara maksimal dilakukan. Kendala akses ini dapat berpengaruh pada kecepatan interaksi dan penyampaian instruksi sehingga proses pembelajaran akan terhambat. Proses belajar terbang pada taruna membutuhkan konsentrasi tinggi dan ketenangan yang cukup tinggi. Hal ini berhubungan dengan tingkat resiko yang dihadapi dilapangan. Namun tentunya proses belajar semasa pandemi Covid-19 harus tetap diupayakan tetap berlangsung, peluang teknologi dan kebutuhan menjaga habit atau kebiasaan pada taruna menjadi aspek penting yang harus tetap diperhatikan. Akan tetapi proses adaptasi teknologi juga bukan sesuatu yang mudah karena banyak instrumen dan metode yang harus disesuaikan kembali. Dalam beberapa penelitian disebutkan bahwa perubahan metode pembelajaran seringkali menjadi salah satu faktor pencetus perubahan psikologis peserta didik. Gangguan psikologis tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, akibat efek kebingungan dan distorsi persepsi (Rachmanto, 2016).

Aspek penunjang kepuasan salah satunya dipengaruhi oleh ketercukupan waktu dalam proses belajar. Dalam penerapan model pembelajaran daring, efektifitas waktu dan ruang dapat menjadi aspek yang memungkinkan taruna akan menurunkan tingkat kepuasan belajar. Gangguan teknis sarana pendukung serta kondisi psikologis taruna dalam menjalani proses belajar akan berpengaruh terhadap kenyamanan belajar, hal ini dapat ditinjau berdasarkan indikator lama waktu belajar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran praktik terbang simulator, 70 % responden menyatakan sangat puas terhadap alokasi waktu yang ditetapkan dan 30 % menyatakan puas. Hal ini diduga karena dukungan sarana dan prasarana yang baik membuat komunikasi dan interaksi antara taruna dan instruktur menjadi sangat efektif. Parameter ini dapat dilihat dari aspek efektifitas komunikasi, dimana taruna dapat menerjemahkan dengan baik

instruksi yang diberikan oleh instruktur. Sehingga, penetapan lama waktu belajar yang ideal akan berimplikasi terhadap pembelajaran efektif.

4. KESIMPULAN

Secara umum kegiatan proses pembelajaran praktik simulator terbang di API Banyuwangi telah menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Hambatan yang dihadapi dimasa pandemi dapat di atasi dengan membuat model pembelajaran yang akseleratif melalui teknologi penunjang. Dengan dukungan sarana yang baik pembelajaran simulator terbang dapat berjalan dengan efektif melalui aspek komunikasi dan interaksi taruna dengan instruktur, aspek fisik (audio dan visual) serta aspek penentuan durasi penggunaan ruang pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran praktik simulator terbang bagi Taruna dapat direkomendasikan menjadi alternatif dalam mencapai efektifitas pembelajaran bagi Institusi atau Sekolah Penerbang. Rekomendasi yang diberikan juga tetap mempertimbangkan aspek pendukung teknis (sarana & prasarana) serta kesiapan civitas akademik dilingkungan Institusi masing-masing.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan pada Direktur Akademi Penerbang Indonesia Banyuwangi beserta jajarannya. Berikut serta ucapan terima kasih atas dukungan UPPM API Banyuwangi dalam program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat tahun anggaran 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hariri, Genny Luhung Prasajo, Prasetyo Iswahyudi, & Ikhwanul Qiram. (2021). Kegiatan Bina Lingkungan Terhadap Pandemi Covid-19 di Lingkungan Kampus Akademi Penerbang Indonesia Banyuwangi. *TEKIBA: Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–14. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v1i1.1305>
- Gudi, S. K., & Tiwari, K. K. (2020). Preparedness and lessons learned from the novel coronavirus disease. *International Journal of Occupational and Environmental Medicine*, 11(2), 108–112. <https://doi.org/10.34172/ijoem.2020.1977>
- Hasanah, U., Ludiana, Immawati, & PH, L. (2020). Gambaran Psikologis Mahasiswa

- Dalam Proses Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(3), 299–306.
- Ilyasa, F., Rahmayanti, H., Muzani, M., Ichsan, I. Z., & Suhono, S. (2020). Environmental Education for Prevent Disaster: A Survey of Students Knowledge in Beginning New Normal of COVID-19. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i2.60>
- Khadijah, I. (2021). The Competency of Science Teachers in Implementation of Online Learning In Covid-19 Pandemic Period at SMPN 2 Kramatwatu. *Bulletin of Science Education*, 1(1), 60–67.
- Rachmanto, A. D. (2016). Simulator Pesawat Melewati VHF Omnidirectional Radio Range (VOR). *Jurnal Teknologi Kedirgantaraan*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.35894/jtk.v5i1.422>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Shadiqien, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Virtual Pembelajaran Daring dalam Masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1). <https://doi.org/10.31602/jm.v3i1.3573>
- Sitohang, M. Y., Rahadian, A. S., & Prasetyoputra, P. (2020). Inisiatif Masyarakat Indonesia Di Masa Awal Pandemi Covid-19: Sebuah Upaya Pembangunan Kesehatan. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, July, 33. <https://doi.org/10.14203/jki.v0i0.581>
- Winata, K. A., Zaqiah, Q. Y., Supiana, & Helmawati. (2021). Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi. *Administrasi Pendidikan Journal*, 4(1), 1–6. <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>