ANALISIS EFEKTIVITAS PENERAPAN PENDEKATAN *PEER LEARNING* PADA KELAS ONLINE KOMUNITAS RUANG EDIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMAL BAGI PEGIAT KONTEN DAKWAH KREATIF

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Dec Muaqdsyes
11-8-2026

Oleh:

Ahmad Lutfi Dzil Arham

22422123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

ANALISIS EFEKTIVITAS PENERAPAN PENDEKATAN *PEER LEARNING* PADA KELAS ONLINE KOMUNITAS RUANG EDIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMAL BAGI PEGIAT KONTEN DAKWAH KREATIF

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Ahmad Lutfi Dzil Arham

22422123

Pembimbing:

Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

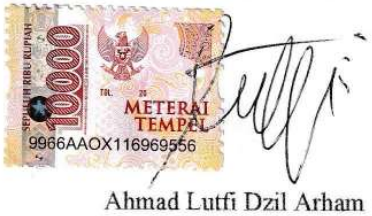
Nama	: Ahmad Lutfi Dzil Arham
NIM	: 22422123
Program Studi	: Pendidikan Agama
Islam Fakultas	: Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian	: Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan Peer Learning Pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit Sebagai Media Pembelajaran Informal Bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 11 Agustus 2026

Yang Menyatakan,



Ahmad Lutfi Dzil Arham

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Kamis
Tanggal	:	27 Agustus 2026
Judul Tugas Akhir	:	Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan Peer Learning pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit sebagai Media Pembelajaran Informal bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif
Nama	:	AHMAD LUTFI DZIL ARHAM
Nomor Mahasiswa	:	22422123

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)

Penguji 1
Dr. Lukman, S.Ag, M.Pd. (.....)

Penguji 2
Supriyanto Abdi, S.Ag, MCAA, Ph.D (.....)

Yogyakarta, 27 Agustus 2026
Fakultas Ilmu Agama Islam
Dekan

Dr. Drs. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Yogyakarta, 11 Agustus 2026 M

26 Safar 1448 H

Hal: Skripsi

Kepada: Yth. Ketua Program Studi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 722/Kaprodi/60/DAATI/FIAI/VII/2026 tanggal: 29 Juli 2026 M, 14 Safar 1448 H. Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama	: Ahmad Lutfi Dzil Arham
Nomor Pokok/NIMKO	: 22422123

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan Progran Studi	: Pendidikan Agama
Islam Tahun Akademik	: 2025/2026
Judul Skripsi	: Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan Peer Learning Pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit Sebagai Media Pembelajaran Informal Bagi Pegiat Konten Dakwah D

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudari tersebut di atas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqosah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) ekslemper skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Dosen Pembimbing

Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama	: Ahmad Lutfi Dzil Arham
NIM	: 22422123
Judul Skripsi	: Analisis Efektivitas Penerapan Metode *Peer Learning* Pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit Sebagai Media Pembelajaran Informal Bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif

Menyatakan bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukannya perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah pada program Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 11 Agustus 2026
Dosen Pembimbing

Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO

“Setiap Orang Menjadi Guru, Setiap Rumah Menjadi Sekolah”

(Ki Hajar Dewantara)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillāhirabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, pertolongan, dan kemudahan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, tempat penulis menimba ilmu, memperluas wawasan, dan memperoleh berbagai pengalaman berharga selama menempuh pendidikan.

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih kepada Ayahanda Muhammad Abduh dan Ibunda Sri Yulianti, yang senantiasa menjadi sumber doa, kasih sayang, kekuatan, motivasi, dan dukungan dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan ketulusan yang tidak ternilai. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, serta membalas segala kebaikan Ayah dan Ibu dengan sebaik-baik balasan. Persembahan ini juga penulis tujukan kepada seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, perhatian, dan semangat selama proses pendidikan hingga penyelesaian skripsi ini.

Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022, terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, bantuan, diskusi, dan berbagai pengalaman yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis. Semoga segala perjuangan yang telah dilalui bersama menjadi bekal untuk meraih kesuksesan dan kebermanfaatan di masa yang akan datang. Kepada Founder

Ruang Edit beserta seluruh jajarannya, penulis menyampaikan terima kasih atas kesempatan, kepercayaan, keterbukaan, dan kerja sama yang telah diberikan selama proses penelitian. Ruang Edit telah menjadi bagian penting dalam memberikan pengalaman dan pembelajaran bagi penulis, khususnya dalam memahami pembelajaran informal, proses belajar bersama, serta pengembangan kreativitas dalam konten dakwah.

Terakhir, karya ini penulis persembahkan kepada diri sendiri sebagai bentuk penghargaan atas setiap usaha, kesabaran, dan perjuangan dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini. Terima kasih telah bertahan, terus belajar, dan tidak menyerah hingga berada di titik ini. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dapat menjadi bekal untuk terus belajar, berkarya, dan memberikan manfaat bagi sesama.

ABSTRAK

ANALISIS EFEKTIVITAS PENERAPAN PENDEKATAN *PEER LEARNING* PADA KELAS ONLINE KOMUNITAS RUANG EDIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INFORMAL BAGI PEGIAT KONTEN DAKWAH KREATIF

Oleh:
Ahmad Lutfi Dzil Arham

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya pembelajaran informal berbasis komunitas yang fleksibel dan kolaboratif. Dalam konteks dakwah digital, pegiat konten dakwah membutuhkan kompetensi editing dan produksi konten kreatif agar pesan keislaman dapat disampaikan secara menarik dan komunikatif. Komunitas Ruang Edit menjadi salah satu ruang belajar daring yang menerapkan pendekatan *Peer Learning* melalui interaksi, praktik, diskusi, dan umpan balik antarpeserta.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pendekatan *Peer Learning*, efektivitasnya dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan partisipasi peserta, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya pada kelas online Komunitas Ruang Edit. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Peer Learning* berlangsung secara sistematis dan kolaboratif melalui penyampaian materi, praktik mandiri, diskusi, pemberian umpan balik, revisi karya, dan evaluasi. Pendekatan ini efektif meningkatkan pengetahuan teknik editing, keterampilan produksi konten, kepercayaan diri, motivasi, komunikasi, dan partisipasi peserta. Faktor pendukung meliputi fleksibilitas pembelajaran, budaya kolaborasi, dukungan mentor, motivasi peserta, dan teknologi digital, sedangkan hambatannya meliputi keterbatasan waktu, perangkat, jaringan internet, dan perbedaan kemampuan awal. Dengan demikian, *Peer Learning* efektif sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapannya pada komunitas dan konteks yang lebih beragam.

Kata kunci: *Peer Learning*, pembelajaran informal, komunitas belajar daring, Ruang Edit, konten dakwah kreatif.

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE PEER LEARNING APPROACH IN THE RUANG EDIT COMMUNITY ONLINE CLASS AS AN INFORMAL LEARNING MEDIA FOR CREATIVE DA'WAH CONTENT ACTIVISTS

By:
Ahmad Lutfi Dzil Arham

The development of digital technology has encouraged the emergence of flexible and collaborative community-based informal learning. In the context of digital da'wah, da'wah content creators need editing and creative content production skills to deliver Islamic messages in an engaging and communicative manner. Ruang Edit Community is an online learning community that applies a *Peer Learning* approach through interaction, practice, discussion, and peer feedback.

This study aims to analyze the implementation of the *Peer Learning* approach, its effectiveness in improving participants' knowledge, skills, and learning participation, and the factors supporting and hindering its implementation in Ruang Edit's online classes. This study employed field research with a descriptive qualitative approach. Data were collected through non-participant observation, interviews, and documentation, and analyzed through data collection, data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. Data validity was established through source and technique triangulation.

The findings indicate that *Peer Learning* was implemented systematically and collaboratively through material delivery, individual practice, peer discussion, feedback, work revision, and continuous evaluation. The approach was effective in improving participants' knowledge of editing techniques, content production skills, confidence, motivation, communication, and participation. Supporting factors included learning flexibility, a collaborative culture, mentor support, participant motivation, and digital technology, while the main obstacles included limited time, devices, internet connectivity, and differences in participants' initial abilities. Therefore, *Peer Learning* is effective as an informal learning medium for creative da'wah content creators. Future research may examine its implementation in other communities and learning contexts.

Keywords: *Peer Learning*, informal learning, online learning community, Ruang Edit, creative da'wah content

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِين، أَمَّا بَعْد

Alhamdulillāhi rabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan *Peer Learning* pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit sebagai Media Pembelajaran Informal bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif.” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya yang istiqamah mengikuti ajarannya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt. yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan, kemudahan, dan petunjuk kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua, ayah Muhammad Abduh, S.Ag., ibu Sri Yulianti, S.Ag. dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, motivasi, serta dukungan moral maupun material kepada penulis.

3. Rektor Universitas Islam Indonesia Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng., beserta seluruh jajaran pimpinan universitas.
4. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Dr. Drs. Asmuni, M.A.beserta seluruh jajaran.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. beserta seluruh jajaran
6. Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan, masukan, serta bimbingan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta pelayanan akademik selama masa perkuliahan.
8. Defri Muhammad Fahrul Habiebi selaku Founder Komunitas Ruang Edit yang telah memberikan izin, kesempatan, informasi, dan dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Seluruh mentor dan anggota Komunitas Ruang Edit yang telah bersedia menjadi informan serta membantu penulis selama proses pengumpulan data penelitian.
10. Sahabat, rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah

memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.

11. Saudari Maula Nuriyatul Azizah yang telah senantiasa menemani disetiap suka maupun duka dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ilmiah ini pada masa mendatang.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam, pembelajaran informal berbasis komunitas, pengembangan pendekatan *Peer Learning*, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran digital dan pengembangan kompetensi pegiat konten dakwah kreatif.

Yogyakarta, 11 Agustus 2026



Ahmad Lutfi Dzil Arham

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
NOTA DINAS ..... **v**
MOTTO ..... **vii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **viii**
ABSTRAK ..... **x**
ABSTRACT ..... **xi**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xv**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian 11
C. Tujuan dan Keguaan Penelitan 12
1. Tujuan Penelitian 12
2. Kegunaan Penelitian 12
D. Sistematika Pembahasan 14
1. BAB I pendahuluan 14
2. BAB II kajian teori dan landasan teori 14
3. BAB III metode penelitian 14
4. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan 15
5. BAB V penutup 15
BAB II **16**
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI **16**
A. Kajian Pustaka 16
B. Landasan Teori 23
1. Efektifitas 23
2. Pendekatan *Peer Learning* 28
3. Pengertian pembelajaran informal 36
4. Komunitas belajar *daring* 40
5. Dakwah digital 43
BAB III **47**
METODOLOGI PENELITIAN **47**

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian 47
1. Jenis penelitian 47
2. Pendekatan penelitian 48
B. Tempat dan Lokasi Penelitian 50
C. Informan Penelitian 52
1. Informan utama 53
2. Informan pendukung 54
3. Informan peserta 55
D. Teknik Penentuan Informan 56
1. Founder komunitas Ruang Edit 58
2. Mentor komunitas Ruang Edit 58
3. Peserta kelas reguler komunitas Ruang Edit 58
E. Teknik Pengumpulan Data 59
1. Observasi 60
2. Wawancara 61
3. Dokumentasi 62
F. Keabsahan Data 62
1. Triangulasi sumber 63
2. Triangulasi teknik 64
G. Teknik Analisis Data 64
1. Pengumpulan Data (*Data Collection*) 66
2. Konsedensi Data (*Data Condensation*) 67
3. Penyajian Data (*Data Display*) 68
4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion: Drawing/Verifying*) 69
BAB IV 71
HASIL DAN PEMBAHASAN 71
A. Gambaran Umum 71
B. Hasil Penelitian 76
C. Pembahasan 95
BAB V 108
PENUTUP 108
A. Kesimpulan 108
B. Saran 110
1. Bagi Komunitas Ruang Edit 110

2. Bagi Mentor 110
3. Bagi Peserta 111
4. Bagi Peneliti Selanjutnya 111
DAFTAR PUSTAKA 113
LAMPIRAN-LAMPIRAN 122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, Termasuk pada bidang pendidikan. Pemanfaatan Internet dan berbagai platform digital telah menghadirkan bentuk-bentuk pembelajaran baru yang lebih fleksibel, mudah diakses, serta tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi ini mendorong masyarakat untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai media pembelajaran berbasis daring, baik diselenggarakan oleh Lembaga Pendidikan formal maupun oleh komunitas belajar yang bersifat nonformal dan informal.[1]

Perkembangan teknologi informasi juga tercermin dari meningkatnya penggunaan internet dan media sosial di Indonesia. Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, sehingga sebagian besar masyarakat telah memanfaatkan internet sebagai sarana memperoleh informasi, berkomunikasi, bekerja, hingga belajar secara mandiri.[2] Sejalan dengan itu,

[1] UNESCO, "Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education" (Paris: UNESCO, 2021), https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707.

[2] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, "Survei Internet Indonesia 2025" (APJII, 2025).

laporan DataReportal Indonesia mengungkapkan bahwa platform media sosial, seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan Facebook, merupakan layanan digital yang paling banyak digunakan oleh masyarakat. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, perkembangan ini mendorong terjadinya transformasi proses pembelajaran yang tidak lagi terbatas pada ruang kelas formal, tetapi juga berlangsung melalui berbagai platform dan komunitas belajar berbasis digital yang memungkinkan masyarakat mengakses pengetahuan secara lebih fleksibel dan luas.[3]

Dalam konteks pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*), pembelajaran informal menjadi salah satu alternatif yang semakin diminati karena memberikan kesempatan kepada individu untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan, minat, dan perkembangan kompetensi yang diinginkan.[4] Berbeda dengan Pendidikan formal yang memiliki kurikulum dan struktur pembelajaran yang baku, pembelajaran informal cenderung berlangsung secara fleksibel, kolaboratif, dan berpusat pada pengalaman peserta pelajar. Kehadiran komunitas belajar berbasis digital menjadi salah satu implementasi pembelajaran informal yang mampu mempertemukan individu dengan latar belakang yang beragam untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan.

[3] Simon Kemp, "Digital 2025: Indonesia" (DataReportal, 2025).

[4] David W Livingstone, *Adults' Informal Learning* (National Centre for the Study of Learning and Work, 2001).

Perkembangan pembelajaran informal tidak terlepas dari konsep lifelong learning yang memandang belajar sebagai proses yang berlangsung sepanjang hayat.[5] Konsep ini menekankan bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui berbagai jalur pendidikan, baik formal, nonformal, maupun informal. Kemajuan teknologi digital semakin memperluas peluang tersebut dengan menyediakan akses yang mudah dan fleksibel terhadap beragam sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tujuan belajar masing-masing individu. Dalam konteks tersebut, komunitas belajar berbasis digital berkembang sebagai salah satu bentuk pembelajaran informal yang semakin diminati karena mampu menghadirkan proses belajar yang kolaboratif, partisipatif, adaptif, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi praktis sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Fenomena perkembangan teknologi digital juga terjadi dalam bidang dakwah, di mana media sosial telah membawa perubahan terhadap pola penyampaian pesan-pesan keislaman kepada masyarakat.[6] Aktivitas dakwah tidak lagi terbatas pada penyampaian melalui mimbar, majelis taklim, maupun media cetak, tetapi telah berkembang melalui berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, dan media

[5] UNESCO, "Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education."

[6] Aulia Rachmah, "The Effectiveness of Social Media as a Medium for Islamic Da'wah in the Digital Era: A Systematic Literature Review," *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 11, no. 1 (2025), https://doi.org/10.29240/jdk.v11i1.16241

sosial lainnya.[7] Perubahan tersebut menuntut adanya strategi penyampaian pesan yang lebih kreatif agar dakwah mampu menjangkau dan menarik perhatian masyarakat, khususnya generasi muda. Konten dakwah yang disajikan melalui media digital perlu memiliki karakteristik yang menarik, komunikatif, serta didukung oleh kualitas visual yang baik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan audiens.[8] Oleh karena itu, kemampuan dalam mengolah, mengedit, dan mengembangkan konten digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh pegiat konten dakwah pada era digital.[9]

Di sisi lain, meningkatnya penggunaan media sosial turut mendorong berkembangnya komunitas pegiat dakwah digital yang memanfaatkan berbagai platform daring sebagai sarana penyebaran nilai-nilai Islam kepada masyarakat luas.[10] Dalam konteks tersebut, penyampaian pesan dakwah tidak lagi hanya bergantung pada kemampuan retorika maupun penguasaan materi keislaman, tetapi juga membutuhkan kemampuan dalam mengemas pesan secara kreatif melalui media visual

[7] Zida Zakiyatul Husna, "Perkembangan Dakwah Melalui Media Sosial Instagram: Literature Review," *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 5, no. 2 (2021), https://doi.org/10.32332/ath_thariq.v5i2.3539

[8] Dessy Kushardiyanti, "Tren Konten Dakwah Digital Oleh Content Creator Milenial Melalui Media Sosial TikTok Di Era Pandemi COVID-19," *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 12, no. 1 (2021).

[9] Ari Wibowo, "Profesionalisme Dai Di Era Society 5.0: Mengulas Profil Dan Strategi Pengembangan Dakwah," *Wardah* 22, no. 1 (2021): 1–13, https://doi.org/10.19109/wardah.v22i1.9003

[10] Musfiah Saidah, "Media Affordance in Digital Dakwah: A Study of Religious Communication Practices in Social Media," *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 16, no. 1 (2024), https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v16i1.3696

agar lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens.[11] Konten dakwah yang didukung oleh kualitas penyuntingan video, desain grafis, serta penyajian visual yang baik memiliki potensi lebih besar untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan pengguna media sosial sehingga dapat memperluas jangkauan penyampaian pesan dakwah.[12] Oleh karena itu, penguasaan keterampilan produksi konten digital, seperti penyuntingan video, desain grafis, dan pengelolaan media visual, menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan oleh pegiat dakwah digital dalam menghadapi perkembangan ekosistem komunikasi di era digital.[13]

Sebagai salah satu komunitas belajar berbasis digital, Komunitas Ruang Edit tidak hanya menyediakan materi pembelajaran mengenai teknik penyuntingan video, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif antaranggota. Proses pembelajaran dalam komunitas ini memberi ruang bagi peserta untuk saling berbagi pengalaman, memberikan umpan balik terhadap hasil karya, serta berdiskusi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi selama proses belajar. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada mentor sebagai sumber utama

[11] Aghnia Nur Zahra, "Strategi Dakwah Desain Visual Grafis Pada Media Sosial Di Instagram," *HIKMAH: Jurnal Dakwah Dan Sosial* 2, no. 2 (2022): 101–11, https://doi.org/10.29313/hikmah.vi.2729

[12] Anisa Fadilah Fikri Saragih, Rina Febriana Sagala, and Effendi, "Peran Media Sosial Dalam Membangun Dakwah Islam Yang Efektif," *Dakwatussifa: Journal of Da'wah and Communication* 1, no. 2 (2022): 141–51, https://doi.org/10.56146/dakwatussifa.v1i2.59

[13] Wibowo, "Profesionalisme Dai Di Era Society 5.0: Mengulas Profil Dan Strategi Pengembangan Dakwah."

pengetahuan, tetapi juga berlangsung melalui interaksi, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman antaranggota sebagai bagian dari konstruksi pengetahuan secara bersama. Dengan karakteristik tersebut, Komunitas Ruang Edit menjadi menarik untuk dikaji sebagai salah satu bentuk implementasi pembelajaran informal berbasis komunitas digital yang memanfaatkan interaksi sosial dan teknologi sebagai sarana pengembangan kompetensi anggotanya.

Meningkatnya kebutuhan terhadap keterampilan editing mendorong lahirnya berbagai komunitas belajar daring yang memfasilitasi proses pembelajaran secara kolaboratif. Salah satu komunitas yang berperan dalam pengembangan kompetensi tersebut adalah Komunitas Ruang Edit. Komunitas ini menyediakan kelas-kelas online yang berfokus pada pengembangan keterampilan editing melalui proses belajar bersama, diskusi, praktik langsung, pemberian umpan balik, serta berbagi pengalaman antar peserta. Model pembelajaran yang diterapkan menunjukkan karakteristik pendekatan *Peer Learning*, yaitu proses belajar yang menempatkan peserta sebagai subjek yang saling membantu, saling mengajar, dan saling memberikan masukan untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

Pendekatan *Peer Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan dan interaksi antarpeserta

sebagai bagian utama dalam proses pembelajaran.[14] Dalam pendekatan ini, peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi sumber belajar bagi peserta lainnya melalui kegiatan berbagi pengetahuan, pemberian motivasi, diskusi, serta umpan balik terhadap proses maupun hasil belajar.[15] Interaksi yang berlangsung secara aktif dalam *Peer Learning* dapat mendukung peningkatan pemahaman materi, pengembangan keterampilan praktis, kemampuan berpikir kritis, serta peningkatan rasa percaya diri peserta dalam proses pembelajaran.[16] Oleh karena itu, metode ini memiliki relevansi yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis komunitas karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan mendorong penyelesaian masalah melalui pengalaman serta pengetahuan bersama.[17]

Meskipun demikian, efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada komunitas belajar daring belum tentu sama pada setiap konteks pembelajaran. Keberhasilan metode tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti intensitas interaksi antar peserta, kualitas pendampingan mentor, budaya berbagi pengetahuan, motivasi belajar,

[14] Suci Tuty Putri and Sri Sumartini, "Integrating Peer Learning Activities and Problem-Based Learning in Clinical Nursing Education," *SAGE Open Nursing* 7 (2021), https://doi.org/10.1177/23779608211000262

[15] Leigh Ann Samsa and Carlos C Goller, "Divide and Conquer: A Simple, Modern Technique for Collaborative Small Group Learning with Reciprocal Peer Teaching," *Journal of Microbiology & Biology Education* 22, no. 1 (2021), https://doi.org/10.1128/jmbe.v22i1.2153

[16] Jean-Baptiste Corrégé and Nicolas Michinov, "Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet With Stylus," *Frontiers in Education* 6 (2021), https://doi.org/10.3389/feduc.2021.733663

[17] Richard Walker, Setareh Chong, and James Chong, "Facilitating Peer-Led Group Research Through Virtual Collaboration Spaces: An Exploratory Research Study," *Research in Learning Technology* 29 (2021), https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2520

pemanfaatan media digital, serta karakteristik peserta yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mampu memberikan gambaran mengenai bagaimana pendekatan *Peer Learning* diterapkan dalam kelas online Komunitas Ruang Edit serta sejauh mana metode tersebut efektif sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah.

Meskipun pendekatan *Peer Learning* diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui interaksi dan kolaborasi antarpeserta, efektivitas penerapannya tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan proses pembelajaran.[18] Efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur berdasarkan ketercapaian tujuan belajar, tetapi juga mencakup kualitas interaksi antaranggota, tingkat partisipasi peserta, perkembangan kompetensi, serta pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.[19] Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai bagaimana pendekatan *Peer Learning* diterapkan dalam komunitas pembelajaran berbasis digital serta sejauh mana penerapannya mampu menciptakan proses belajar yang efektif, kolaboratif, dan mendukung pengembangan kompetensi peserta.[20]

Penelitian mengenai *Peer Learning* pada umumnya masih banyak dilakukan dalam lingkungan pendidikan formal, seperti sekolah dan

[18] Corrégé and Michinov, "Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet With Stylus."

[19] Walker, Chong, and Chong, "Facilitating Peer-Led Group Research Through Virtual Collaboration Spaces: An Exploratory Research Study."

[20] Putri and Sumartini, "Integrating Peer Learning Activities and Problem-Based Learning in Clinical Nursing Education."

perguruan tinggi. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan pendekatan *Peer Learning* pada komunitas belajar daring yang bergerak di bidang pengembangan konten dakwah masih relatif terbatas. Padahal, komunitas belajar digital memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi struktur organisasi, pola komunikasi, mekanisme pembelajaran, maupun latar belakang peserta. Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya kajian yang lebih mendalam mengenai efektivitas pendekatan *Peer Learning* dalam konteks pembelajaran informal berbasis komunitas.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *Peer Learning* lebih banyak diterapkan dalam konteks pendidikan formal, seperti sekolah dan perguruan tinggi, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar, keterlibatan peserta didik, maupun pengembangan kompetensi akademik. Sementara itu, penelitian mengenai pembelajaran informal umumnya mengkaji proses belajar berbasis komunitas tanpa secara khusus menelaah penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai pendekatan pembelajaran. Di sisi lain, kajian tentang dakwah digital lebih banyak berfokus pada strategi komunikasi, produksi konten, serta pemanfaatan media sosial sebagai sarana penyebaran pesan-pesan keislaman. Berdasarkan telaah tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) berupa terbatasnya kajian yang mengintegrasikan pendekatan *Peer Learning*, pembelajaran informal berbasis komunitas digital, dan pengembangan kompetensi pegiat konten dakwah dalam satu kerangka penelitian.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada objek, konteks, dan fokus kajian. Kebaruan penelitian terletak pada analisis penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam komunitas belajar berbasis digital yang berfokus pada pengembangan kompetensi pegiat konten dakwah kreatif, suatu konteks yang masih relatif jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan proses penerapan pendekatan *Peer Learning*, tetapi juga menganalisis efektivitasnya dalam mendukung pengembangan kompetensi anggota komunitas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai implementasi *Peer Learning* dalam pembelajaran informal berbasis komunitas digital serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang relevan bagi peningkatan kompetensi pegiat dakwah di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan kajian mengenai pembelajaran informal, *Peer Learning*, dan dakwah digital, serta memberikan masukan praktis bagi Komunitas Ruang Edit maupun komunitas pembelajaran daring lainnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif, kolaboratif, dan berkelanjutan.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah. Fokus penelitian diarahkan untuk mengkaji proses penerapan pendekatan *Peer Learning*, efektivitasnya dalam mendukung peningkatan kompetensi peserta, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan maupun kendala dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai implementasi *Peer Learning* sebagai model pembelajaran berbasis komunitas dalam mendukung pengembangan keterampilan pembuatan konten dakwah di era digital.

Dari fokus penelitian di atas, maka dapat di simpulkan bahwa pertanyaan penelitiannya sebagai berikut,

1. Bagiamana penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah?
2. Bagaimana efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan partisipasi belajar peserta kelas online Komunitas Ruang Edit?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit?

C. Tujuan dan Keguaan Penelitan

1. Tujuan Penelitian

a. Mendeskripsikan penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah.

b. Menganalisis efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan kompetensi peserta pada kelas online Komunitas Ruang Edit.

c. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah.

2. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut.

a. Kajian teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan Islam, pembelajaran informal, pembelajaran berbasis komunitas (community-based learning), dan pendekatan *Peer Learning*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai implementasi pendekatan *Peer Learning* dalam pembelajaran daring, terutama pada komunitas yang berfokus pada pengembangan kompetensi pembuatan konten dakwah digital.

b. Kajian praktis

1) Bagi komunitas ruang edit

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi dan masukan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis *Peer Learning* sehingga pelaksanaan kelas online dapat berlangsung lebih efektif, partisipatif, dan mampu meningkatkan kompetensi peserta.

2) Bagi pegian konten dakwah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai manfaat pendekatan *Peer Learning* dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan editing, kemampuan berkolaborasi, serta kualitas produksi konten dakwah yang lebih kreatif dan komunikatif.

3) Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan akademik dalam melakukan penelitian ilmiah serta memperdalam pemahaman mengenai efektivitas pendekatan *Peer Learning* pada pembelajaran informal berbasis komunitas digital.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pendekatan *Peer Learning*, pembelajaran informal, komunitas

belajar daring, maupun pengembangan dakwah digital dalam konteks yang berbeda.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai isi setiap bab sehingga memudahkan pembaca dalam memahami alur pembahasan penelitian. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal yang memuat landasan pelaksanaan penelitian. Pembahasan meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan skripsi.

2. BAB II kajian teori dan landasan teori

Bab ini membahas landasan teori yang menjadi dasar dalam penelitian. Uraian meliputi konsep efektivitas pembelajaran, pendekatan *Peer Learning*, pembelajaran informal, komunitas belajar daring, pegiat konten dakwah, penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis data penelitian.

3. BAB III metode penelitian

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian,

sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

4. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan beserta pembahasannya. Uraian meliputi gambaran umum Komunitas Ruang Edit, penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online, analisis efektivitas pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan metode tersebut, serta pembahasan hasil penelitian berdasarkan teori dan penelitian terdahulu.

5. BAB V penutup

Bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada Komunitas Ruang Edit, pegiat konten dakwah, dan peneliti selanjutnya sebagai bahan pengembangan penelitian pada masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Kajian terhadap penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui perkembangan penelitian yang berkaitan dengan penerapan metode *Peer Learning*, pembelajaran berbasis komunitas, serta pembelajaran daring. Selain itu, kajian pustaka digunakan untuk mengetahui posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelusuran terhadap beberapa penelitian terdahulu, ditemukan sejumlah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian mengenai efektivitas penerapan metode *Peer Learning* pada kelas online komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Tumangger, Achmadi, Rahmasari, dan rekan-rekan pada tahun 2025 dengan judul "Efektivitas Metode Peer Teaching terhadap Peningkatan Keaktifan dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi" menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Peer Teaching* terbukti dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, pemahaman, komunikasi, dan tanggung jawab mahasiswa dalam proses pembelajaran praktik. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas efektivitas pembelajaran melalui interaksi antarpeserta. Namun, penelitian Tumangger dan rekan-rekan dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan formal, yaitu pada mahasiswa vokasi. Penelitian tersebut belum

mengkaji penerapan *Peer Learning* pada komunitas pembelajaran informal berbasis daring.[21]

Selanjutnya, Huang Chang pada tahun 2025 melakukan penelitian berjudul "La edición entre pares como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de escritura". Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada penerapan *peer editing* sebagai alat pedagogis dalam meningkatkan proses menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *peer editing* mampu meningkatkan kualitas tulisan, kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menempatkan teman sebaya sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian Huang Chang lebih berfokus pada peningkatan kemampuan menulis dan belum membahas penerapan pembelajaran teman sebaya dalam komunitas digital maupun pembelajaran konten dakwah kreatif.[22]

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Andrews, Jose, dan Xavier pada tahun 2025 dengan judul "Evaluating the Effectiveness and Student Perception of Peer Learning in Higher Education: A Critical Analysis". Penelitian tersebut menggunakan metode *mixed methods* untuk mengevaluasi efektivitas dan persepsi peserta didik terhadap penerapan *Peer Learning* dalam pendidikan

[21] Mia Hafizah Tumangger et al., "Efektivitas Metode Peer Teaching Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi," *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 8, no. 6 (2025): 305–14, https://doi.org/10.32764/joems.v8i6.1632

[22] Yahui Huang Chang, "LA EDICIÓN ENTRE PARES COMO PEER EDITING AS A PEDAGOGICAL TOOL TO ENHANCE," 2025.

tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Peer Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, hasil belajar, serta persepsi positif mahasiswa terhadap proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus terhadap efektivitas metode *Peer Learning*. Namun, penelitian Andrews dan rekan-rekan dilakukan dalam konteks pendidikan tinggi, sedangkan penelitian ini berfokus pada komunitas pembelajaran informal berbasis daring.[23]

Franqueira dan Viana pada tahun 2024 melakukan penelitian berjudul *"Instrução entre pares como facilitar o diálogo e a troca de conhecimento"*. Penelitian tersebut menggunakan metode studi literatur dan membahas penerapan *peer instruction* dalam memfasilitasi dialog serta pertukaran pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *peer instruction* dapat meningkatkan dialog, pertukaran pengetahuan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama menekankan pentingnya interaksi dan pertukaran pengetahuan antarpeserta dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian Franqueira dan Viana bersifat konseptual dan belum menguji efektivitas penerapan metode tersebut secara langsung pada komunitas pembelajaran digital.[24]

[23] Joshy Andrews, Stefy Jose, and Manoj Xavier, "Evaluating the Effectiveness and Student Perception of Peer Learning in Higher Education: A Critical Analysis," *International Journal For Multidisciplinary Research* 7, no. 5 (2025): 1–9, https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i05.56546

[24] Silvana Maria Aparecida Viana Santos, Alberto da Silva Franqueira, and Silvanete Cristo Viana, "Instrução Entre Pares Como Facilitar o Diálogo e a Troca de Conhecimento,"

Penelitian yang dilakukan oleh Baten, Clark, dan Hoque pada tahun 2019 berjudul *"Upskilling Together: How Peer-interaction Influences Speaking-skills Development Online"* menggunakan metode eksperimen. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa interaksi antarteman dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui pemberian umpan balik, dukungan emosional, dan kolaborasi selama proses pembelajaran. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa interaksi antarpeserta memiliki peran penting dalam pembelajaran berbasis daring. Namun, fokus penelitian Baten dan rekan-rekan adalah pengembangan keterampilan berbicara, bukan pada komunitas editing maupun pembelajaran informal berbasis komunitas.[25]

Penelitian lainnya adalah kajian konseptual *"The Journey from Pedagogy to Peeragogy"* yang dilakukan oleh Sunanda Siddhartha Roy pada tahun 2025. Kajian tersebut membahas konsep *peeragogy* yang menekankan pembelajaran kolaboratif, reflektif, dan penciptaan pengetahuan secara bersama melalui komunitas belajar. Kajian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian karena memberikan gambaran mengenai perkembangan konsep pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai bagian aktif dalam proses penciptaan pengetahuan. Namun, penelitian tersebut masih berada pada tataran

Observatório De La Economía Latinoamericana 22, no. 4 (2024): e4343, https://doi.org/10.55905/oelv22n4-189.

[25] Raiyan Abdul Baten, Famous Clark, and Mohammed Hoque, "Upskilling Together: How Peer-Interaction Influences Speaking-Skills Development Online," *2019 8th International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction, ACII 2019*, 2019, https://doi.org/10.1109/ACII.2019.8925448

pengembangan konsep dan belum menguji efektivitas penerapan *peeragogy* atau *Peer Learning* pada komunitas digital tertentu.[26]

Abbasxanovich pada tahun 2026 melakukan penelitian berjudul "Enhancing EFL Listening and Speaking Through TED Talks and Peer Teaching". Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi *peer teaching* dengan media digital mampu meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, serta kepercayaan diri peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran teman sebaya dapat dikombinasikan dengan media digital untuk mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Akan tetapi, penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris sehingga belum mengkaji pembelajaran informal maupun penerapan *Peer Learning* dalam komunitas kreatif digital.[27]

Selanjutnya, Saravanan, Peter, Tomar, dan rekan-rekan pada tahun 2024 melakukan penelitian berjudul "Enhancing Speaking Abilities Through Student–Student Interactions" dengan menggunakan metode *mixed methods*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antarmahasiswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara, mengurangi isolasi sosial, serta memperkuat hubungan belajar antarpeserta. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa hubungan dan interaksi antarpeserta memiliki kontribusi terhadap

[26] Roy Siddhartha, Sunanda, "The Journey from Pedagogy to Peeragogy," *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies* 13, No. 88, no. April (2025): 306–12.

[27] Arpaev Jaloldin Abduxalilovich, "International Multi Disciplinary Journal for Research & Development" 12, no. 09 (2025): 348–51.

perkembangan kemampuan belajar. Meskipun demikian, penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara dan interaksi mahasiswa sehingga belum mengkaji efektivitas *Peer Learning* dalam konteks komunitas pembelajaran daring.[28]

Franqueira dan Viana pada tahun 2024 juga melakukan penelitian berjudul "Engajando alunos com metodologias ativas: o papel da instrução entre pares" dengan menggunakan metode studi literatur. Penelitian tersebut membahas peran *peer instruction* dalam metodologi pembelajaran aktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan *peer instruction* yang berbasis teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta keterampilan sosial dan emosional peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan dalam hal pemanfaatan interaksi teman sebaya dan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan penerapan metodologi aktif dalam pendidikan formal dan belum mengkaji komunitas pembelajaran informal berbasis digital.[29]

Penelitian terakhir yang dikaji adalah penelitian Zhang dan Chunhui pada tahun 2013 dengan judul "The Application of Informal Learning Community Based on Microblog". Penelitian tersebut menggunakan metode pengembangan model atau deskriptif dan membahas penerapan komunitas pembelajaran informal berbasis *microblog*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas

[28] D Saravanan et al., "Enhancing Speaking Abilities Through Student-Student Interactions," in *Emerging Trends in Smart Societies: Interdisciplinary Perspectives* (Routledge, 2024), 89–92, https://doi.org/10.4324/9781003489412-21

[29] Santos, Franqueira, and Viana, "Instrução Entre Pares Como Facilitar o Diálogo e a Troca de Conhecimento."

pembelajaran informal berbasis *microblog* dapat mendukung komunikasi, kolaborasi, dan berbagi pengetahuan antaranggota. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama membahas pembelajaran informal berbasis komunitas digital. Namun, penelitian Zhang dan Chunhui lebih berfokus pada penggunaan *microblog* sebagai media komunitas belajar dan belum secara khusus mengkaji efektivitas pendekatan *Peer Learning* maupun pengembangan konten dakwah kreatif.[30]

Berdasarkan telaah terhadap sepuluh penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa pendekatan *Peer Learning*, *peer teaching*, dan *peer instruction* secara umum memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Kontribusi tersebut terlihat dalam peningkatan partisipasi peserta, kolaborasi, kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, motivasi belajar, pemahaman, serta hasil belajar. Selain itu, penelitian mengenai pembelajaran berbasis komunitas digital menunjukkan bahwa interaksi dan kolaborasi antarpeserta dapat membangun budaya berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*), memperluas pengalaman belajar, serta mendukung pengembangan kompetensi secara berkelanjutan.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menunjukkan adanya ruang penelitian yang belum banyak dikaji. Sebagian besar penelitian mengenai *Peer Learning* dilakukan dalam konteks pendidikan formal, seperti sekolah,

[30] Liqin Zhang and Chunhui Wan, "The Application of Informal Learning Community Based on Microblog," in *2013 Fifth International Conference on Computational and Information Sciences (ICCIS)* (IEEE, 2013), 516–19, https://doi.org/10.1109/ICCIS.2013.143

perguruan tinggi, atau pembelajaran bahasa. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penerapan *Peer Learning* dalam komunitas pembelajaran informal berbasis daring masih terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menghubungkan penerapan *Peer Learning* dengan proses pembelajaran keterampilan editing dan pengembangan konten dakwah kreatif dalam suatu komunitas digital.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi untuk melengkapi penelitian terdahulu dengan menganalisis efektivitas penerapan metode *Peer Learning* pada kelas online komunitas Ruang Edit. Penelitian ini tidak hanya melihat *Peer Learning* sebagai metode pembelajaran, tetapi juga mengkaji penerapannya dalam lingkungan pembelajaran informal yang berlangsung melalui komunitas digital. Konteks tersebut menjadi penting karena peserta pembelajaran dalam komunitas tidak berada dalam struktur pendidikan formal, melainkan belajar melalui interaksi, berbagi pengalaman, pemberian umpan balik, pendampingan, dan kolaborasi dengan sesama anggota maupun mentor. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

B. Landasan Teori

1. Efektifitas

a. Pengertian efektifitas

Efektivitas merupakan salah satu konsep penting yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan suatu kegiatan,

program, maupun proses pembelajaran. Secara umum, efektivitas dipahami sebagai tingkat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Suatu kegiatan dapat dikatakan efektif apabila pelaksanaannya mampu mencapai tujuan yang direncanakan secara optimal sesuai dengan hasil yang diharapkan. Dengan demikian, semakin besar tingkat ketercapaian tujuan suatu kegiatan, maka semakin tinggi pula tingkat efektivitas yang dimilikinya.

Richard M. Steers menjelaskan bahwa efektivitas merupakan ukuran keberhasilan suatu organisasi atau kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya yang tersedia secara optimal. Menurut pandangan tersebut, efektivitas tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses pelaksanaan, penggunaan sumber daya, serta kemampuan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan secara tepat. Oleh karena itu, efektivitas dapat dipahami sebagai kemampuan suatu program atau kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan melalui proses pelaksanaan yang terarah, optimal, dan mampu menghasilkan perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. [31]

Menurut Zhang, Chen, dan Li, efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam

[31] Richard M Steers, *Organizational Effectiveness: A Behavioral View* (Santa Monica, California: Goodyear Publishing Company, 1977).

mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui keterlibatan aktif peserta, kualitas interaksi selama proses belajar, serta peningkatan kompetensi yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Efektivitas pembelajaran tidak hanya diukur dari capaian hasil belajar, tetapi juga dari kualitas proses yang memungkinkan peserta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran mencerminkan keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran dalam menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran yang berkualitas, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pendekatan *Peer Learning* tidak hanya ditentukan oleh peningkatan hasil belajar peserta, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas interaksi antarpeserta, kesempatan untuk berdiskusi, serta pemberian umpan balik (feedback) selama proses pembelajaran berlangsung.[32] Selain itu, keterlibatan aktif peserta dalam pembelajaran kolaboratif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan kepuasan peserta selama mengikuti proses pembelajaran.[33] Oleh karena itu,

[32] Corrégé and Michinov, "Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet With Stylus."

[33] Fei-Fei Cheng, Chin-Shan Wu, and Po-Cheng Su, "The Impact of Collaborative Learning and Personality on Satisfaction in Innovative Teaching Context," *Frontiers in Psychology* 12 (2021), https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713497

efektivitas *Peer Learning* perlu dipahami secara lebih komprehensif, yaitu sebagai keberhasilan pembelajaran yang tidak hanya dilihat dari pencapaian hasil belajar, tetapi juga dari kualitas proses yang mampu menciptakan partisipasi aktif, interaksi kolaboratif, serta pengalaman belajar

Dalam konteks pendidikan, efektivitas pembelajaran menunjukkan sejauh mana suatu proses pembelajaran mampu menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan peserta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.[34] Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta tidak hanya mampu memahami materi yang diberikan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar, memiliki motivasi yang tinggi, serta menunjukkan perkembangan kompetensi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.[35] Dengan demikian, efektivitas pembelajaran mencerminkan keberhasilan suatu proses belajar yang dilihat dari ketercapaian tujuan sekaligus kualitas pengalaman belajar yang diperoleh peserta.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah

[34] Shih-Chih Chen and Chia-Chen Tsai, "The Empirical Study of College Students' E-Learning Effectiveness and Its Antecedents Toward the COVID-19 Epidemic Environment," *Frontiers in Psychology* 12 (2021), https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.573590

[35] Yangtao Kong, "The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement," *Frontiers in Psychology* 12 (2021), https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272

ditetapkan melalui penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas. Efektivitas tidak hanya diukur dari ketercapaian hasil belajar, tetapi juga ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran, seperti partisipasi aktif peserta, interaksi yang konstruktif, kolaborasi, peningkatan kompetensi, serta pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini efektivitas dijadikan sebagai landasan untuk menganalisis sejauh mana penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatkan kompetensi anggota, serta menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan berkelanjutan.

a. Indikator efektivitas pembelajaran

Mengacu pada teori Richard M. Steers dan berbagai kajian mengenai efektivitas pembelajaran, indikator efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1) Ketercapain media pembelajaran
2) Peningkatan tujuan pembelajaran
3) Keaktifan peserta selama proses pembelajaran
4) Terjalin interaksi yang baik antara mentor dan peseta maupun antarpeserta
5) Kepuasan peserta terhadap proses pembelajarn

Berdasarkan berbagai kajian mengenai efektivitas pembelajaran dan pendekatan *Peer Learning* yang telah dipaparkan sebelumnya,

efektivitas pembelajaran tidak hanya dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan kualitas proses yang berlangsung selama kegiatan belajar. Aspek seperti partisipasi aktif peserta, kualitas interaksi selama pembelajaran, peningkatan kompetensi, serta kepuasan peserta terhadap pengalaman belajar menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Kelima aspek tersebut saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan dalam menggambarkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran, partisipasi aktif peserta, kualitas interaksi, peningkatan kompetensi, dan kepuasan peserta sebagai dasar analisis untuk mengkaji efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit secara komprehensif.

2. Pendekatan *Peer Learning*

a. Pengertian *Peer Learning*

Menurut Keith J. Topping, *Peer Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan individu dengan tingkat kemampuan yang relatif setara untuk saling berbagi pengetahuan, membantu memahami materi, menyelesaikan permasalahan, serta mengembangkan keterampilan melalui interaksi yang aktif. Dalam penerapannya, metode ini tidak hanya berfokus pada proses transfer pengetahuan antarpeserta, tetapi juga menekankan pentingnya komunikasi, kolaborasi, dan refleksi sebagai bagian dari

pengalaman belajar. Melalui interaksi tersebut, peserta memperoleh kesempatan untuk bertukar pengalaman, memberikan umpan balik, serta membangun pemahaman secara bersama-sama.[36]

Hasil penelitian Tumangger, Achmadi, Rahmasari, dkk. menunjukkan bahwa penerapan metode peer teaching mampu meningkatkan keaktifan belajar, motivasi, kemampuan komunikasi, serta pemahaman peserta terhadap materi yang dipelajari. Melalui pembelajaran antarteman, peserta memperoleh kesempatan untuk saling menjelaskan materi, memberikan umpan balik, dan mendiskusikan berbagai kesulitan yang dihadapi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih partisipatif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peer teaching sebagai salah satu bentuk penerapan *Peer Learning* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif serta mendukung peningkatan kompetensi peserta, baik dalam aspek akademik maupun kemampuan sosial dan komunikasi.[37]

Menurut Lev Vygotsky, proses belajar merupakan aktivitas sosial yang memungkinkan individu membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan maupun orang lain. Konsep Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan oleh

[36] Keith James Topping, "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review," *Education Sciences* 13, no. 4 (2023): 326, https://doi.org/10.3390/educsci13040326

[37] Tumangger et al., "Efektivitas Metode Peer Teaching Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi."

Vygotsky menjelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam memahami suatu konsep dapat berkembang lebih optimal melalui bantuan (scaffolding) dari individu lain, seperti teman sebaya atau orang yang memiliki tingkat pengetahuan dan kemampuan lebih tinggi. Dengan demikian, konsep *Peer Learning* memiliki keterkaitan yang erat dengan teori konstruktivisme sosial karena menempatkan interaksi, kolaborasi, dan dukungan antarindividu sebagai unsur penting dalam membangun pengetahuan selama proses pembelajaran.[38]

Berdasarkan berbagai penelitian mengenai *Peer Learning* dalam pembelajaran daring, interaksi antarpeserta menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan proses belajar kolaboratif. Lingkungan belajar digital memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, berbagi sumber belajar, memberikan umpan balik terhadap hasil karya teman, serta membangun pengetahuan secara bersama melalui berbagai media komunikasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang memfasilitasi terjadinya kolaborasi dan pertukaran pengetahuan antarpeserta. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penerapan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit dipahami sebagai proses

[38] Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978).

pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan berorientasi pada peningkatan kompetensi anggota.

b. Karakteristik *Peer Learning*

Menurut Keith J. Topping, karakteristik pendekatan *Peer Learning* menunjukkan bahwa setiap peserta berperan sebagai pembelajar sekaligus mitra belajar yang saling berkontribusi dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas berbagi pengalaman, diskusi, pemberian umpan balik, dan penyelesaian masalah secara bersama, peserta memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara kolaboratif serta membantu satu sama lain dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Interaksi yang berlangsung secara timbal balik tersebut menciptakan lingkungan belajar yang terbuka, partisipatif, dan mendukung terjadinya pertukaran pengetahuan antaranggota. Dengan demikian, *Peer Learning* tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, serta tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.[39]

Karakteristik utama pendekatan *Peer Learning* meliputi:

1) Pembelajaran berlangsung secara kolaboratif.

[39] Topping, "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review."

2) Adanya interaksi dua arah antarpeserta.
3) Peserta saling memberikan umpan balik.
4) Terjadi proses berbagi pengalaman.
5) Peserta memiliki tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

c. Kelebihan *Peer Learning*

Menurut Keith J. Topping, penerapan pendekatan *Peer Learning* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, maupun penyelesaian tugas. Interaksi yang terjadi melalui aktivitas bertukar pendapat dan pemberian umpan balik (feedback) dapat meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, serta tanggung jawab peserta terhadap proses pembelajaran yang dijalaninya.[40]

Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil penelitian Tumangger, Achmadi, Rahmasari, dkk. menunjukkan bahwa pembelajaran antarteman (peer teaching) mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan partisipatif sehingga membantu peserta dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta memperkuat keterlibatan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, *Peer Learning* tidak hanya

[40] Topping.

berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kemampuan kolaborasi, dan terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta.[41]

Selain memberikan manfaat terhadap aspek akademik, *Peer Learning* juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Keterampilan tersebut berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan ketika peserta berdiskusi, bertukar ide, memberikan umpan balik, serta bersama-sama mencari solusi terhadap berbagai permasalahan pembelajaran. Proses tersebut tidak hanya memperkuat pemahaman peserta terhadap materi, tetapi juga membentuk kemampuan bekerja sama, menyampaikan gagasan secara efektif, dan mengambil keputusan secara kolaboratif. Oleh karena itu, pendekatan *Peer Learning* dinilai relevan untuk diterapkan dalam komunitas belajar berbasis digital karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, kolaboratif, serta mendukung pengembangan kompetensi anggota secara berkelanjutan.

Beberapa kelebihan pendekatan *Peer Learning* antara lain:

1) meningkatkan kepercayaan diri peserta.

[41] Tumangger et al., "Efektivitas Metode Peer Teaching Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi."

2) mendorong komunikasi yang lebih terbuka.
3) meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
4) memperkuat kerja sama.
5) menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

d. *Peer Learning* dalam pembelajaran

Menurut Keith J. Topping, perkembangan teknologi informasi telah memperluas penerapan pendekatan *Peer Learning* ke dalam lingkungan pembelajaran daring melalui pemanfaatan berbagai platform digital, seperti forum diskusi, konferensi video, aplikasi pesan instan, maupun media kolaboratif lainnya. Melalui teknologi tersebut, peserta tetap dapat melakukan berbagai aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi, berbagi pengalaman, memberikan umpan balik (feedback), serta mengevaluasi hasil pekerjaan teman meskipun tidak berada dalam ruang dan waktu yang sama. Fleksibilitas pembelajaran daring memungkinkan penerapan *Peer Learning* berlangsung secara lebih adaptif dan berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, serta ketersediaan waktu masing-masing peserta. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran yang mendukung terbentuknya interaksi kolaboratif,

pertukaran pengetahuan, dan pengembangan kompetensi antaranggota komunitas belajar.[42]

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Peer Learning* dalam lingkungan pembelajaran daring mampu meningkatkan partisipasi peserta, memperluas kesempatan kolaborasi, serta memperkuat budaya berbagi pengetahuan (knowledge sharing) dalam komunitas belajar. Huang dkk. menjelaskan bahwa komunitas pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam mendukung proses kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan keberhasilan pembelajaran daring.[43]

Selain itu, Mendieta-Aragón dkk. mengungkapkan bahwa efektivitas penerapan *Peer Learning* dalam lingkungan digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga dipengaruhi oleh kualitas interaksi antarpeserta, kemudahan akses dan penggunaan platform pembelajaran, serta terbentuknya budaya saling mendukung selama proses belajar berlangsung. Dengan demikian, pendekatan *Peer Learning* dinilai relevan untuk diterapkan pada Komunitas Ruang Edit karena memiliki karakteristik pembelajaran yang menekankan kolaborasi, pertukaran pengalaman, pemberian umpan balik, dan pengembangan

[42] Topping, "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review."

[43] Xi Huang et al., "Research on the Development and Innovation of Online Education Based on Digital Knowledge Sharing Community," *BMC Psychology* 11 (2023): 295, https://doi.org/10.1186/s40359-023-01337-6

kompetensi anggota melalui interaksi berbasis teknologi digital.Pembelajaran Informal.[44]

3. Pengertian pembelajaran informal

Menurut David W. Livingstone, pembelajaran informal merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang berlangsung melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, aktivitas mandiri, maupun keterlibatan individu dalam berbagai lingkungan belajar tanpa terikat oleh struktur pendidikan formal yang ketat. Berbeda dengan pendidikan formal yang memiliki kurikulum, jenjang, serta sistem evaluasi yang terorganisasi, pembelajaran informal lebih menekankan pada pengalaman langsung, kebutuhan individu, dan kemampuan seseorang dalam membangun pengetahuan secara mandiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran informal memberikan fleksibilitas bagi individu untuk belajar sesuai dengan minat, tujuan, pengalaman, serta konteks kehidupan yang dihadapinya.[45]

Menurut Malcolm Knowles, pembelajaran orang dewasa (andragogi) menekankan bahwa individu belajar berdasarkan kebutuhan nyata yang dihadapi sehingga pengalaman menjadi sumber belajar yang sangat penting. Peter Jarvis juga menjelaskan bahwa pembelajaran

[44] Adrián Mendieta-Aragón et al., "Tackling the Challenge of Peer Learning in Hybrid and Online Universities," *Education and Information Technologies* 28 (2023): 4505–29, https://doi.org/10.1007/s10639-022-11397-7

[45] Livingstone, *Adults' Informal Learning*.

informal merupakan bagian dari konsep lifelong learning, yaitu proses belajar yang berlangsung sepanjang kehidupan melalui berbagai pengalaman sosial.[46]

Menurut Marsick dan Watkins, pembelajaran informal banyak berlangsung melalui proses refleksi terhadap pengalaman, penyelesaian masalah, interaksi sosial, serta aktivitas berbagi pengetahuan dalam suatu lingkungan tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan belajar tidak selalu terjadi melalui sistem pembelajaran yang terstruktur secara formal, tetapi juga dapat berkembang secara alami melalui pengalaman sehari-hari dan keterlibatan individu dalam lingkungan sosial.[47]

Selain itu, Yu dkk. menjelaskan bahwa pembelajaran informal dalam lingkungan daring memungkinkan individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi sosial, pembelajaran mandiri, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai ruang untuk belajar dan berkolaborasi. Dengan demikian, komunitas belajar berbasis digital dapat dipahami sebagai salah satu bentuk ruang pembelajaran informal karena memberikan kesempatan kepada anggota untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membangun

[46] Malcolm S Knowles, Elwood F Holton III, and Richard A Swanson, *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (Routledge, 2015).

[47] Karen E Watkins et al., "The Evolving Marsick and Watkins (1990) Theory of Informal and Incidental Learning," *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2018, https://doi.org/10.1002/ace.20285

pemahaman melalui interaksi, praktik langsung, berbagi pengalaman, dan proses belajar bersama.[48]

Perkembangan teknologi digital semakin memperluas bentuk dan ruang pembelajaran informal melalui munculnya berbagai komunitas belajar daring. Melalui platform digital, individu dapat mengakses beragam sumber belajar, berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat dan tujuan serupa, serta mengembangkan keterampilan melalui praktik dan pengalaman bersama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran informal di era digital tidak lagi hanya berlangsung secara mandiri, tetapi juga berkembang menjadi proses pembelajaran kolaboratif yang melibatkan interaksi, pertukaran pengetahuan, dan dukungan antaranggota komunitas.

Karakteristik pembelajaran informal

1) Bersifat sukarela
2) Fleksibel
3) Tidak terikat kurikulum formal
4) Berpusat pada kebutuhan peserta
5) Berbasis pengalaman
6) Berlansung secara berkelanjutan

[48] Haiqin Yu et al., "Teacher Online Informal Learning as a Means to Innovative Teaching During Home Quarantine in the COVID-19 Pandemic," *Frontiers in Psychology* 12 (2021), https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596582

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran informal memiliki perbedaan mendasar dengan pembelajaran formal yang umumnya berlangsung melalui kurikulum, struktur, dan sistem pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran informal, individu memiliki keleluasaan dalam menentukan pengetahuan dan keterampilan yang ingin dikembangkan, memilih cara memperoleh pembelajaran, serta mengaplikasikan pengalaman yang diperoleh dalam situasi nyata.

Menurut Eraut, pembelajaran informal memiliki peran penting dalam pengembangan kompetensi karena proses belajar berlangsung melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, pemecahan masalah, serta pengalaman kerja yang diperoleh dalam aktivitas sehari-hari. Melalui proses tersebut, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang relevan dengan konteks kehidupan maupun pekerjaannya. Dengan demikian, pembelajaran informal tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pengembangan kompetensi yang berlangsung secara kontekstual, berkelanjutan, dan berorientasi pada pengalaman nyata.[49]

Komunitas Ruang Edit memiliki karakteristik yang sesuai dengan konsep pembelajaran informal karena proses belajar yang

[49] Michael Eraut, "Informal Learning in the Workplace," *Studies in Continuing Education* 26, no. 2 (2004): 247–73, https://doi.org/10.1080/158037042000225245

berlangsung tidak didasarkan pada sistem pendidikan formal dengan kurikulum dan struktur pembelajaran yang baku, melainkan berangkat dari kebutuhan anggota untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang editing dan produksi konten digital. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara fleksibel melalui interaksi antarangggota, praktik langsung, diskusi, serta pemberian umpan balik terhadap hasil karya yang dihasilkan peserta. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa kelas daring dalam Komunitas Ruang Edit dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran informal berbasis komunitas digital yang menekankan kolaborasi, pengalaman belajar bersama, dan pengembangan kompetensi secara mandiri.

4. Komunitas belajar *daring*

Konsep Community of Practice yang dikembangkan oleh Etienne Wenger menjelaskan bahwa proses belajar berlangsung melalui keterlibatan individu dalam suatu komunitas yang memiliki minat dan tujuan bersama. Pengetahuan dibangun melalui partisipasi aktif, kolaborasi, diskusi, serta pertukaran pengalaman antaranggota komunitas.

Menurut Wenger-Trayner dan Wenger-Trayner, Community of Practice merupakan kelompok individu yang memiliki perhatian, permasalahan, atau minat yang sama serta secara aktif berinteraksi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui praktik bersama. Dalam konsep ini, proses pembelajaran tidak hanya

berlangsung melalui penyampaian informasi secara satu arah, tetapi melalui keterlibatan aktif anggota dalam berbagai aktivitas komunitas yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengalaman, diskusi, dan kolaborasi. Dengan demikian, komunitas berfungsi sebagai ruang sosial tempat individu membangun pemahaman bersama, mengembangkan identitas sebagai bagian dari komunitas, serta meningkatkan kompetensi melalui proses belajar yang berlangsung secara kolektif.[50]

Dalam sebuah Community of Practice, terdapat tiga elemen utama yang menjadi dasar terbentuknya komunitas pembelajaran, yaitu domain, community, dan practice. Domain merujuk pada bidang, tujuan, atau permasalahan tertentu yang menjadi perhatian bersama para anggota komunitas. Community menggambarkan adanya hubungan sosial, interaksi, serta keterlibatan antaranggota dalam membangun proses belajar bersama. Sementara itu, practice berkaitan dengan aktivitas, pengalaman, metode, serta pengetahuan yang dikembangkan dan dibagikan melalui praktik bersama. Ketiga elemen tersebut saling berkaitan dalam membentuk lingkungan pembelajaran kolaboratif, di mana anggota komunitas tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan melalui interaksi dan pengalaman yang dilakukan secara berkelanjutan.

[50] Etienne Wenger, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity* (Cambridge University Press, 1998).

Perkembangan teknologi digital telah memungkinkan terbentuknya Community of Practice dalam ruang virtual yang tidak terbatas oleh lokasi geografis. Melalui komunitas daring, anggota dapat berinteraksi secara berkelanjutan, berbagi pengalaman, memberikan masukan terhadap praktik yang dilakukan, serta menghasilkan pengetahuan baru melalui proses kolaborasi. Keberadaan teknologi digital memungkinkan aktivitas belajar dalam komunitas tetap berlangsung secara fleksibel melalui berbagai media komunikasi dan platform pembelajaran. Oleh karena itu, komunitas digital memiliki potensi besar sebagai ruang pembelajaran informal yang mendukung pengembangan keterampilan, pertukaran pengetahuan, serta pembentukan budaya belajar bersama.

Dalam konteks penelitian ini, Komunitas Ruang Edit dapat dipahami sebagai bentuk Community of Practice karena memiliki anggota yang terhubung oleh tujuan dan minat yang sama, yaitu mengembangkan kemampuan dalam bidang editing serta produksi konten dakwah digital. Proses pembelajaran dalam komunitas tersebut berlangsung melalui berbagai aktivitas kolaboratif, seperti berbagi pengalaman, diskusi, praktik editing, evaluasi hasil karya, dan pemberian umpan balik antaranggota. Melalui interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan, anggota komunitas tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga membangun pengetahuan bersama, memperkuat hubungan sosial, serta menciptakan budaya

belajar kolaboratif yang menjadi karakteristik utama dalam Community of Practice.

5. Dakwah digital

Dakwah digital merupakan aktivitas penyampaian nilai-nilai Islam melalui pemanfaatan teknologi informasi dan media digital. Perkembangan internet dan media sosial telah memperluas ruang dakwah sehingga penyampaian pesan keislaman tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi juga dilakukan melalui berbagai platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, Facebook, dan media sosial lainnya.

Menurut Campbell, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap pola komunikasi keagamaan dengan menciptakan ruang baru bagi penyampaian pesan-pesan agama melalui berbagai media digital. Dakwah digital memungkinkan pendakwah dan kreator konten menyampaikan nilai-nilai Islam kepada masyarakat secara lebih luas melalui platform yang bersifat interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dakwah pada era modern tidak hanya membutuhkan pemahaman yang baik terhadap materi keagamaan, tetapi juga memerlukan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, memahami karakteristik media digital, serta mengemas pesan agar lebih efektif diterima oleh masyarakat.[51]

[51] Heidi A Campbell and Ruth Tsuria, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*, 2nd Editio (Routledge, 2021), https://doi.org/10.4324/9780429295683

Dalam konteks dakwah digital, kualitas penyampaian pesan menjadi salah satu faktor penting yang menentukan daya tarik dan efektivitas komunikasi kepada masyarakat. Konten dakwah yang disajikan melalui media seperti video, animasi, maupun desain visual memerlukan kemampuan kreatif agar pesan keislaman dapat dikemas secara menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik pengguna media digital. Oleh karena itu, keterampilan dalam bidang editing, desain grafis, produksi konten visual, serta pengelolaan media digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh kreator dakwah pada era teknologi informasi.

Menurut Rulli Nasrullah, media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi juga menjadi ruang interaksi yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses komunikasi. Melalui media sosial, audiens dapat memberikan tanggapan, berdiskusi, berbagi pengalaman, serta membangun pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Karakteristik media sosial yang bersifat partisipatif, interaktif, dan kolaboratif menunjukkan bahwa dakwah digital memiliki pola komunikasi yang lebih dialogis dibandingkan dengan dakwah konvensional yang cenderung berlangsung secara satu arah. Dengan demikian, media digital tidak hanya memperluas jangkauan penyampaian dakwah, tetapi juga membuka ruang bagi terjadinya interaksi dua arah yang mendorong keterlibatan audiens secara aktif

dalam proses penyampaian, penerimaan, dan penguatan pemahaman terhadap pesan-pesan keagamaan.[52]

Oleh karena itu, pegiat dakwah digital perlu memiliki kemampuan tidak hanya dalam menyampaikan pesan keagamaan, tetapi juga dalam memahami dinamika interaksi dan respons audiens di ruang digital.arana penyebaran informasi, tetapi juga menjadi ruang interaksi antara pembuat konten dan masyarakat sebagai penerima pesan. Melalui media sosial, audiens memiliki kesempatan untuk memberikan tanggapan, berdiskusi, membagikan pengalaman, serta berpartisipasi dalam membangun makna terhadap pesan yang disampaikan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa dakwah digital memiliki pola komunikasi yang lebih dialogis dan interaktif dibandingkan dengan dakwah konvensional yang cenderung berlangsung secara satu arah. Oleh karena itu, pegiat dakwah digital perlu memiliki kemampuan tidak hanya dalam menyampaikan pesan keagamaan, tetapi juga dalam memahami dinamika interaksi dan respons audiens di ruang digital.

Komunitas Ruang Edit memiliki peran strategis dalam mendukung pengembangan kompetensi pegiat dakwah digital melalui penyelenggaraan kelas online yang menerapkan pendekatan *Peer Learning*. Melalui proses pembelajaran kolaboratif berupa saling berbagi pengalaman, praktik bersama, diskusi, serta pemberian umpan

[52] Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi* (Simbiosa Rekatama Media, 2022).

balik terhadap hasil karya, peserta memperoleh kesempatan untuk meningkatkan kemampuan teknis sekaligus mengembangkan pemahaman mengenai strategi penyajian konten yang efektif. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam komunitas tersebut tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan editing, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan kreatif dan kualitas konten dakwah digital yang komunikatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik masyarakat di era digital.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (field research), yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek yang diteliti untuk memperoleh data yang sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Penelitian lapangan bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengamatan langsung terhadap subjek penelitian dalam lingkungan alaminya.

Menurut Sugiyono, penelitian lapangan (field research) merupakan penelitian yang dilaksanakan pada kondisi objek yang alamiah (natural setting), di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data secara langsung dari sumber penelitian. Melalui penelitian lapangan, peneliti dapat mengamati fenomena sebagaimana terjadi dalam konteks yang sebenarnya, sehingga data yang diperoleh lebih mencerminkan kondisi nyata di lapangan. Dengan demikian, penelitian lapangan memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.[53]

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lingkungan Komunitas Ruang Edit untuk memperoleh data mengenai penerapan

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Alfabeta, 2022).

pendekatan *Peer Learning* pada kelas online yang diselenggarakan oleh komunitas tersebut. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran, interaksi antarpeserta, peran mentor, serta pengalaman belajar peserta sebagai pegiat konten dakwah kreatif.

Jenis penelitian lapangan dipilih karena penelitian ini berupaya menggali informasi secara mendalam mengenai proses penerapan pendekatan *Peer Learning* dan efektivitasnya sebagai media pembelajaran informal. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang terjadi di dalam kelas online Komunitas Ruang Edit.

2. Pendekatan penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena sosial berdasarkan perspektif, pengalaman, dan pemaknaan yang diberikan oleh subjek penelitian terhadap suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah.[54] Sementara itu, menurut John W. Creswell, penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami

[54] Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (PT Remaja Rosdakarya, 2021).

makna yang berasal dari individu atau kelompok terkait suatu permasalahan sosial.[55]

Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengkaji fenomena pada kondisi objek yang alamiah (natural setting), dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena melalui data yang bersifat deskriptif, sehingga lebih menekankan pada makna, proses, dan interpretasi terhadap realitas sosial daripada pengukuran secara kuantitatif. Oleh karena itu, pendekatan penelitian kualitatif sangat sesuai digunakan untuk mengkaji fenomena pembelajaran yang berlangsung dalam lingkungan sosial tertentu karena mampu menggambarkan proses, interaksi, serta pengalaman para partisipan secara komprehensif.[56]

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh antarvariabel secara statistik, melainkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* dalam kelas online Komunitas Ruang Edit. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses

[55] John W Creswell and Cheryl N Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (SAGE Publications, 2018), https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-inquiry-and-research-design-4-246896.

[56] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.

pembelajaran, bentuk interaksi antarpeserta, pengalaman belajar yang diperoleh peserta, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning*.

Menurut Creswell dan Poth, pendekatan kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman, interaksi, serta makna yang dibangun oleh partisipan dalam konteks penelitian secara mendalam. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami fenomena berdasarkan perspektif partisipan dengan memperhatikan konteks sosial, proses, dan pengalaman yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, pendekatan kualitatif deskriptif mampu menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti serta memberikan pemahaman yang mendalam terhadap realitas yang dialami oleh partisipan.[57]

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan gambaran yang utuh mengenai implementasi pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif dalam lingkungan Komunitas Ruang Edit.

B. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas online yang diselenggarakan oleh Komunitas Ruang Edit, yaitu sebuah komunitas belajar yang berfokus

[57] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

pada pengembangan keterampilan pembuatan dan penyuntingan (*editing)* konten digital, khususnya konten dakwah kreatif. Proses pembelajaran dalam komunitas ini dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan berbagai platform digital sebagai media pembelajaran, diskusi, praktik, serta pemberian umpan balik antarpeserta.

Pemilihan Komunitas Ruang Edit sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik komunitas yang menerapkan pendekatan *Peer Learning* dalam proses pembelajarannya. Melalui metode tersebut, peserta tidak hanya memperoleh materi dari mentor, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi, berbagi pengalaman, saling memberikan masukan (*peer feedback*), serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Karakteristik tersebut menjadikan Komunitas Ruang Edit relevan sebagai objek penelitian untuk menganalisis efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

Pengumpulan data penelitian dilakukan pada berbagai aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas online Komunitas Ruang Edit, meliputi kegiatan penyampaian materi, diskusi kelompok, sesi praktik, pemberian umpan balik terhadap hasil karya peserta, serta interaksi antara mentor dan peserta maupun antarpeserta. Selain itu, penelitian juga memanfaatkan dokumentasi kegiatan pembelajaran, arsip materi, dan media komunikasi komunitas sebagai sumber data pendukung.

Dengan memilih Komunitas Ruang Edit sebagai lokasi penelitian, diharapkan peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif mengenai proses penerapan pendekatan *Peer Learning*, efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran informal, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode tersebut dalam meningkatkan kompetensi pegiat konten dakwah kreatif.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan individu yang dipilih sebagai sumber data karena memiliki pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan secara langsung terhadap fenomena yang diteliti. Menurut Sugiyono, dalam penelitian kualitatif, informan dipilih berdasarkan kemampuan mereka memberikan informasi yang mendalam, akurat, dan relevan dengan fokus penelitian. Oleh karena itu, pemilihan informan menjadi salah satu aspek penting untuk memperoleh data yang kaya, komprehensif, dan sesuai dengan tujuan penelitian.[58]

Pemilihan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono, purposive sampling merupakan teknik penentuan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu memilih individu yang dinilai paling mengetahui, memahami, dan terlibat langsung dalam fenomena yang diteliti. Teknik ini digunakan agar data yang

[58] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.

diperoleh bersifat mendalam (*information-rich*) sehingga mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai objek penelitian.[59]

Dalam penelitian ini, informan dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pelaksanaan kelas daring Komunitas Ruang Edit, khususnya pada program kelas reguler yang menerapkan pendekatan *Peer Learning*. Para informan dipandang mampu memberikan informasi mengenai proses pelaksanaan pembelajaran, bentuk interaksi antarpeserta, efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning*, serta berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya sebagai bentuk pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

Adapun informan dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1. Informan utama

Informan utama dalam penelitian ini adalah pendiri (*Founder)* Komunitas Ruang Edit, Defri Muhammad Fahrul Habiebi. Founder dipilih sebagai informan utama karena memiliki peran sentral dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem pembelajaran yang diterapkan di Komunitas Ruang Edit. Selain itu, founder memiliki pemahaman yang mendalam mengenai latar belakang berdirinya komunitas, tujuan penyelenggaraan kelas daring, konsep penerapan pendekatan *Peer Learning*, serta strategi pengembangan komunitas sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah

[59] Sugiyono.

kreatif. Informasi yang diberikan oleh founder diharapkan menjadi sumber utama dalam memahami desain, pelaksanaan, dan arah pengembangan pembelajaran yang menjadi fokus penelitian.

2. Informan pendukung

Informan pendukung dalam penelitian ini terdiri atas mentor Komunitas Ruang Edit yang terlibat secara aktif dalam pelaksanaan kelas reguler. Pemilihan mentor dilakukan secara purposive berdasarkan tingkat keterlibatan dan pengalaman mereka dalam mendampingi peserta selama proses pembelajaran. Adapun kriteria mentor yang dipilih sebagai informan meliputi mentor yang aktif mengajar, memahami mekanisme penerapan pendekatan *Peer Learning*, serta terlibat dalam proses pendampingan dan evaluasi pembelajaran.

Mentor dipilih sebagai informan karena memiliki pengalaman langsung dalam mengelola proses pembelajaran, memfasilitasi interaksi antarpeserta, menerapkan pendekatan *Peer Learning*, serta melakukan pendampingan dan evaluasi terhadap perkembangan peserta. Selain itu, mentor juga memiliki pemahaman mengenai berbagai faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan pembelajaran sehingga informasi yang diberikan diharapkan dapat melengkapi data dari informan utama mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit.

3. Informan peserta

Informan peserta dalam penelitian ini merupakan anggota aktif Komunitas Ruang Edit yang mengikuti program kelas reguler selama periode penelitian. Peserta dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, seperti mengikuti penyampaian materi, berpartisipasi dalam diskusi, melaksanakan praktik, memberikan umpan balik *(peer feedback),* serta berkolaborasi dalam penyelesaian tugas. Melalui informan peserta, peneliti memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, persepsi terhadap penerapan pendekatan *Peer Learning*, manfaat yang dirasakan, peningkatan kompetensi dalam pembuatan konten dakwah kreatif, serta berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran.

Menurut Creswell dan Poth, jumlah informan dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan berdasarkan besar kecilnya populasi, melainkan pada kecukupan informasi yang diperlukan untuk memahami fenomena yang diteliti secara mendalam.[60] Sejalan dengan itu, Saunders dkk. menjelaskan bahwa proses pengumpulan data dilakukan hingga mencapai data saturation, yaitu kondisi ketika informasi yang diperoleh mulai berulang dan tidak lagi menghasilkan temuan atau informasi baru yang signifikan. Oleh karena itu, jumlah informan dalam penelitian

[60] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

kualitatif bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan data selama proses penelitian berlangsung.[61]

Berdasarkan teknik purposive sampling dan kebutuhan penelitian, informan direncanakan terdiri atas 1 orang founder, 3–5 orang mentor, dan 8–10 orang peserta kelas reguler Komunitas Ruang Edit. Jumlah tersebut bersifat tentatif dan dapat bertambah apabila proses pengumpulan data menunjukkan bahwa tingkat data saturation belum tercapai. Dengan komposisi informan tersebut, diharapkan peneliti memperoleh data yang kaya, mendalam, dan komprehensif mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Menurut Sugiyono, purposive sampling merupakan teknik penentuan sumber data yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu memilih informan yang dianggap paling mengetahui, memahami, dan terlibat langsung dalam fenomena yang diteliti sehingga mampu memberikan informasi yang mendalam sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik ini dipilih karena penelitian kualitatif lebih

[61] Benjamin Saunders et al., "Saturation in Qualitative Research: Exploring Its Conceptualization and Operationalization," *Quality and Quantity* 52, no. 4 (2018): 1893–1907, https://doi.org/10.1007/s11135-017-0574-8

mengutamakan kedalaman, keluasan konteks, dan kekayaan informasi yang diperoleh daripada jumlah informan yang dilibatkan.[62]

Sejalan dengan pendapat tersebut, Moleong menjelaskan bahwa pemilihan informan dalam penelitian kualitatif dilakukan secara sengaja berdasarkan kemampuan informan dalam memberikan informasi yang relevan dan kaya (information-rich) sesuai dengan fokus penelitian. Oleh karena itu, informan yang dipilih diharapkan memiliki pengalaman, pengetahuan, serta keterlibatan langsung terhadap fenomena yang diteliti sehingga mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai konteks, proses, dan makna yang melatarbelakangi fenomena tersebut.[63]

Dalam penelitian ini, informan dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam pelaksanaan kelas daring Komunitas Ruang Edit, khususnya pada program kelas reguler yang menerapkan pendekatan *Peer Learning*. Informan dipandang memiliki pengalaman dan pengetahuan mengenai proses pembelajaran, interaksi antarpeserta, mekanisme pendampingan, bentuk evaluasi pembelajaran, serta efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Dengan kriteria tersebut, informan diharapkan mampu memberikan data yang kaya, mendalam, dan sesuai dengan fokus penelitian sehingga mendukung tercapainya tujuan penelitian secara komprehensif.

[62] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.
[63] Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

Adapun kriteria penentuan informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Founder komunitas Ruang Edit**

   Yaitu pendiri komunitas yang memahami sejarah berdirinya komunitas, tujuan penyelenggaraan kelas online, konsep pembelajaran yang diterapkan, serta kebijakan dalam pengembangan pendekatan *Peer Learning*.

2. **Mentor komunitas Ruang Edit**

   Yaitu mentor yang aktif mendampingi proses pembelajaran pada program kelas reguler, memiliki pengalaman dalam membimbing peserta, serta memahami mekanisme penerapan pendekatan *Peer Learning*.

3. **Peserta kelas reguler komunitas Ruang Edit**

   Yaitu anggota aktif yang telah mengikuti proses pembelajaran secara konsisten, berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, praktik, pemberian peer feedback, dan kolaborasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kriteria tersebut, informan yang direncanakan dalam penelitian ini terdiri atas 1 orang founder, 4 orang mentor, dan 10 orang peserta aktif program kelas reguler, sehingga jumlah keseluruhan informan sebanyak 15 orang. Jumlah tersebut bersifat fleksibel karena dalam penelitian kualitatif penentuan jumlah informan didasarkan pada prinsip

kejenuhan data (data saturation), yaitu proses pengumpulan data dihentikan apabila informasi yang diperoleh telah berulang, konsisten, dan tidak ditemukan lagi data baru yang signifikan.

Penggunaan teknik purposive sampling diharapkan mampu menghasilkan data yang mendalam, akurat, dan relevan dengan fokus penelitian, sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian karena bertujuan memperoleh data yang akurat, lengkap, dan sesuai dengan fokus penelitian. Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang secara langsung mengumpulkan data melalui interaksi dengan informan serta pengamatan terhadap situasi penelitian.[64] Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan karakteristik fenomena yang

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.

diteliti agar mampu menghasilkan data yang mendalam, komprehensif, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang saling melengkapi (complementary data), sehingga mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

1. Observasi

Menurut Sugiyono, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap aktivitas, perilaku, maupun situasi yang berkaitan dengan fenomena penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi nonpartisipan (non-participant observation), yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung sebagai pengajar, mentor, maupun pengelola kelas, tetapi berperan sebagai pengamat terhadap pelaksanaan pembelajaran pada kelas daring Komunitas Ruang Edit.[65]

Melalui observasi, peneliti mengamati berbagai aspek yang berkaitan dengan penerapan pendekatan *Peer Learning*, antara lain proses penyampaian materi, bentuk interaksi antarpeserta, kegiatan diskusi, praktik

[65] Sugiyono.

kolaboratif, pemberian umpan balik *(peer feedback),* peran mentor dalam memfasilitasi pembelajaran, serta partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran secara nyata sekaligus menjadi bahan triangulasi terhadap data yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi.

2. Wawancara

Menurut Creswell dan Poth, wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai pengalaman, pandangan, persepsi, serta pemaknaan partisipan terhadap fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur (semi-structured interview), yaitu wawancara yang dilaksanakan berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya, namun tetap memberikan keleluasaan kepada informan untuk mengembangkan jawaban sesuai dengan pengalaman, pengetahuan, dan perspektif mereka.[66]

Wawancara dilakukan kepada founder, mentor, dan peserta kelas reguler Komunitas Ruang Edit sesuai dengan peran serta keterlibatan masing-masing dalam proses pembelajaran. Melalui teknik ini, peneliti memperoleh data mengenai pelaksanaan pendekatan *Peer Learning*, bentuk interaksi antarpeserta, pengalaman belajar, faktor-faktor yang mendukung

[66] Creswell and Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*.

dan menghambat pembelajaran, serta efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengkajian berbagai dokumen yang berkaitan dengan fenomena penelitian sebagai pelengkap data hasil observasi dan wawancara. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi pendukung yang dapat memperkuat temuan penelitian sekaligus membantu peneliti memahami konteks penelitian secara lebih komprehensif.[67]

Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi profil Komunitas Ruang Edit, struktur organisasi, modul atau materi pembelajaran, jadwal pelaksanaan kelas, dokumentasi kegiatan pembelajaran, tangkapan layar (screenshot) aktivitas kelas daring, rekaman atau arsip pembelajaran (apabila diizinkan), serta dokumen lain yang relevan dengan penerapan pendekatan *Peer Learning*. Data dokumentasi digunakan sebagai bahan pendukung dan pembanding terhadap data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

F. Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki

[67] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*.

tingkat kepercayaan yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Moleong, keabsahan data dalam penelitian kualitatif dilakukan melalui berbagai teknik pemeriksaan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan fenomena yang terjadi di lapangan. Sejalan dengan itu, Sugiyono menjelaskan bahwa pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas (credibility), transferabilitas (transferability), dependabilitas *(dependability),* dan konfirmabilitas (confirmability). Keempat kriteria tersebut digunakan untuk menjamin bahwa hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan, konsistensi, keteralihan, dan objektivitas yang baik.[68]

Dalam penelitian ini, pengujian keabsahan data dilakukan dengan menggunakan Uji Kredibiltas, Uji kredibilitas bertujuan untuk meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap data dan temuan penelitian sehingga benar-benar mencerminkan kondisi yang terjadi di lapangan. Menurut Sugiyono, uji kredibilitas dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui berbagai teknik, di antaranya triangulasi dan member check. Dalam penelitian ini, uji kredibilitas dilakukan melalui teknik berikut.[69]

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan serta mengonfirmasi informasi yang diperoleh dari berbagai informan, yaitu

[68] Sugiyono.
[69] Sugiyono.

founder Komunitas Ruang Edit, mentor, dan peserta kelas reguler. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui kesesuaian, konsistensi, maupun perbedaan informasi mengenai penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit. Dengan memanfaatkan berbagai sudut pandang informan yang memiliki peran berbeda, peneliti memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai fenomena yang diteliti sehingga kredibilitas data dapat ditingkatkan.

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data hasil observasi mengenai proses pembelajaran diverifikasi dengan hasil wawancara para informan serta didukung oleh berbagai dokumen, seperti profil komunitas, modul pembelajaran, jadwal kelas, dokumentasi kegiatan, tangkapan layar (screenshot) aktivitas kelas daring, rekaman pembelajaran (apabila diizinkan), dan dokumen lain yang relevan. Penggunaan beberapa teknik pengumpulan data tersebut bertujuan memperoleh data yang lebih lengkap, konsisten, dan kredibel mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengorganisasikan, mengolah, menginterpretasikan, dan memaknai data yang telah diperoleh selama penelitian sehingga menghasilkan temuan yang mampu menjawab

fokus penelitian. Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses yang berlangsung secara interaktif, berkesinambungan, dan terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Dengan demikian, analisis data tidak hanya dilakukan setelah seluruh data terkumpul, tetapi berlangsung secara simultan dengan proses pengumpulan data sehingga peneliti dapat memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam serta menentukan kebutuhan data yang masih perlu dilengkapi selama penelitian berlangsung.[70]

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña. Model analisis ini terdiri atas empat komponen yang saling berkaitan dan berlangsung secara siklus, yaitu pengumpulan data (*data collection*), kondensasi data (*data condensation),* penyajian data (*data display*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*). Keempat komponen tersebut dilakukan secara berulang selama proses penelitian sehingga setiap temuan yang diperoleh dapat terus diverifikasi dan diperdalam hingga menghasilkan kesimpulan yang kredibel.[71]

[70] Matthew B Miles, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, ed. 3 (SAGE Publications, 2014).

[71] Miles, Huberman, and Saldaña.

Model analisis interaktif dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang bertujuan memahami secara mendalam efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Melalui model ini, proses analisis tidak hanya berfokus pada pengolahan data, tetapi juga pada interpretasi makna yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga mampu menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, pengumpulan data merupakan komponen awal dalam model analisis data interaktif yang berlangsung bersamaan dengan proses analisis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian.[72] Data yang dikumpulkan mencakup informasi mengenai penerapan pendekatan *Peer Learning*, pelaksanaan pembelajaran pada kelas daring Komunitas Ruang Edit, interaksi antara mentor dan peserta, interaksi antarpeserta, pengalaman belajar peserta, serta berbagai faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.

Seluruh data yang diperoleh didokumentasikan dalam bentuk catatan lapangan (*field notes*), rekaman dan transkrip wawancara,

[72] Miles, Huberman, and Saldaña.

dokumentasi foto, tangkapan layar (screenshot) aktivitas kelas daring, serta berbagai dokumen pendukung lainnya. Data tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam proses analisis pada tahapan berikutnya.

2. Konsedensi Data (*Data Condensation*)

Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, kondensasi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengodekan (*coding*), mengelompokkan, dan mengorganisasikan data sehingga lebih relevan dengan fokus penelitian. Proses ini dilakukan secara terus-menerus sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian selesai.[73]

Dalam penelitian ini, peneliti menyeleksi data yang berkaitan dengan fokus penelitian, kemudian mengelompokkannya ke dalam beberapa kategori dan tema berdasarkan rumusan masalah penelitian, yaitu:

a. Penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit;
b. Efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatifdan
c. Faktor-faktor yang mendukung serta menghambat efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning*.

[73] Miles, Huberman, and Saldaña.

Melalui proses kondensasi data, informasi yang semula beragam disusun menjadi lebih terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam menemukan pola, tema, serta hubungan antardata yang relevan dengan tujuan penelitian.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, penyajian data merupakan proses menyusun data secara sistematis agar memudahkan peneliti dalam memahami, menginterpretasikan, dan menarik makna dari data yang telah dianalisis. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, tabel, matriks, bagan, maupun kutipan hasil wawancara yang relevan.[74]

Dalam penelitian ini, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang didukung oleh kutipan hasil wawancara, hasil observasi, dokumentasi, serta tabel atau matriks apabila diperlukan. Penyajian data difokuskan pada gambaran mengenai penerapan pendekatan *Peer Learning*, pola interaksi antara mentor dan peserta, bentuk kolaborasi antarpeserta, pengalaman belajar peserta, serta efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Penyajian data yang sistematis membantu peneliti mengidentifikasi pola, hubungan antartema, persamaan, perbedaan,

[74] Miles, Huberman, and Saldaña.

serta kecenderungan yang muncul selama proses penelitian sehingga memudahkan proses penarikan kesimpulan.

4. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion: Drawing/Verifying*)

Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña, penarikan dan verifikasi kesimpulan merupakan proses menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk menemukan makna, pola, hubungan, serta tema-tema yang mampu menjawab fokus penelitian. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif tidak bersifat final sejak awal, tetapi terus berkembang dan diverifikasi sepanjang proses penelitian hingga diperoleh temuan yang didukung oleh data yang konsisten dan kredibel.[75]

Dalam penelitian ini, peneliti menafsirkan hasil analisis berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, kesimpulan yang muncul diverifikasi secara berkelanjutan dengan membandingkan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, serta member check sebagaimana telah dijelaskan pada uji keabsahan data. Proses verifikasi tersebut bertujuan memastikan bahwa setiap temuan benar-benar didukung oleh bukti empiris yang memadai sehingga memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi.

[75] Miles, Huberman, and Saldaña.

Hasil akhir analisis data berupa deskripsi yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Analisis tersebut mencakup penerapan pendekatan *Peer Learning*, efektivitas pembelajaran berdasarkan indikator penelitian, pengalaman belajar peserta, serta berbagai faktor yang mendukung dan menghambat efektivitas penerapan metode tersebut.

Berdasarkan keempat komponen model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña, proses analisis data dalam penelitian ini berlangsung secara siklus, interaktif, dan berkesinambungan. Setiap data yang diperoleh dianalisis, diverifikasi, dan diinterpretasikan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas daring Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif.[76]

[76] Miles, Huberman, and Saldaña.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

Komunitas Ruang Edit merupakan komunitas pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan editing dan produksi konten digital, khususnya konten dakwah kreatif. Komunitas ini didirikan pada tanggal 21 Desember 2019 oleh Defri Muhammad Fahrul Habiebi sebagai wadah belajar bagi masyarakat yang memiliki minat dalam bidang desain grafis, video editing, fotografi, motion graphic, serta pengembangan media dakwah digital. Berdasarkan hasil dokumentasi dan wawancara, pendirian komunitas ini berawal dari pengalaman Founder yang merasakan pentingnya memiliki lingkungan belajar yang dapat menjadi tempat berbagi pengetahuan dan pengalaman di bidang editing.

Founder menjelaskan bahwa sebelum mendirikan Ruang Edit, dirinya telah mengikuti beberapa komunitas editing secara daring. Dari pengalaman tersebut muncul gagasan untuk membangun sebuah komunitas yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih terbuka, kolaboratif, dan saling mendukung antaranggota. Sebagaimana disampaikan oleh Founder:

"Awalnya saya merasa butuh tempat, butuh teman, butuh circle buat belajar bareng. Akhirnya saya ikut beberapa komunitas editing. Setelah itu banyak teman yang bertanya tentang editing, akhirnya saya kumpulkan dalam satu grup. Awalnya bukan bernama Ruang Edit, tetapi Creative Instastory, kemudian diganti menjadi Ruang Edit supaya lebih luas cakupannya. Dari

situlah pada tanggal 21 Desember 2019 Komunitas Ruang Edit terbentuk."[77]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa lahirnya Komunitas Ruang Edit dilandasi oleh kebutuhan akan lingkungan belajar yang mampu mempertemukan individu dengan minat yang sama sehingga proses belajar tidak berlangsung secara individual, melainkan melalui interaksi dan kolaborasi antarpeserta.

Sejak berdiri, Komunitas Ruang Edit mengalami perkembangan yang cukup pesat. Berdasarkan dokumen *Yearly Report*, jumlah anggota aktif komunitas telah mencapai sekitar 1.800 orang yang berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dengan latar belakang pendidikan, profesi, dan tingkat kemampuan editing yang beragam. Untuk mendukung proses pembelajaran, komunitas melibatkan sekitar 21 mentor yang memiliki kompetensi pada bidang masing-masing sehingga proses pendampingan dapat berlangsung secara optimal.

Visi utama Komunitas Ruang Edit adalah menjadi wadah belajar bersama bagi masyarakat yang ingin meningkatkan kemampuan editing dan produksi konten digital. Founder menekankan bahwa proses belajar akan memberikan hasil yang lebih baik apabila dilakukan bersama orang-orang yang memiliki tujuan yang sama.

"Kalau kita belajar bareng-bareng sama belajar sendiri itu outputnya beda. Rasanya beda. Jadi aku merasa kalau kita punya teman yang punya tujuan

[77] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.

yang sama, proses belajarnya jauh lebih mudah. Di sini aku mempertemukan para kreator yang sudah lama belajar editing dengan mereka yang baru ingin belajar."[78]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunitas tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyampaian materi, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar antarsesama anggota sesuai dengan prinsip *Peer Learning*.

Pada awal pembentukannya, pembelajaran di Ruang Edit direncanakan dilaksanakan secara luring. Namun, perkembangan situasi pandemi COVID-19 mendorong komunitas untuk mengembangkan sistem pembelajaran berbasis daring. Menurut Founder, perubahan tersebut justru membuka peluang agar pembelajaran dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas tanpa dibatasi oleh lokasi geografis.

Sebagaimana dijelaskan Founder:

"Awalnya tujuan kami sebenarnya ingin belajar secara offline. Tetapi saat pandemi semua berubah menjadi online. Dari situ kami menyadari ternyata belajar secara online jauh lebih mudah dijangkau semua orang. Tujuannya supaya Ruang Edit bisa bermanfaat untuk siapa saja yang ingin belajar editing."[79]

Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran daring dipilih bukan semata-mata sebagai penyesuaian terhadap kondisi pandemi, tetapi kemudian menjadi strategi utama komunitas untuk memperluas akses pembelajaran informal kepada masyarakat dari berbagai daerah.

[78] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.
[79] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.

Dalam menjalankan kegiatan pembelajaran, Komunitas Ruang Edit memanfaatkan berbagai platform digital, antara lain Telegram sebagai media komunikasi utama, WhatsApp sebagai sarana koordinasi, serta YouTube privat sebagai media penyampaian materi berbentuk video tutorial. Selain itu, Google Meet atau Zoom digunakan pada kegiatan webinar tertentu. Founder menjelaskan bahwa penggunaan berbagai platform tersebut bertujuan agar materi dapat dipelajari kapan saja sesuai dengan kondisi peserta.

Founder menyatakan:

"Belajarnya lewat WhatsApp, Telegram, dan YouTube private. Materinya bisa dibuka kapan saja karena kami ingin teman-teman yang bekerja, kuliah, ataupun ibu rumah tangga tetap bisa belajar sesuai waktu mereka."[80]

Sistem pembelajaran di Komunitas Ruang Edit dirancang dengan menerapkan pendekatan *Peer Learning*. Dalam penerapannya, mentor terlebih dahulu membagikan materi dalam bentuk video maupun teks. Setelah mempelajari materi tersebut, peserta diminta mempraktikkannya secara mandiri. Apabila mengalami kesulitan, peserta didorong untuk berdiskusi dengan admin maupun peserta lain sehingga proses pembelajaran berlangsung melalui interaksi antarsesama anggota.

Founder menjelaskan:

"Metodenya kita kasih materi dulu, kemudian mereka pelajari, lalu dipraktikkan. Kalau ada kendala mereka sangat kami sarankan langsung bertanya kepada admin. Semua admin berperan dalam pengoreksian materi,

[80] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.

baik melalui voice note, tulisan, maupun koreksi langsung pada video yang dikirim peserta." [81]

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di Ruang Edit tidak hanya berpusat pada mentor, tetapi juga melibatkan interaksi aktif antara peserta dengan admin maupun sesama peserta. Kondisi ini mencerminkan karakteristik utama pendekatan *Peer Learning*, yaitu terjadinya proses saling belajar, berbagi pengalaman, dan pemberian umpan balik secara kolaboratif.

Struktur organisasi Komunitas Ruang Edit terdiri atas Founder, Manager, Admin, Tim ODOS (*One Day One Story*), Tim Instagram, Admin Regional, serta Member. Masing-masing memiliki tugas dan tanggung jawab yang saling mendukung dalam penyelenggaraan program pembelajaran sehingga aktivitas komunitas dapat berjalan secara sistematis.

Penelitian ini difokuskan pada Kelas Reguler Komunitas Ruang Edit karena kelas tersebut merupakan program utama yang secara konsisten menerapkan pendekatan *Peer Learning*. Dalam pelaksanaannya, peserta mengikuti rangkaian pembelajaran yang meliputi penyampaian materi, praktik mandiri, diskusi, pemberian umpan balik terhadap hasil karya, hingga evaluasi bersama. Melalui mekanisme tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui transfer pengetahuan dari mentor kepada peserta, tetapi juga melalui interaksi aktif antarpeserta yang saling berbagi

[81] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.

pengalaman dan pengetahuan. Berdasarkan karakteristik tersebut, Komunitas Ruang Edit dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran informal berbasis komunitas yang memanfaatkan teknologi digital untuk membangun ekosistem belajar yang kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi pegiat konten dakwah.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Pendekatan *Peer learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit menunjukkan adanya proses pembelajaran yang menempatkan peserta tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan peserta lainnya. Proses pembelajaran berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian materi, pembelajaran mandiri, praktik, diskusi, pemberian umpan balik, revisi, dan evaluasi. Pola tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran di Komunitas Ruang Edit memiliki karakteristik pembelajaran kolaboratif karena proses memperoleh pengetahuan tidak hanya berasal dari mentor, tetapi juga dari pengalaman dan kemampuan sesama peserta. Temuan dalam draft penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi antarpeserta menjadi bagian konsisten dalam proses pembelajaran melalui diskusi, berbagi hasil karya, pemberian komentar, dan bantuan teknis.

Penerapan tersebut diawali dengan penyampaian materi oleh mentor atau admin dalam bentuk video tutorial dan teks. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mempelajari materi secara mandiri sebelum

mempraktikkannya. Setelah praktik dilakukan, peserta dapat mengirimkan hasil pekerjaan untuk memperoleh koreksi dan masukan. Founder Komunitas Ruang Edit menjelaskan secara langsung:

"Metodenya kita kasih materi dulu, kemudian mereka pelajari, lalu dipraktikkan. Kalau ada kendala mereka sangat kami sarankan langsung bertanya kepada admin."

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran memiliki pola yang sistematis, tetapi tetap memberikan ruang kepada peserta untuk mengatur proses belajarnya sendiri. Peserta tidak langsung memperoleh jawaban dari mentor ketika mengalami kesulitan, melainkan diarahkan untuk bertanya dan mencari solusi melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Hal ini memperlihatkan pergeseran dari pola pembelajaran yang sepenuhnya berpusat pada pengajar menuju pembelajaran yang lebih berorientasi pada peserta.

Gambar 4.1 Wawancara Founder Ruang Edit



Penerapan *peer learning* semakin terlihat melalui adanya interaksi horizontal antarpeserta. Salah satu mentor menjelaskan bahwa ketika

terdapat peserta yang mengalami kesulitan, peserta yang telah memahami materi dapat memberikan bantuan tanpa harus menunggu mentor. Ia menyatakan:

"Ketika ada peserta yang kesulitan, tidak harus menunggu mentor memberikan jawaban. Member lain yang sudah paham langsung bisa membantu menjelaskan kesulitannya di bagian mana."

Kondisi tersebut menunjukkan adanya mekanisme *reciprocal learning*, yaitu peserta dapat berada pada posisi sebagai pembelajar sekaligus sebagai sumber belajar bagi peserta lain. Dalam konteks Komunitas Ruang Edit, peserta yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu peserta pemula melalui penjelasan teknis, contoh, maupun pengalaman pribadi. Dengan demikian, keberagaman kemampuan peserta yang pada awalnya dapat menjadi tantangan justru dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran.

Praktik tersebut juga terlihat dari pengalaman member. Ariandi Nur Cahyo mengungkapkan bahwa ketika mengalami kesulitan dalam proses *editing*, ia memanfaatkan grup sebagai ruang untuk mencari solusi bersama:

"Kalau saya agak stuck di satu masalah, saya lempar ke grup, kemudian kita bisa diskusi bareng untuk bagaimana yang warna lebih baik, atau tone yang lebih baik."[82]

Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa diskusi dalam komunitas bukan sekadar komunikasi antaranggota, tetapi menjadi bagian dari strategi penyelesaian masalah. Peserta dapat memperoleh alternatif

[82] Ariandi Nur Cahyo di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

penyelesaian yang berbeda berdasarkan pengalaman dan aplikasi yang digunakan oleh anggota lain. Hal ini juga diperkuat oleh Member 2 yang menjelaskan bahwa satu tujuan dalam *editing* dapat dicapai dengan berbagai cara sehingga diskusi membantu peserta menemukan metode yang lebih efektif.

Gambar 4.2 Wawancara Member Ariandi Ruang Edit



Dengan demikian, proses diskusi di Komunitas Ruang Edit dapat dipahami melalui perspektif konstruktivisme sosial. Pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penyampaian informasi, tetapi dibangun melalui interaksi sosial. Peserta yang memiliki pengalaman lebih tinggi berperan membantu peserta lain memahami materi, sedangkan proses menjelaskan kepada orang lain juga memungkinkan peserta yang memberikan bantuan semakin memperkuat pemahamannya sendiri.

Selain diskusi, penerapan *peer learning* juga terlihat melalui mekanisme *feedback*. Berdasarkan hasil wawancara mentor, umpan balik tidak hanya diberikan dalam bentuk koreksi teknis, tetapi juga berupa motivasi, tips, dan tutorial tambahan. Salah satu mentor menjelaskan:

"*Feedback* utama itu sebenarnya semangat. Peserta saling memberikan semangat, kemudian saling berbagi tips maupun tutorial tambahan yang belum disampaikan mentor."

Hal tersebut menunjukkan bahwa *feedback* dalam pembelajaran Ruang Edit memiliki dua bentuk, yaitu *feedback* akademik atau teknis dan *feedback* sosial. *Feedback* teknis diberikan melalui koreksi terhadap warna, tipografi, komposisi, maupun teknik *editing*, sedangkan *feedback* sosial diberikan melalui dukungan, apresiasi, dan motivasi.

Proses tersebut diperkuat oleh mekanisme koreksi terbuka di dalam grup. Mentor menjelaskan bahwa hasil karya peserta dapat dikirimkan ke grup dan dikoreksi secara terbuka sehingga peserta lain juga dapat belajar dari kesalahan yang ditemukan pada karya tersebut. Dengan demikian, satu hasil karya tidak hanya menjadi objek evaluasi bagi pembuatnya, tetapi juga menjadi sumber belajar bagi peserta lain.

Penerapan *peer learning* di Ruang Edit juga didukung oleh karakteristik kelas online yang fleksibel. Materi dapat dipelajari melalui video dan teks, sementara diskusi dilakukan melalui grup digital. Founder menjelaskan bahwa pembelajaran online dipilih agar komunitas dapat dijangkau oleh lebih banyak orang dan tidak terbatas pada lokasi tertentu.

Karakteristik tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran informal karena proses belajar tidak sepenuhnya terikat oleh jadwal, tempat, maupun struktur pembelajaran formal. Peserta dapat mengakses materi, melakukan praktik, berdiskusi, dan meminta bantuan berdasarkan kebutuhan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan Pendekatan Peer learningdi Komunitas Ruang Edit bukan sekadar penggunaan grup WhatsApp atau Telegram sebagai media komunikasi, melainkan telah membentuk pola pembelajaran yang menjadikan interaksi antarpeserta sebagai bagian penting dari proses memperoleh pengetahuan. Mentor berperan sebagai fasilitator dan pemberi arahan, sedangkan peserta berperan sebagai pembelajar sekaligus sumber belajar bagi peserta lainnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa karakteristik *peer learning* berupa kolaborasi, pertukaran pengalaman, diskusi, bantuan sejawat, dan *feedback* telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Komunitas Ruang Edit.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan Pendekatan Peer learningpada kelas online Komunitas Ruang Edit dapat dinilai efektif sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah. Efektivitas tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan peserta menyelesaikan materi, tetapi juga melalui perubahan pengetahuan, keterampilan, partisipasi, kepercayaan diri, serta kemampuan mengimplementasikan hasil pembelajaran dalam kegiatan nyata. Draft penelitian mengidentifikasi lima indikator efektivitas, yaitu tercapainya tujuan pembelajaran, peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, perkembangan kepercayaan diri dan motivasi, serta implementasi hasil belajar dalam aktivitas profesional maupun dakwah digital.

Indikator pertama terlihat dari kemampuan peserta menerapkan materi yang diperoleh dalam praktik. Founder menjelaskan bahwa setiap

anggota memiliki tujuan belajar yang berbeda. Ada yang belajar untuk pekerjaan, mengembangkan hobi, memperbaiki kualitas media sosial, maupun tujuan lainnya. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak dapat hanya dilihat dari jumlah materi yang diselesaikan, tetapi dari sejauh mana materi tersebut dapat digunakan oleh peserta.

Founder menyatakan:

"Setiap member itu sebenarnya punya tujuan yang berbeda-beda. Ada yang pengen belajar editing supaya bisa kerja, ada yang karena passion, ada yang ingin memperbagus Instagramnya."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran bersifat kontekstual. Peserta dinilai berhasil ketika kompetensi yang diperoleh dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan masing-masing. Hal tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran informal yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan individu.

Efektivitas juga terlihat dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan *editing*. Ariandi Nur Cahyo, misalnya, mengaku bahwa sebelum bergabung dengan Ruang Edit dirinya tidak memiliki dasar *editing*. Setelah mengikuti proses pembelajaran, ia mengenal berbagai aplikasi dan teknik *editing*. Ia menyatakan:

"Saya tidak punya basic editing, kemudian masuk ke Ruang Edit secara tidak sengaja, dan dari ketidaksengajaan itu saya tahu berbagai macam aplikasi, berbagai macam trik editing."[83]

[83] Ariandi Nur Cahyo di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan pada aspek kognitif peserta. Peserta yang sebelumnya belum memiliki pengetahuan dasar dapat memperoleh pengetahuan baru melalui materi, praktik, diskusi, dan interaksi dengan peserta lainnya.

Gambar 4.2 Wawancara Member Nur cahyo Ruang Edit



Peningkatan pengetahuan kemudian berkembang menjadi peningkatan keterampilan karena pembelajaran tidak berhenti pada pemberian materi. Peserta dituntut untuk mempraktikkan materi yang diberikan. Arif Ihsanuddin menjelaskan bahwa keterampilan berkembang karena peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga terus melakukan praktik.

Dengan demikian, pola pembelajaran di Ruang Edit memiliki karakteristik *learning by doing*. Peserta memperoleh pengetahuan melalui materi, kemudian mengubah pengetahuan tersebut menjadi keterampilan melalui latihan berulang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa praktik menjadi komponen penting yang menghubungkan pengetahuan dengan kemampuan nyata.

Efektivitas juga terlihat dari kemampuan peserta mengembangkan kompetensi hingga dapat digunakan untuk kegiatan profesional. Salah satu mentor memberikan contoh peserta yang pada awalnya belajar dari nol kemudian mampu membuka jasa *freelance editing*. Mentor tersebut menjelaskan:

> "Ada teman kita itu atas nama Kariha, yang dulu benar-benar belajar dari nol dan sekarang sudah membuka dasar freelance editing... kliennya itu sekarang tidak hanya di Indonesia, tapi bisa dari luar negeri."[84]

Temuan tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran tidak berhenti pada lingkungan kelas. Kompetensi yang diperoleh dapat ditransfer ke konteks profesional. Dalam perspektif efektivitas pembelajaran, kemampuan menerapkan hasil belajar dalam situasi nyata merupakan indikator penting karena menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan telah benar-benar dikuasai dan tidak sekadar dihafalkan.

Gambar 4.2 Wawancara Mentor Alfan Ruang Edit



Selain kompetensi teknis, efektivitas *peer learning* juga terlihat dari peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan konten dakwah. Ariandi mengungkapkan:

[84] Abdul Ghofur di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

"Tingkat kepercayaan diri saya semakin tinggi, terutama untuk color grading foto dan tipografi... semenjak mengikuti Ruang Edit itu, jadi sering upload, sering bikin-bikin juga, jadi lebih percaya diri dan lebih berani."[85]

Perubahan tersebut penting karena aktivitas produksi konten dakwah tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis, tetapi juga keberanian untuk menghasilkan dan mempublikasikan karya. Dengan meningkatnya kepercayaan diri, peserta menjadi lebih berani menampilkan hasil karya kepada publik.

Temuan serupa disampaikan oleh Arif Ihsanuddin. Ia menjelaskan bahwa proses belajar bersama dan pertukaran referensi membuat dirinya lebih percaya diri menghasilkan konten dan mengikuti perkembangan tren media sosial. Dengan demikian, *peer learning* memberikan kontribusi terhadap aspek afektif selain aspek kognitif dan psikomotorik.

Efektivitas selanjutnya dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi peserta. Diskusi yang terjadi memungkinkan peserta tidak hanya bertanya ketika mengalami kesulitan, tetapi juga memberikan pengetahuan kepada anggota lain. Arif menjelaskan.

"Ketika melihat teman-teman, kita dikasih materi, kok hasilnya lebih bagus daripada materi yang diberikan? Kan ada improvisasi. Kita tentunya belajar ke teman-teman."[86]

[85] Ariandi Nur Cahyo di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.
[86] Arif Ihsanuddin di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

Gambar 4.3 Wawancara Member Arif Ruang Edit



Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak berada dalam posisi pasif. Mereka mengamati, membandingkan, bertanya, memberikan solusi, dan melakukan improvisasi. Aktivitas tersebut memperlihatkan adanya keterlibatan aktif yang menjadi salah satu indikator penting keberhasilan *peer learning*.

Efektivitas metode tersebut juga berkaitan dengan mekanisme evaluasi. Founder menjelaskan bahwa komunitas melihat keberhasilan materi melalui jumlah peserta yang mengerjakan dan menyetorkan hasil tugas. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya dilakukan berdasarkan persepsi mentor, tetapi juga berdasarkan respons nyata peserta terhadap materi yang diberikan.

Hasil observasi dan dokumentasi dalam penelitian juga mendukung temuan wawancara. Peserta terlihat aktif mengumpulkan tugas, memberikan komentar, membagikan referensi, membantu peserta lain, dan menunjukkan peningkatan kualitas karya. Dokumentasi juga memperlihatkan adanya alumni yang kemudian beraktivitas sebagai editor, desainer grafis, videografer, fotografer, maupun kreator konten dakwah.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, efektivitas Pendekatan *Peer learning* di Komunitas Ruang Edit dapat dipahami melalui perubahan yang terjadi pada tiga ranah pembelajaran. Pada ranah kognitif, peserta mengalami peningkatan pengetahuan mengenai aplikasi dan teknik *editing*. Pada ranah psikomotorik, peserta mengalami peningkatan keterampilan melalui praktik dan latihan. Sementara itu, pada ranah afektif, peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, motivasi, dan keberanian dalam menghasilkan karya.

Dengan demikian, efektivitas *peer learning* di Komunitas Ruang Edit tidak hanya ditunjukkan oleh keberhasilan peserta menyelesaikan materi, tetapi juga oleh kemampuan mereka menggunakan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam produksi konten dakwah maupun aktivitas profesional. Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses belajar yang kolaboratif, fleksibel, berbasis praktik, dan didukung lingkungan sosial yang positif mampu menghasilkan perubahan kompetensi peserta secara nyata.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pendekatan *Peer learning* di Komunitas Ruang Edit dipengaruhi oleh faktor pendukung dan faktor penghambat yang saling berkaitan. Faktor pendukung terutama berasal dari fleksibilitas pembelajaran, budaya saling membantu, lingkungan belajar yang suportif, keterbukaan komunikasi, dukungan mentor, dan pemanfaatan teknologi digital. Sementara itu, faktor

penghambat meliputi keterbatasan waktu, perangkat, jaringan internet, perbedaan kemampuan awal, serta kesibukan peserta.

1. Faktor pendukung

Faktor pendukung pertama adalah fleksibilitas waktu dan akses pembelajaran. Sistem pembelajaran online memungkinkan peserta mempelajari materi tanpa harus hadir secara fisik di tempat tertentu. Founder menjelaskan:

> "Materi yang kami berikan bisa dibuka kapan saja sehingga teman-teman yang bekerja, kuliah, maupun ibu rumah tangga tetap bisa belajar sesuai waktunya masing-masing."[87]

Fleksibilitas tersebut menjadi sangat relevan karena anggota Ruang Edit memiliki latar belakang dan aktivitas yang berbeda-beda. Peserta tidak harus meninggalkan pekerjaan, kuliah, maupun aktivitas keluarga untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, karakteristik informal dalam pembelajaran Ruang Edit justru menjadi kekuatan karena memberikan ruang bagi peserta untuk menentukan waktu belajar sesuai kondisinya.

Faktor pendukung kedua adalah budaya saling membantu antarpeserta. Proses *peer learning* dapat berjalan karena peserta bersedia memberikan bantuan kepada anggota lain. Founder menjelaskan:

> "Setelah mereka mempelajari materi lalu mempraktikkannya, jika ada kendala mereka sangat kami sarankan langsung bertanya kepada admin."[88]

[87] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.
[88] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.

Budaya tersebut diperkuat oleh mentor yang menyatakan bahwa peserta yang sudah memahami materi dapat langsung membantu peserta lain. Dengan demikian, komunitas tidak bergantung sepenuhnya pada mentor sebagai sumber pengetahuan.

Faktor pendukung ketiga adalah lingkungan belajar yang suportif. Ariandi menjelaskan:

> "Yang saya suka dari Ruang Edit itu saling support-nya sangat besar. Kalau saya stuck di satu masalah, saya lempar ke grup, kemudian kita bisa diskusi bareng bagaimana solusi yang paling baik."[89]

Lingkungan yang suportif membuat peserta lebih berani menyampaikan kesulitan. Peserta tidak merasa bahwa ketidaktahuan merupakan sesuatu yang memalukan karena terdapat budaya saling membantu. Kondisi ini menjadi penting dalam pembelajaran *peer learning* karena peserta harus memiliki keberanian untuk bertanya, memberikan pendapat, menerima kritik, dan mencoba kembali setelah melakukan kesalahan.

Faktor pendukung lainnya adalah keberagaman pengalaman peserta. Perbedaan kemampuan dan aplikasi yang digunakan peserta menyebabkan munculnya beragam alternatif penyelesaian masalah. Arif menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi yang berbeda membuat peserta dapat saling bertukar cara dan menemukan teknik yang lebih mudah serta efisien.

[89] Ariandi Nur Cahyo di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

Dengan demikian, keberagaman peserta bukan hanya menjadi karakteristik komunitas, tetapi juga menjadi sumber pengetahuan. Peserta yang lebih berpengalaman dapat membantu peserta pemula, sementara peserta pemula juga dapat memperoleh wawasan dari berbagai pendekatan yang digunakan oleh anggota lainnya.

2. Faktor Penghambat

Meskipun memiliki berbagai faktor pendukung, penerapan *peer learning* juga menghadapi sejumlah hambatan. Hambatan pertama adalah keterbatasan waktu peserta. Founder menyatakan:

> "Kendala terbesarnya adalah waktu. Banyak teman-teman yang punya kesibukan berbeda-beda."[90]

Kondisi tersebut menunjukkan adanya konsekuensi dari fleksibilitas pembelajaran. Di satu sisi, fleksibilitas memberikan kebebasan kepada peserta; tetapi di sisi lain, peserta dituntut memiliki kemampuan mengatur waktu dan disiplin belajar. Peserta yang memiliki pekerjaan, kuliah, keluarga, atau aktivitas lainnya dapat mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugas sesuai waktu yang ditentukan.

Hambatan kedua adalah keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Mentor menjelaskan:

> "Kendala pertama biasanya storage atau memori penyimpanan perangkat peserta. Selain itu juga jaringan internet, karena peserta berasal dari berbagai daerah sehingga kualitas internet tidak selalu sama."[91]

[90] Defri Muhammad Fahrul Habiebi di Jakarta, tanggal 24 Juli 2026.
[91] Abdul Ghofur di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

Gambar 4.4 Wawancara Mentor Wilki Ruang Edit



Hambatan tersebut menjadi penting karena materi yang diberikan berkaitan langsung dengan aktivitas *editing* yang membutuhkan perangkat dan kapasitas penyimpanan tertentu. Peserta yang memiliki perangkat dengan spesifikasi rendah dapat mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi atau mengolah file dengan ukuran besar.

Hal tersebut juga dirasakan oleh Ariandi yang menyampaikan:

"Kendala utama saya adalah device. Saya masih menggunakan Android sehingga untuk kamera maupun beberapa fitur editing masih sangat terbatas."[92]

Dengan demikian, efektivitas pembelajaran online tidak hanya bergantung pada desain metode pembelajaran, tetapi juga pada kesiapan teknologi yang dimiliki peserta. Ketika perangkat atau jaringan tidak mendukung, peserta dapat mengalami keterlambatan dalam mengikuti praktik dan mengumpulkan tugas.

Hambatan ketiga adalah perbedaan kemampuan awal peserta. Komunitas Ruang Edit terdiri atas peserta yang benar-benar baru belajar *editing* hingga peserta yang sudah memiliki pengalaman. Perbedaan

[92] Ariandi Nur Cahyo di Yogyakarta, tanggal 3 Agustus 2026.

tersebut menyebabkan kecepatan belajar peserta tidak sama. Mentor menyatakan bahwa perkembangan kemampuan peserta bervariasi, ada yang cepat, sedang, maupun lambat.

Namun, dalam konteks *peer learning*, perbedaan kemampuan tersebut tidak sepenuhnya menjadi kelemahan. Justru perbedaan kemampuan memungkinkan peserta yang lebih berpengalaman menjadi sumber bantuan bagi peserta pemula. Dengan kata lain, faktor yang pada satu sisi menjadi hambatan individual dapat berubah menjadi faktor pendukung apabila dikelola melalui interaksi antarpeserta.

Hambatan lainnya adalah menurunnya konsistensi partisipasi peserta. Mentor menjelaskan bahwa beberapa peserta terkadang menghilang karena jaringan atau kesibukan, sehingga materi yang diberikan tidak dikerjakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran informal membutuhkan tingkat motivasi dan regulasi diri yang cukup tinggi dari peserta.

Berdasarkan keseluruhan temuan, faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan *peer learning* tidak dapat dipisahkan secara mutlak. Fleksibilitas, misalnya, menjadi kekuatan karena memungkinkan peserta belajar kapan saja, tetapi sekaligus dapat menjadi tantangan apabila peserta kurang mampu mengatur waktu. Demikian pula keberagaman kemampuan dapat menjadi hambatan karena

menciptakan perbedaan kecepatan belajar, tetapi juga dapat menjadi kekuatan karena memungkinkan terjadinya pembelajaran antarteman.

Oleh karena itu, keberhasilan penerapan *peer learning* di Komunitas Ruang Edit sangat bergantung pada kemampuan komunitas dalam mengelola faktor-faktor tersebut. Sistem diskusi yang terbuka, dukungan mentor, bantuan antarpeserta, penyediaan materi yang dapat diakses kembali, serta komunikasi melalui platform digital menjadi mekanisme yang membantu mengurangi dampak hambatan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya kolaborasi yang telah terbentuk dalam komunitas berfungsi sebagai mekanisme pemecahan masalah ketika peserta menghadapi kendala pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan ketiga pertanyaan penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa efektivitas penerapan *peer learning* di Komunitas Ruang Edit terbentuk dari hubungan antara desain pembelajaran, interaksi sosial, praktik langsung, dan fleksibilitas pembelajaran informal.

Desain pembelajaran memberikan struktur berupa materi, praktik, diskusi, *feedback*, dan evaluasi. Interaksi sosial memungkinkan peserta saling membantu dan bertukar pengalaman. Praktik langsung mengubah pengetahuan menjadi keterampilan, sedangkan fleksibilitas memungkinkan peserta mengikuti pembelajaran sesuai kondisi masing-masing. Keempat unsur tersebut saling memperkuat sehingga

menghasilkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan peserta menghasilkan karya dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendekatan *Peer learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit efektif digunakan sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah kreatif. Efektivitas tersebut tercermin dari meningkatnya pengetahuan dan keterampilan *editing*, meningkatnya kepercayaan diri, aktifnya interaksi antarpeserta, terbentuknya budaya saling membantu, serta kemampuan peserta menerapkan hasil pembelajaran dalam pembuatan konten dakwah dan aktivitas profesional.

Temuan ini juga memperlihatkan bahwa kekuatan utama Komunitas Ruang Edit bukan hanya terletak pada materi atau teknologi yang digunakan, tetapi pada ekosistem belajar yang terbentuk di antara anggota komunitas. Peserta tidak hanya belajar dari mentor, tetapi belajar dari pengalaman, kesalahan, solusi, dan karya peserta lain. Oleh sebab itu, *peer learning* dalam konteks Ruang Edit dapat dipahami sebagai mekanisme pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran mandiri dengan pembelajaran sosial sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran informal di era digital.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penerapan Pendekatan *Peer learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di dalam komunitas memiliki karakteristik pembelajaran kolaboratif, partisipatif, fleksibel, dan berbasis pengalaman. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi dari mentor kepada peserta, tetapi juga melalui interaksi antarpeserta, diskusi, praktik, pemberian umpan balik, berbagi pengalaman, dan pemecahan masalah secara bersama. Temuan tersebut menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara kondisi empiris di Komunitas Ruang Edit dengan landasan teori yang digunakan dalam penelitian.

Penerapan Pendekatan *Peer learning* di Komunitas Ruang Edit menunjukkan bahwa peserta tidak hanya ditempatkan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuan. Peserta memiliki kesempatan untuk bertanya, memberikan tanggapan, membantu menyelesaikan kesulitan teknis, memberikan masukan terhadap karya, serta membagikan pengalaman dan referensi kepada peserta lain. Pola tersebut sesuai dengan pemikiran Boud, Cohen, dan Sampson yang memandang *peer learning* sebagai proses pembelajaran yang memungkinkan peserta dengan posisi yang relatif setara untuk saling membantu, bertukar pengalaman, dan membangun pengetahuan melalui

interaksi aktif.[93] Dalam hasil penelitian juga terlihat bahwa proses tersebut terjadi secara nyata melalui diskusi, pemberian solusi, serta umpan balik antarpeserta.

Temuan tersebut sekaligus menunjukkan bahwa penerapan *peer learning* di Komunitas Ruang Edit tidak bersifat *teacher-centered*. Mentor memang tetap memiliki fungsi penting dalam memberikan materi, mengarahkan kegiatan, melakukan koreksi, dan menjaga tujuan pembelajaran, tetapi peserta memiliki ruang yang cukup besar untuk berinteraksi dan memperoleh pengetahuan dari peserta lainnya. Dengan demikian, proses pembelajaran bergerak menuju *student-centered learning*. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi sumber belajar bagi peserta lain.

Penerapan tersebut juga sesuai dengan konsep *reciprocal learning* yang dikemukakan oleh Topping. Menurut Topping, efektivitas *peer learning* berkaitan dengan adanya hubungan timbal balik dalam proses belajar, yaitu peserta memiliki kesempatan untuk belajar sekaligus mengajarkan pengetahuan kepada peserta lain.[94] Proses menjelaskan suatu materi kepada teman tidak hanya memberikan manfaat kepada pihak yang menerima penjelasan, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman pihak

[93] David Boud, Ruth Cohen, and Jane Sampson, *Peer Learning in Higher Education: Learning from and with Each Other* (London: Routledge, 2014).

[94] Topping, "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review."

yang memberikan penjelasan. Dalam konteks Komunitas Ruang Edit, pola tersebut terlihat ketika peserta yang telah memahami teknik tertentu membantu peserta lain yang mengalami kesulitan. Dengan demikian, aktivitas membantu teman tidak dapat dipandang hanya sebagai kegiatan sosial, tetapi merupakan bagian dari proses pembelajaran itu sendiri.

Penerapan *peer learning* juga dapat dianalisis melalui perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky. Proses belajar dalam komunitas berlangsung melalui interaksi sosial, sehingga pengetahuan peserta berkembang tidak hanya melalui pengalaman individual, tetapi juga melalui komunikasi dengan lingkungan sosialnya.[95] Ketika peserta berdiskusi, membandingkan hasil karya, meminta bantuan, atau memberikan solusi terhadap permasalahan teknis, terjadi proses konstruksi pengetahuan melalui interaksi. Dengan demikian, lingkungan komunitas berfungsi sebagai ruang sosial yang memungkinkan peserta memperoleh bantuan dan memperluas kemampuan berdasarkan pengalaman peserta lainnya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan *peer learning* di Ruang Edit telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, partisipatif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta.

Selain aspek interaksi, penerapan *peer learning* di Komunitas Ruang Edit juga memperlihatkan pentingnya praktik dalam proses pembelajaran. Peserta tidak hanya memperoleh materi secara teoritis, tetapi diarahkan

[95] Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.

untuk mempraktikkan materi melalui tugas dan produksi karya digital. Setelah melakukan praktik, peserta memperoleh masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil pekerjaannya. Pola tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara pengalaman, praktik, refleksi, dan perbaikan kemampuan. Dalam konteks ini, konsep *experiential learning* Kolb menjadi relevan karena pembelajaran dipahami sebagai proses yang berkembang melalui pengalaman konkret, refleksi terhadap pengalaman, pembentukan pemahaman, dan penerapan kembali dalam situasi berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta memperoleh pengalaman belajar melalui praktik *editing*, kemudian memperbaiki karya berdasarkan masukan yang diterima.

Kondisi tersebut menjelaskan mengapa pembelajaran di Ruang Edit tidak berhenti pada peningkatan pengetahuan. Peserta memperoleh kesempatan untuk mengubah pengetahuan menjadi keterampilan melalui praktik secara langsung. Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *editing*, mengembangkan desain, mengatur komposisi visual, menerapkan tipografi, melakukan *color grading*, mengolah video, dan menghasilkan konten digital. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan memiliki orientasi pada kompetensi nyata.

Jika dikaitkan dengan konsep efektivitas pembelajaran yang digunakan dalam penelitian, efektivitas tidak cukup dinilai berdasarkan

terlaksananya kegiatan pembelajaran atau tersampaikannya materi. Efektivitas perlu dilihat berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan perubahan kemampuan peserta setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam hasil penelitian, efektivitas *peer learning* tercermin melalui lima indikator utama, yaitu tercapainya tujuan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta, meningkatnya pengetahuan mengenai teknik *editing* dan produksi konten dakwah, meningkatnya keterampilan menghasilkan karya digital, berkembangnya kepercayaan diri dan motivasi, serta kemampuan mengimplementasikan hasil belajar dalam aktivitas profesional maupun dakwah digital.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan teori efektivitas pembelajaran Slavin yang digunakan dalam BAB II. Berdasarkan pembahasan teori tersebut, efektivitas pembelajaran berkaitan dengan keterlibatan aktif peserta, pencapaian tujuan pembelajaran, peningkatan hasil belajar, dan terciptanya lingkungan yang mendukung proses pembelajaran.[96] Dalam konteks Komunitas Ruang Edit, keempat aspek tersebut tampak dalam proses pembelajaran. Peserta terlibat aktif dalam diskusi dan praktik, memperoleh peningkatan kompetensi, serta belajar dalam lingkungan yang memungkinkan mereka saling memberikan dukungan. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak hanya berasal

[96] Robert E Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, 12th ed. (New York: Pearson, 2018).

dari materi yang diberikan, tetapi juga dari kualitas lingkungan belajar yang terbentuk.

Efektivitas tersebut semakin terlihat ketika pengetahuan yang diperoleh peserta dapat diterapkan dalam menghasilkan karya nyata. Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kualitas karya peserta, baik dalam aspek desain grafis, *video editing*, tipografi, komposisi visual, maupun penyampaian pesan dakwah. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dapat diamati melalui perubahan kemampuan peserta dalam menghasilkan produk digital. Temuan ini sejalan dengan pembahasan teori dalam penelitian bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya mampu menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta secara berkelanjutan.

Efektivitas *peer learning* juga terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta. Dalam proses pembelajaran, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat dalam diskusi, memberikan komentar terhadap hasil karya peserta lain, berbagi referensi, dan membantu menyelesaikan kendala teknis. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Interaksi tersebut penting karena kualitas *peer learning* sangat bergantung pada keterlibatan peserta dalam proses berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Boud, Cohen, dan Sampson bahwa *peer learning* memberikan kesempatan kepada peserta

untuk memperoleh pengetahuan melalui berbagi pengalaman, kolaborasi, dan pemberian umpan balik. Dalam konteks Ruang Edit, mekanisme tersebut tampak melalui kebiasaan peserta saling memberikan komentar terhadap karya, memberikan solusi atas kesulitan teknis, serta berbagi referensi desain dan teknik *editing*. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh peserta tidak hanya berasal dari materi mentor, tetapi juga dari pengalaman kolektif anggota komunitas.

Interaksi antarpeserta tersebut juga memperlihatkan bahwa komunitas telah berkembang menjadi *learning community*. Lingkungan belajar tidak hanya menyediakan materi, tetapi juga menyediakan ruang sosial untuk berbagi pengalaman dan menyelesaikan permasalahan. Peserta dapat memperoleh motivasi, referensi, dan dukungan dari anggota lain. Dalam perspektif pembelajaran informal, kondisi tersebut menjadi penting karena proses belajar dapat terjadi melalui aktivitas sosial sehari-hari, pengalaman praktis, dan interaksi dengan lingkungan.

Konsep tersebut sesuai dengan teori pembelajaran informal Marsick dan Watkins yang digunakan dalam BAB II. Pembelajaran informal dipahami sebagai proses belajar yang berlangsung secara fleksibel, berorientasi pada kebutuhan peserta, serta dapat terjadi melalui aktivitas sehari-hari dan interaksi sosial.[97] Karakteristik tersebut tampak dalam

[97] Victoria J Marsick and Karen E Watkins, *Informal and Incidental Learning in the Workplace* (London: Routledge, 2015), https://doi.org/10.4324/9781315715926

Komunitas Ruang Edit karena peserta dapat mengakses materi secara fleksibel, berdiskusi secara sinkron maupun asinkron, serta berbagi hasil karya tanpa harus berada dalam ruang fisik yang sama.

Fleksibilitas tersebut menjadi salah satu aspek yang membedakan pembelajaran di Ruang Edit dari pembelajaran formal. Peserta dapat mengakses materi sesuai waktu yang dimiliki dan menyesuaikan kegiatan belajar dengan aktivitas lainnya. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta. Dalam konteks penelitian ini, fleksibilitas bukan hanya menjadi karakteristik teknis pembelajaran online, tetapi menjadi bagian dari karakteristik pembelajaran informal yang memungkinkan peserta mengatur proses belajar sesuai kondisi masing-masing.

Namun, fleksibilitas juga memiliki konsekuensi terhadap konsistensi belajar peserta. Kebebasan dalam menentukan waktu belajar membutuhkan kemampuan peserta dalam mengatur waktu dan menjaga motivasi. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran informal tidak hanya bergantung pada sistem yang disediakan komunitas, tetapi juga pada kemampuan peserta untuk mengelola proses belajar secara mandiri. Dalam konteks ini, interaksi antarpeserta dan dukungan mentor berfungsi sebagai mekanisme yang dapat menjaga keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung lain yang ditemukan adalah budaya kolaborasi. Budaya tersebut membuat peserta tidak harus bergantung sepenuhnya kepada mentor ketika menghadapi kesulitan. Peserta dapat memperoleh bantuan dari anggota lain yang memiliki pengalaman lebih tinggi. Kondisi tersebut sesuai dengan teori Topping mengenai *reciprocal learning*, karena hubungan belajar berlangsung secara timbal balik. Peserta yang sebelumnya menjadi penerima bantuan dapat berkembang menjadi pemberi bantuan ketika telah menguasai kompetensi tertentu. Pola tersebut menciptakan siklus pembelajaran yang memungkinkan pengetahuan terus beredar di antara anggota komunitas.

Di sisi lain, penelitian juga menemukan beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan waktu, perangkat, jaringan internet, dan variasi kemampuan awal peserta. Faktor tersebut menunjukkan bahwa penerapan *peer learning* dalam lingkungan online tidak terlepas dari kondisi individual dan teknis. Pembelajaran berbasis digital membutuhkan dukungan perangkat dan konektivitas yang memadai, sedangkan perbedaan kemampuan awal menyebabkan kebutuhan pendampingan peserta menjadi tidak sama.

Meskipun demikian, faktor penghambat tersebut tidak secara otomatis menghilangkan efektivitas *peer learning*. Budaya kolaborasi yang terbentuk dalam komunitas justru dapat menjadi mekanisme penyelesaian masalah. Peserta yang mengalami kesulitan teknis dapat meminta bantuan

melalui ruang diskusi, sedangkan peserta yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu peserta yang masih mengalami kesulitan. Dengan demikian, interaksi sosial menjadi salah satu mekanisme yang membantu komunitas mengatasi keterbatasan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Hasil tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara faktor pendukung dan faktor penghambat. *Fleksibilitas*, misalnya, menjadi kekuatan karena peserta dapat belajar sesuai waktu masing-masing, tetapi sekaligus dapat menjadi tantangan karena peserta dituntut memiliki kemampuan mengatur waktu. Demikian pula keberagaman kemampuan peserta dapat menjadi hambatan karena menciptakan perbedaan kecepatan belajar, tetapi dapat menjadi kekuatan karena memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan. Dengan demikian, faktor yang memengaruhi efektivitas *peer learning* perlu dipahami secara dinamis, bukan sebagai faktor yang sepenuhnya positif atau negatif.

Dalam konteks pegiat konten dakwah, penerapan *peer learning* memiliki relevansi yang lebih luas karena keterampilan yang dikembangkan tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan pribadi peserta, tetapi juga dapat mendukung aktivitas dakwah digital. Kemampuan menghasilkan desain grafis, video, dan konten media sosial memungkinkan pesan dakwah dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan karakteristik masyarakat digital. Oleh karena itu, pembelajaran *editing* di Ruang Edit dapat dipandang

sebagai bagian dari proses pengembangan kompetensi pendukung dakwah digital.

Hal tersebut sesuai dengan arah penelitian dalam proposal yang menempatkan Komunitas Ruang Edit sebagai lingkungan pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah. Pembelajaran yang berlangsung di dalam komunitas bukan hanya bertujuan meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga mendukung peserta agar mampu menghasilkan konten digital yang lebih berkualitas. Dengan demikian, kompetensi *editing* menjadi instrumen pendukung dalam penyampaian pesan dakwah melalui media digital.

Jika keseluruhan temuan tersebut dikaitkan dengan kerangka berpikir penelitian, maka penerapan *peer learning* menjadi unsur utama yang menghubungkan proses pembelajaran dengan efektivitas hasil belajar. Proses tersebut berlangsung melalui interaksi, kolaborasi, diskusi, praktik, umpan balik, dan berbagi pengalaman. Proses tersebut kemudian menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, partisipasi, motivasi, dan kemampuan peserta dalam mengimplementasikan hasil belajar. Kondisi lingkungan, baik berupa dukungan komunitas maupun kendala teknis dan individual, turut menentukan sejauh mana proses tersebut dapat berlangsung secara optimal.

Dengan demikian, hasil penelitian memperkuat landasan teoritis yang digunakan dalam proposal bahwa *peer learning* sesuai diterapkan

dalam lingkungan pembelajaran informal berbasis komunitas digital. Boud, Cohen, dan Sampson memberikan dasar bahwa pembelajaran sejawat berlangsung melalui interaksi, kolaborasi, dan umpan balik; Topping menekankan pentingnya hubungan timbal balik dalam proses belajar; Vygotsky memberikan landasan bahwa perkembangan pengetahuan dipengaruhi oleh interaksi sosial;[98] Kolb menjelaskan pentingnya pengalaman dalam membentuk proses belajar;[99] Slavin menekankan keterlibatan aktif dan pencapaian tujuan sebagai bagian dari efektivitas pembelajaran;[100] sedangkan Marsick dan Watkins menjelaskan fleksibilitas serta orientasi kebutuhan sebagai karakteristik pembelajaran informal.[101] Seluruh perspektif tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan fenomena pembelajaran yang ditemukan di Komunitas Ruang Edit. Berdasarkan keseluruhan pembahasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan Pendekatan *Peer learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit efektif sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah. Efektivitas tersebut bukan hanya ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan teknis *editing*, tetapi juga oleh terbentuknya pola belajar kolaboratif yang mendorong peserta untuk aktif berdiskusi, berbagi pengalaman, memberikan umpan balik, memecahkan masalah, dan

[98] Topping, "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review."

[99] David A Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed. (Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc., 2015), https://www.informit.com/store/experiential-learning-experience-as-the-source-of-learning-9780133892406.

[100] Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*.

[101] Watkins et al., "The Evolving Marsick and Watkins (1990) Theory of Informal and Incidental Learning."

mengembangkan karya. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa efektivitas tersebut didukung oleh fleksibilitas pembelajaran dan budaya kolaborasi, sementara hambatan teknis dan individual dapat diminimalkan melalui mekanisme saling membantu dalam komunitas.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat posisi Komunitas Ruang Edit sebagai bentuk pembelajaran informal berbasis komunitas yang relevan dengan perkembangan pembelajaran digital dan kebutuhan pegiat konten dakwah. *Peer learning* tidak hanya menjadi metode untuk mentransfer keterampilan *editing*, tetapi berkembang menjadi mekanisme pembelajaran sosial yang memungkinkan peserta belajar dari mentor, belajar dari teman sebaya, dan belajar melalui pengalaman mereka sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran di Ruang Edit terletak pada keterpaduan antara metode *peer learning*, lingkungan komunitas, fleksibilitas pembelajaran informal, praktik langsung, dan kebutuhan nyata peserta dalam menghasilkan konten dakwah digital.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan *Peer Learning* pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit sebagai Media Pembelajaran Informal bagi Pegiat Konten Dakwah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit telah berjalan secara sistematis dan kolaboratif. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi oleh mentor, praktik mandiri oleh peserta, diskusi antarpeserta, pemberian umpan balik (feedback), revisi hasil karya, serta evaluasi secara berkelanjutan. Interaksi tidak hanya berlangsung antara mentor dengan peserta, tetapi juga antarsesama peserta sehingga tercipta lingkungan belajar yang saling mendukung. Pemanfaatan platform digital seperti Telegram, Google Meet, Zoom, dan WhatsApp memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Peer Learning* di Komunitas Ruang Edit telah memenuhi karakteristik pembelajaran kolaboratif yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* ditunjukkan melalui peningkatan kompetensi peserta dalam memproduksi konten dakwah kreatif. bahwa pembelajaran berbasis teman sebaya mampu

meHasil penelitian menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pengetahuan mengenai teknik editing, kemampuan mengoperasikan perangkat lunak editing, keterampilan menyusun konsep visual, serta kemampuan memberikan dan menerima kritik secara konstruktif. Selain peningkatan kompetensi teknis, pendekatan *Peer Learning* juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, serta budaya berbagi pengetahuan di antara anggota komunitas. Temuan ini menunjukkannciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta sebagai pegiat konten dakwah.

Faktor-faktor yang mendukung efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* meliputi kualitas mentor, budaya kolaborasi dalam komunitas, pemanfaatan teknologi digital, serta tingginya motivasi belajar peserta. Di sisi lain, penelitian juga menemukan beberapa kendala yang memengaruhi proses pembelajaran, antara lain keterbatasan waktu peserta karena kesibukan masing-masing, perbedaan tingkat kemampuan awal, kendala jaringan internet, serta keterbatasan perangkat yang digunakan peserta.

Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diminimalkan melalui sistem diskusi yang fleksibel, penyediaan rekaman materi, pemberian pendampingan oleh mentor maupun peserta yang lebih berpengalaman, serta komunikasi yang aktif melalui media digital. Oleh karena itu, secara keseluruhan penerapan pendekatan *Peer Learning* pada

kelas online Komunitas Ruang Edit dapat dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah karena mampu meningkatkan kompetensi, membangun kolaborasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penerapan pendekatan *Peer Learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit sebagai media pembelajaran informal bagi pegiat konten dakwah, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Komunitas Ruang Edit

Komunitas Ruang Edit diharapkan dapat terus mempertahankan dan mengembangkan penerapan pendekatan *Peer Learning* sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, komunitas perlu meningkatkan kualitas pengelolaan kelas dengan menyusun kurikulum pembelajaran yang lebih sistematis, memperbarui materi sesuai perkembangan teknologi editing dan media digital, serta memperbanyak kegiatan praktik kolaboratif yang melibatkan seluruh peserta. Penyediaan dokumentasi materi, rekaman kelas, dan media evaluasi yang lebih terstruktur juga diharapkan dapat membantu peserta yang berhalangan mengikuti pembelajaran secara langsung.

2. Bagi Mentor

Mentor diharapkan terus meningkatkan kualitas pendampingan dengan memberikan umpan balik yang konstruktif, objektif, dan

berkesinambungan terhadap hasil karya peserta. Selain berperan sebagai fasilitator pembelajaran, mentor juga perlu mendorong terciptanya budaya saling belajar, saling menghargai, dan saling berbagi pengalaman di antara peserta sehingga proses *Peer Learning* dapat berlangsung secara optimal.

3. Bagi Peserta

Peserta diharapkan memiliki komitmen yang lebih tinggi dalam mengikuti setiap rangkaian pembelajaran, aktif berdiskusi, serta berani memberikan maupun menerima masukan dari sesama peserta. Sikap terbuka terhadap kritik dan kemauan untuk terus berlatih akan membantu meningkatkan kemampuan teknis editing, kreativitas dalam menyusun konten dakwah, serta kemampuan bekerja sama dalam lingkungan belajar berbasis komunitas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu komunitas pembelajaran informal, yaitu Komunitas Ruang Edit, dengan pendekatan penelitian kualitatif. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pada komunitas atau lembaga pembelajaran informal lainnya agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan pendekatan *Peer Learning*. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur tingkat efektivitas secara lebih objektif melalui analisis statistik, maupun mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar, kepuasan

peserta, keterampilan kolaborasi, dan keberlanjutan hasil belajar dalam pengembangan kompetensi pegiat konten dakwah.

DAFTAR PUSTAKA

Abduxalilovich, Arpaev Jaloldin. “International Multi Disciplinary Journal for Research & Development” 12, no. 09 (2025): 348–51.

Andrews, Joshy, Stefy Jose, and Manoj Xavier. “Evaluating the Effectiveness and Student Perception of Peer Learning in Higher Education: A Critical Analysis.” *International Journal For Multidisciplinary Research* 7, no. 5 (2025): 1–9. https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i05.56546.

Baten, Raiyan Abdul, Famous Clark, and Mohammed Hoque. “Upskilling Together: How Peer-Interaction Influences Speaking-Skills Development Online.” *2019 8th International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction, ACII 2019*, 2019. https://doi.org/10.1109/ACII.2019.8925448.

Boud, David, Ruth Cohen, and Jane Sampson. *Peer Learning in Higher Education: Learning from and with Each Other*. London: Routledge, 2014. https://doi.org/10.4324/9781315042565.

Campbell, Heidi A, and Ruth Tsuria. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2nd Editio. Routledge, 2021. https://doi.org/10.4324/9780429295683.

Chen, Shih-Chih, and Chia-Chen Tsai. “The Empirical Study of College Students’ E-Learning Effectiveness and Its Antecedents Toward the COVID-19 Epidemic Environment.” *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.573590.

Cheng, Fei-Fei, Chin-Shan Wu, and Po-Cheng Su. “The Impact of Collaborative Learning and Personality on Satisfaction in Innovative Teaching Context.” *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713497.

Corrégé, Jean-Baptiste, and Nicolas Michinov. “Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet With Stylus.” *Frontiers in Education* 6 (2021). https://doi.org/10.3389/feduc.2021.733663.

Creswell, John W, and Cheryl N Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications, 2018. https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-inquiry-and-research-design-4-246896.

Eraut, Michael. “Informal Learning in the Workplace.” *Studies in Continuing Education* 26, no. 2 (2004): 247–73.

https://doi.org/10.1080/158037042000225245.

Huang Chang, Yahui. “LA EDICIÓN ENTRE PARES COMO PEER EDITING AS A PEDAGOGICAL TOOL TO ENHANCE,” 2025.

Huang, Xi, Hongwei Li, Lirong Huang, and Tao Jiang. “Research on the Development and Innovation of Online Education Based on Digital Knowledge Sharing Community.” *BMC Psychology* 11 (2023): 295. https://doi.org/10.1186/s40359-023-01337-6.

Husna, Zida Zakiyatul. “Perkembangan Dakwah Melalui Media Sosial Instagram: Literature Review.” *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 5, no. 2 (2021). https://doi.org/10.32332/ath_thariq.v5i2.3539.

Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. “Survei Internet Indonesia 2025.” APJII, 2025.

Kemp, Simon. “Digital 2025: Indonesia.” DataReportal, 2025.

Knowles, Malcolm S, Elwood F Holton III, and Richard A Swanson. *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Routledge, 2015.

Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc., 2015. https://www.informit.com/store/experiential-learning-experience-as-the-source-of-learning-9780133892406.

Kong, Yangtao. “The Role of Experiential Learning on Students’ Motivation and Classroom Engagement.” *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272.

Kushardiyanti, Dessy. “Tren Konten Dakwah Digital Oleh Content Creator Milenial Melalui Media Sosial TikTok Di Era Pandemi COVID-19.” *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 12, no. 1 (2021).

Livingstone, David W. *Adults’ Informal Learning*. National Centre for the Study of Learning and Work, 2001.

Marsick, Victoria J, and Karen E Watkins. *Informal and Incidental Learning in the Workplace*. London: Routledge, 2015. https://doi.org/10.4324/9781317505464.

Mendieta-Aragón, Adrián, Raquel Arguedas-Sanz, Luis Manuel Ruiz-Gómez, and Julio Navío-Marco. “Tackling the Challenge of Peer Learning in Hybrid and Online Universities.” *Education and Information Technologies* 28 (2023): 4505–29. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11397-7.

Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edited by 3. SAGE Publications, 2014.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, 2021.

Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media, 2022.

Putri, Suci Tuty, and Sri Sumartini. "Integrating Peer Learning Activities and Problem-Based Learning in Clinical Nursing Education." *SAGE Open Nursing* 7 (2021). https://doi.org/10.1177/23779608211000262.

Rachmah, Aulia. "The Effectiveness of Social Media as a Medium for Islamic Da'wah in the Digital Era: A Systematic Literature Review." *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 11, no. 1 (2025). https://doi.org/10.29240/jdk.v11i1.16241.

Saidah, Musfiah. "Media Affordance in Digital Dakwah: A Study of Religious Communication Practices in Social Media." *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 16, no. 1 (2024). https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v16i1.3696.

Samsa, Leigh Ann, and Carlos C Goller. "Divide and Conquer: A Simple, Modern Technique for Collaborative Small Group Learning with Reciprocal Peer Teaching." *Journal of Microbiology & Biology Education* 22, no. 1 (2021). https://doi.org/10.1128/jmbe.v22i1.2153.

Santos, Silvana Maria Aparecida Viana, Alberto da Silva Franqueira, and Silvanete Cristo Viana. "Instrução Entre Pares Como Facilitar o Diálogo e a Troca de Conhecimento." *Observatório De La Economía Latinoamericana* 22, no. 4 (2024): e4343. https://doi.org/10.55905/oelv22n4-189.

Saragih, Anisa Fadilah Fikri, Rina Febriana Sagala, and Effendi. "Peran Media Sosial Dalam Membangun Dakwah Islam Yang Efektif." *Dakwatussifa: Journal of Da'wah and Communication* 1, no. 2 (2022): 141–51. https://doi.org/10.56146/dakwatussifa.v1i2.59.

Saravanan, D, Christy Peter, Ashu Tomar, and P Pravin. "Enhancing Speaking Abilities Through Student-Student Interactions." In *Emerging Trends in Smart Societies: Interdisciplinary Perspectives*, 89–92. Routledge, 2024. https://doi.org/10.4324/9781003489412-21.

Saunders, Benjamin, Julius Sim, Tom Kingstone, Shula Baker, Jackie Waterfield, Bernadette Bartlam, Heather Burroughs, and Clare Jinks. "Saturation in Qualitative Research: Exploring Its Conceptualization and Operationalization." *Quality and Quantity* 52, no. 4 (2018): 1893–1907. https://doi.org/10.1007/s11135-017-0574-8.

Siddhartha, Sunanda, Roy. "The Journey from Pedagogy to Peeragogy." *Scholarly*

Research Journal for Interdisciplinary Studies 13, No. 88, no. April (2025): 306–12.

Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. 12th ed. New York: Pearson, 2018.

Steers, Richard M. *Organizational Effectiveness: A Behavioral View*. Santa Monica, California: Goodyear Publishing Company, 1977.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, 2022.

Topping, Keith James. "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review." *Education Sciences* 13, no. 4 (2023): 326. https://doi.org/10.3390/educsci13040326.

Tumangger, Mia Hafizah, Taofan Ali Achmadi, Shakila Rahmasari, Prasiska Mela Caroline, Sisilia Brietta Angelin, Valen Hidayanti, and Meinanda Rahmatika. "Efektivitas Metode Peer Teaching Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 8, no. 6 (2025): 305–14. https://doi.org/10.32764/joems.v8i6.1632.

UNESCO. "Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education." Paris: UNESCO, 2021. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707.

Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978.

Walker, Richard, Setareh Chong, and James Chong. "Facilitating Peer-Led Group Research Through Virtual Collaboration Spaces: An Exploratory Research Study." *Research in Learning Technology* 29 (2021). https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2520.

Watkins, Karen E, Victoria J Marsick, M Grant Wofford, and Andrea D Ellinger. "The Evolving Marsick and Watkins (1990) Theory of Informal and Incidental Learning." *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2018. https://doi.org/10.1002/ace.20285.

Wenger, Etienne. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press, 1998.

Wibowo, Ari. "Profesionalisme Dai Di Era Society 5.0: Mengulas Profil Dan Strategi Pengembangan Dakwah." *Wardah* 22, no. 1 (2021): 1–13. https://doi.org/10.19109/wardah.v22i1.9003.

Yu, Haiqin, Ping Liu, Xiaoqing Huang, and Yuxi Cao. "Teacher Online Informal Learning as a Means to Innovative Teaching During Home Quarantine in the

COVID-19 Pandemic." *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596582.

Zahra, Aghnia Nur. "Strategi Dakwah Desain Visual Grafis Pada Media Sosial Di Instagram." *HIKMAH: Jurnal Dakwah Dan Sosial* 2, no. 2 (2022): 101–11. https://doi.org/10.29313/hikmah.vi.2729.

Zhang, Liqin, and Chunhui Wan. "The Application of Informal Learning Community Based on Microblog." In *2013 Fifth International Conference on Computational and Information Sciences (ICCIS)*, 516–19. IEEE, 2013. https://doi.org/10.1109/ICCIS.2013.143.

Abduxalilovich, Arpaev Jaloldin. "International Multi Disciplinary Journal for Research & Development" 12, no. 09 (2025): 348–51.

Andrews, Joshy, Stefy Jose, and Manoj Xavier. "Evaluating the Effectiveness and Student Perception of Peer Learning in Higher Education: A Critical Analysis." *International Journal For Multidisciplinary Research* 7, no. 5 (2025): 1–9. https://doi.org/10.36948/ijfmr.2025.v07i05.56546.

Baten, Raiyan Abdul, Famous Clark, and Mohammed Hoque. "Upskilling Together: How Peer-Interaction Influences Speaking-Skills Development Online." *2019 8th International Conference on Affective Computing and Intelligent Interaction, ACII 2019*, 2019. https://doi.org/10.1109/ACII.2019.8925448.

Boud, David, Ruth Cohen, and Jane Sampson. *Peer Learning in Higher Education: Learning from and with Each Other*. London: Routledge, 2014. https://doi.org/10.4324/9781315042565.

Campbell, Heidi A, and Ruth Tsuria. *Digital Religion: Understanding Religious Practice in Digital Media*. 2nd Editio. Routledge, 2021. https://doi.org/10.4324/9780429295683.

Chen, Shih-Chih, and Chia-Chen Tsai. "The Empirical Study of College Students' E-Learning Effectiveness and Its Antecedents Toward the COVID-19 Epidemic Environment." *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.573590.

Cheng, Fei-Fei, Chin-Shan Wu, and Po-Cheng Su. "The Impact of Collaborative Learning and Personality on Satisfaction in Innovative Teaching Context." *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.713497.

Corrégé, Jean-Baptiste, and Nicolas Michinov. "Group Size and Peer Learning: Peer Discussions in Different Group Size Influence Learning in a Biology Exercise Performed on a Tablet With Stylus." *Frontiers in Education* 6

(2021). https://doi.org/10.3389/feduc.2021.733663.

Creswell, John W, and Cheryl N Poth. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications, 2018. https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-inquiry-and-research-design-4-246896.

Eraut, Michael. "Informal Learning in the Workplace." *Studies in Continuing Education* 26, no. 2 (2004): 247–73. https://doi.org/10.1080/158037042000225245.

Huang Chang, Yahui. "LA EDICIÓN ENTRE PARES COMO PEER EDITING AS A PEDAGOGICAL TOOL TO ENHANCE," 2025.

Huang, Xi, Hongwei Li, Lirong Huang, and Tao Jiang. "Research on the Development and Innovation of Online Education Based on Digital Knowledge Sharing Community." *BMC Psychology* 11 (2023): 295. https://doi.org/10.1186/s40359-023-01337-6.

Husna, Zida Zakiyatul. "Perkembangan Dakwah Melalui Media Sosial Instagram: Literature Review." *Ath-Thariq: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 5, no. 2 (2021). https://doi.org/10.32332/ath_thariq.v5i2.3539.

Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet. "Survei Internet Indonesia 2025." APJII, 2025.

Kemp, Simon. "Digital 2025: Indonesia." DataReportal, 2025.

Knowles, Malcolm S, Elwood F Holton III, and Richard A Swanson. *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Routledge, 2015.

Kolb, David A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc., 2015. https://www.informit.com/store/experiential-learning-experience-as-the-source-of-learning-9780133892406.

Kong, Yangtao. "The Role of Experiential Learning on Students' Motivation and Classroom Engagement." *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.771272.

Kushardiyanti, Dessy. "Tren Konten Dakwah Digital Oleh Content Creator Milenial Melalui Media Sosial TikTok Di Era Pandemi COVID-19." *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 12, no. 1 (2021).

Livingstone, David W. *Adults' Informal Learning*. National Centre for the Study of Learning and Work, 2001.

Marsick, Victoria J, and Karen E Watkins. *Informal and Incidental Learning in the Workplace*. London: Routledge, 2015. https://doi.org/10.4324/9781317505464.

Mendieta-Aragón, Adrián, Raquel Arguedas-Sanz, Luis Manuel Ruiz-Gómez, and Julio Navío-Marco. "Tackling the Challenge of Peer Learning in Hybrid and Online Universities." *Education and Information Technologies* 28 (2023): 4505–29. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11397-7.

Miles, Matthew B, A Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Edited by 3. SAGE Publications, 2014.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, 2021.

Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media, 2022.

Putri, Suci Tuty, and Sri Sumartini. "Integrating Peer Learning Activities and Problem-Based Learning in Clinical Nursing Education." *SAGE Open Nursing* 7 (2021). https://doi.org/10.1177/23779608211000262.

Rachmah, Aulia. "The Effectiveness of Social Media as a Medium for Islamic Da'wah in the Digital Era: A Systematic Literature Review." *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi* 11, no. 1 (2025). https://doi.org/10.29240/jdk.v11i1.16241.

Saidah, Musfiah. "Media Affordance in Digital Dakwah: A Study of Religious Communication Practices in Social Media." *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi* 16, no. 1 (2024). https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v16i1.3696.

Samsa, Leigh Ann, and Carlos C Goller. "Divide and Conquer: A Simple, Modern Technique for Collaborative Small Group Learning with Reciprocal Peer Teaching." *Journal of Microbiology & Biology Education* 22, no. 1 (2021). https://doi.org/10.1128/jmbe.v22i1.2153.

Santos, Silvana Maria Aparecida Viana, Alberto da Silva Franqueira, and Silvanete Cristo Viana. "Instrução Entre Pares Como Facilitar o Diálogo e a Troca de Conhecimento." *Observatório De La Economía Latinoamericana* 22, no. 4 (2024): e4343. https://doi.org/10.55905/oelv22n4-189.

Saragih, Anisa Fadilah Fikri, Rina Febriana Sagala, and Effendi. "Peran Media Sosial Dalam Membangun Dakwah Islam Yang Efektif." *Dakwatussifa: Journal of Da'wah and Communication* 1, no. 2 (2022): 141–51. https://doi.org/10.56146/dakwatussifa.v1i2.59.

Saravanan, D, Christy Peter, Ashu Tomar, and P Pravin. "Enhancing Speaking Abilities Through Student-Student Interactions." In *Emerging Trends in Smart Societies: Interdisciplinary Perspectives*, 89–92. Routledge, 2024.

https://doi.org/10.4324/9781003489412-21.

Saunders, Benjamin, Julius Sim, Tom Kingstone, Shula Baker, Jackie Waterfield, Bernadette Bartlam, Heather Burroughs, and Clare Jinks. "Saturation in Qualitative Research: Exploring Its Conceptualization and Operationalization." *Quality and Quantity* 52, no. 4 (2018): 1893–1907. https://doi.org/10.1007/s11135-017-0574-8.

Siddhartha, Sunanda, Roy. "The Journey from Pedagogy to Peeragogy." *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies* 13, No. 88, no. April (2025): 306–12.

Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. 12th ed. New York: Pearson, 2018.

Steers, Richard M. *Organizational Effectiveness: A Behavioral View*. Santa Monica, California: Goodyear Publishing Company, 1977.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, 2022.

Topping, Keith James. "Advantages and Disadvantages of Online and Face-to-Face Peer Learning in Higher Education: A Review." *Education Sciences* 13, no. 4 (2023): 326. https://doi.org/10.3390/educsci13040326.

Tumangger, Mia Hafizah, Taofan Ali Achmadi, Shakila Rahmasari, Prasiska Mela Caroline, Sisilia Brietta Angelin, Valen Hidayanti, and Meinanda Rahmatika. "Efektivitas Metode Peer Teaching Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Teknik Pangkas Rambut Mahasiswa Vokasi." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 8, no. 6 (2025): 305–14. https://doi.org/10.32764/joems.v8i6.1632.

UNESCO. "Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education." Paris: UNESCO, 2021. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707.

Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978.

Walker, Richard, Setareh Chong, and James Chong. "Facilitating Peer-Led Group Research Through Virtual Collaboration Spaces: An Exploratory Research Study." *Research in Learning Technology* 29 (2021). https://doi.org/10.25304/rlt.v29.2520.

Watkins, Karen E, Victoria J Marsick, M Grant Wofford, and Andrea D Ellinger. "The Evolving Marsick and Watkins (1990) Theory of Informal and Incidental Learning." *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2018. https://doi.org/10.1002/ace.20285.

Wenger, Etienne. *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press, 1998.

Wibowo, Ari. "Profesionalisme Dai Di Era Society 5.0: Mengulas Profil Dan Strategi Pengembangan Dakwah." *Wardah* 22, no. 1 (2021): 1–13. https://doi.org/10.19109/wardah.v22i1.9003.

Yu, Haiqin, Ping Liu, Xiaoqing Huang, and Yuxi Cao. "Teacher Online Informal Learning as a Means to Innovative Teaching During Home Quarantine in the COVID-19 Pandemic." *Frontiers in Psychology* 12 (2021). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.596582.

Zahra, Aghnia Nur. "Strategi Dakwah Desain Visual Grafis Pada Media Sosial Di Instagram." *HIKMAH: Jurnal Dakwah Dan Sosial* 2, no. 2 (2022): 101–11. https://doi.org/10.29313/hikmah.vi.2729.

Zhang, Liqin, and Chunhui Wan. "The Application of Informal Learning Community Based on Microblog." In *2013 Fifth International Conference on Computational and Information Sciences (ICCIS)*, 516–19. IEEE, 2013. https://doi.org/10.1109/ICCIS.2013.143.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. Lampiran Observasi

1. Catatan Harian Observasi

Jenis Observasi: Observasi Non Partisipan
Observer: Peneliti
Objek Observasi: Aktivitas anggota pada Grup WhatsApp Member Komunitas Ruang Edit
Media Observasi: WhatsApp Group

a. Tabel Catatan Harian Observasi

No.	Hari/Tanggal	Waktu	Aktivitas yang Diamati	Hasil Pengamatan	Indikator Peer Learning
1	Rabu, 22 Juli 2026	19.00–21.00 WIB	Penyampaian informasi dan koordinasi kegiatan pembelajaran	Admin menyampaikan informasi mengenai jadwal kelas, agenda pembelajaran, serta tautan kelas daring. Beberapa anggota memberikan konfirmasi kehadiran dan menanyakan teknis pelaksanaan kelas.	Interaksi dan komunikasi dalam kelompok
2	Jumat, 24 Juli 2026	20.00–22.00 WIB	Berbagi materi dan diskusi antarpeserta	Materi pembelajaran dibagikan melalui grup. Beberapa anggota mengajukan	Saling berbagi pengetahuan dan pengalaman

				pertanyaan mengenai teknik editing. Anggota lain memberikan jawaban berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Mentor memberikan klarifikasi terhadap diskusi yang berlangsung.	
3	Senin, 27 Juli 2026	19.30–22.00 WIB	Berbagi hasil praktik dan pemberian umpan balik	Peserta membagikan hasil praktik editing berupa gambar atau video. Anggota lain memberikan komentar dan saran terkait desain, font, warna, komposisi, dan penyajian konten. Mentor memberikan penguatan dan koreksi terhadap beberapa hasil karya.	Kolaborasi dan peer feedback
4	Kamis, 30 Juli 2026	19.00–21.30 WIB	Pemberian tugas dan diskusi pengerjaan tugas	Admin menyampaikan tugas mingguan beserta ketentuan dan batas waktu. Peserta	Belajar melalui teman sebaya dan berbagi pengalaman

				berdiskusi mengenai konsep tugas dan saling memberikan tips penggunaan aplikasi editing serta referensi desain.	
5	Minggu, 2 Agustus 2026	20.00–22.00 WIB	Pengumpulan dan evaluasi hasil tugas	Peserta mulai mengirimkan hasil tugas. Mentor memberikan evaluasi dan saran perbaikan. Beberapa peserta juga memberikan masukan terhadap karya peserta lainnya secara konstruktif.	Evaluasi dan umpan balik antarteman
6	Rabu, 5 Agustus 2026	19.00–21.00 WIB	Refleksi dan berbagi pengalaman belajar	Peserta menyampaikan pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa peserta menyampaikan bahwa kegiatan membantu meningkatkan kemampuan editing, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan	Refleksi, motivasi, dan pembelajaran kolaboratif

				motivasi dalam membuat konten dakwah.	

b. Tabel Rekapitulasi Hasil Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Temuan Observasi
1	Aktivitas pembelajaran	Aktivitas pembelajaran berlangsung melalui penyampaian materi, diskusi, pemberian tugas, praktik, dan evaluasi.
2	Interaksi antarpeserta	Peserta saling bertanya, menjawab, memberikan saran, serta berbagi pengalaman dalam proses belajar.
3	Peran mentor	Mentor berperan memberikan arahan, klarifikasi, evaluasi, dan umpan balik terhadap proses maupun hasil belajar peserta.
4	Penerapan peer learning	Peer learning terlihat melalui kegiatan berbagi pengetahuan, pengalaman, tips editing, diskusi, dan pemberian umpan balik antarpeserta.
5	Partisipasi peserta	Peserta berpartisipasi dalam diskusi, mengirimkan hasil praktik, memberikan tanggapan, serta membantu peserta lain.
6	Umpan balik	Umpan balik diberikan oleh mentor maupun sesama peserta terhadap hasil karya yang dibagikan dalam grup.
7	Pemanfaatan WhatsApp	WhatsApp digunakan untuk menyampaikan informasi, membagikan materi, berdiskusi, mengumpulkan tugas, dan memberikan umpan balik.
8	Suasana pembelajaran	Interaksi dalam grup berlangsung secara komunikatif dan menunjukkan adanya sikap saling membantu serta menghargai antaranggota.
9	Hambatan	Tidak semua peserta menunjukkan tingkat keaktifan yang sama. Sebagian anggota lebih banyak menjadi pembaca dibandingkan peserta yang aktif berdiskusi.
10	Efektivitas pembelajaran	Aktivitas pembelajaran menunjukkan adanya keterlibatan peserta, pertukaran pengetahuan,

		peningkatan pemahaman melalui diskusi, serta dukungan antarpeserta dalam menyelesaikan tugas.

2. Pedoman Observasi

a. Identitas Observasi

Judul Penelitian:

Analisis Efektivitas Penerapan Metode Peer Learning pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit sebagai Media Pembelajaran Informal bagi Pegiat Konten Dakwah

Jenis Observasi:

Observasi Non Partisipan

Peran Peneliti:

Observer (tidak terlibat dalam proses pembelajaran maupun diskusi)

Objek Observasi:

Aktivitas pembelajaran pada Grup WhatsApp Member Komunitas Ruang Edit

Media Observasi:

Grup WhatsApp Member Ruang Edit

b. Tujuan observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan metode peer learning pada kelas online Komunitas Ruang Edit, pola interaksi antaranggota, peran mentor, partisipasi peserta, serta efektivitas pembelajaran informal yang berlangsung di dalam grup WhatsApp.

c. Aspek yang diobservasi

Judul Penelitian: Analisis Efektivitas Penerapan Metode Peer Learning pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit sebagai Media Pembelajaran Informal bagi Pegiat Konten Dakwah

Jenis Observasi: Observasi Non Partisipan
Observer: Peneliti
Objek Observasi: Aktivitas pembelajaran anggota Komunitas Ruang Edit
Media Observasi: Grup WhatsApp Member Ruang Edit

1). Pedoman Observasi

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Fokus Pengamatan	Keterangan/ Catatan
1	Aktivitas pembelajaran	Adanya kegiatan belajar yang berlangsung melalui grup WhatsApp	Penyampaian materi, informasi kelas, tugas, dan aktivitas belajar	
2	Penyampaian materi	Admin atau mentor membagikan materi pembelajaran	Bentuk materi yang dibagikan, seperti teks, gambar, video, dokumen, atau tautan	
3	Peran mentor	Mentor memberikan arahan dan pendampingan kepada peserta	Penjelasan, pengarahan, klarifikasi, motivasi, dan evaluasi	
4	Interaksi antarpeserta	Peserta melakukan komunikasi dan	Tanya jawab, diskusi, komentar, dan respons terhadap pesan peserta lain	

		diskusi dengan peserta lain		
5	Berbagi pengetahuan	Peserta membagikan pengetahuan atau pengalaman kepada peserta lain	Tips editing, pengalaman menggunakan aplikasi, teknik desain, dan solusi permasalahan	
6	Saling membantu	Peserta membantu peserta lain dalam memahami materi atau menyelesaikan tugas	Pemberian solusi, tutorial, contoh, atau penjelasan dari peserta kepada peserta lainnya	
7	Penerapan *peer learning*	Terjadi proses pembelajaran melalui teman sebaya	Peserta belajar dari pengalaman, pengetahuan, dan hasil karya peserta lainnya	
8	Partisipasi peserta	Peserta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Bertanya, menjawab, berdiskusi, mengirimkan tugas, dan memberikan tanggapan	
9	Berbagi hasil karya	Peserta membagikan hasil praktik atau tugas	Karya desain, video, poster, atau konten dakwah yang dihasilkan peserta	
10	Umpan balik teman sebaya	Peserta memberikan tanggapan terhadap hasil karya peserta lain	Kritik, saran, koreksi, apresiasi, dan rekomendasi perbaikan	

11	Evaluasi mentor	Mentor memberikan penilaian atau evaluasi terhadap hasil belajar peserta	Koreksi karya, saran perbaikan, dan penguatan terhadap hasil belajar	
12	Kolaborasi	Peserta bekerja sama dalam proses pembelajaran	Diskusi bersama, pemecahan masalah, berbagi referensi, dan saling membantu	
13	Motivasi belajar	Adanya dukungan yang mendorong peserta untuk terus belajar	Apresiasi, motivasi, dukungan, dan dorongan dari mentor maupun peserta lain	
14	Suasana pembelajaran	Interaksi dalam grup mendukung proses belajar	Komunikasi yang terbuka, sopan, kondusif, dan saling menghargai	
15	Pemanfaatan WhatsApp	WhatsApp dimanfaatkan sebagai media pembelajaran informal	Komunikasi, berbagi materi, diskusi, pengumpulan tugas, dan pemberian umpan balik	
16	Hambatan pembelajaran	Terdapat kendala dalam proses pembelajaran	Peserta pasif, keterlambatan respons, kendala teknis, atau kesulitan memahami materi	
17	Pemahaman peserta	Terlihat adanya perkembangan pemahaman terhadap materi	Kemampuan peserta menjelaskan, menerapkan, atau memperbaiki hasil praktik	
18	Keterampilan editing	Peserta menerapkan	Penggunaan aplikasi, teknik editing, desain	

		pengetahuan dalam menghasilkan karya	visual, dan pembuatan konten	
19	Kemandirian belajar	Peserta menunjukkan inisiatif untuk belajar secara mandiri	Mencari referensi, bertanya, mencoba teknik baru, dan menyelesaikan tugas	
20	Efektivitas pembelajaran	Aktivitas pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan belajar	Partisipasi, pemahaman, keterampilan, penyelesaian tugas, dan kebermanfaatan pembelajaran	

2). Lembar Checklist Observasi

No.	Indikator yang Diamati	Teramati	Tidak Teramati	Catatan
1	Penyampaian materi pembelajaran dalam grup	✓		
2	Mentor memberikan arahan kepada peserta	✓		
3	Mentor memberikan klarifikasi terhadap pertanyaan peserta	✓		
4	Peserta mengajukan pertanyaan	✓		
5	Peserta menjawab pertanyaan peserta lain	✓		
6	Peserta berdiskusi mengenai materi	✓		
7	Peserta berbagi pengalaman dan pengetahuan	✓		

8	Peserta saling membantu menyelesaikan permasalahan	✓		
9	Peserta membagikan hasil praktik atau tugas	✓		
10	Peserta memberikan komentar terhadap karya peserta lain	✓		
11	Peserta memberikan kritik dan saran yang konstruktif	✓		
12	Mentor memberikan umpan balik terhadap hasil karya	✓		
13	Terjadi pembelajaran antarteman sebaya	✓		
14	Peserta menunjukkan keaktifan dalam kegiatan	✓		
15	Peserta menunjukkan inisiatif untuk belajar	✓		
16	Terjadi kolaborasi antarpeserta	✓		
17	Terdapat dukungan dan motivasi antarpeserta	✓		
18	WhatsApp digunakan sebagai media berbagi materi	✓		
19	WhatsApp digunakan sebagai media diskusi	✓		
20	Terlihat adanya hasil atau perkembangan belajar peserta	✓		

3). Keterangan Pelaksanaan Observasi

Pedoman observasi digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran pada Grup

WhatsApp Member Komunitas Ruang Edit. Observasi dilakukan secara non partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan diskusi, tidak memberikan tanggapan terhadap percakapan anggota, dan tidak mengarahkan jalannya pembelajaran.

Pengamatan difokuskan pada aktivitas yang berkaitan dengan penerapan *peer learning*, meliputi interaksi antarpeserta, proses berbagi pengetahuan dan pengalaman, saling membantu, pemberian umpan balik, partisipasi peserta, peran mentor, pemanfaatan WhatsApp, serta indikasi tercapainya tujuan pembelajaran.

Data hasil observasi selanjutnya digunakan sebagai data pendukung (triangulasi) untuk memperkuat data yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dalam menganalisis efektivitas penerapan metode *peer learning* pada kelas online Komunitas Ruang Edit.

B. Lampiran Wawancara

1. Wawancara Founder

Nama: Defri Muhammad Fahrul Habiebi

Jabatan: Founder Ruang Edit

a. Bagaimana sejarah berdirinya Komunitas Ruang Edit?

Sejarah singkatnya ya. Ini jadi dulu di tahun 2019 itu sebelum COVID. Itu dulu tuh emang hobinyabukan fotografi atau videografi. Tapi di bidang gambar. Suka gambar Terus hal ini muncul kenapa suka di bidang editing video. Fokusnya video

ya. Itu karena pas lagi kegiatan emang suka dengerin musik. Jadi pas beberapa kali dengerin musik tuh kayak ngebayang ada video klipnya. Walaupun kita sendiri itu aku sendiri gak pernah lihat video klipnya. Tapi setiap kali dengerin lagu akhirnya kepikiran tuh wah videonya bisa kayak gini, kayak gini, kayak gini. Akhirnya coba ngedit video. Waktu itu masih pake aplikasi senderhana. Dan waktu itu juga masih pake laptop kantor. Dan akhirnya mulai mendalami disitu. Mulai belajar. Dan pas 2018 akhir mulai fokus di bidang editing sama foto dulu. Desain, foto, sama video. Setelah itu pas sudah mendalami, cukup mendalami. Akhirnya kayak butuh tempat. Kayak butuh temen lah. Butuh sirekel buat belajar bareng. Akhirnya mutusin buat ikut beberapa komunitas di Instagram. Waktu itu kaget. Ternyata kelas-kelas editing tuh bisa ya. Itu tuh by WhatsApp. Dulu mikirnya tuh harus pake website atau pake telegram atau something gitu ya. Discord. Tapi ternyata disini. kita bisa belajarnya tuh lewat WhatsApp.

Akhirnya 1-2 kelas diikutidan ada beberapa hal yang kurang cocok dengan sistemnya. Akhirnya memutuskan buat keluar. Dan waktu itu udah mulai nonton di Instagram. Banyak banget temen-temen yang nanya. Karena akhirnya mulai

kewalahan buat jawabin satu-satu. Akhirnya mereka, temen-temen itu aku kumpulin. aku kumpulin di satu grup. Dulu namanya bukan Ruang Edit. Tapi creative Instastory. Nah, karena merasa nama grupnya ini terlalu inklusif di bagian Instastory aja. Akhirnya memutuskan untuk mengganti namanya jadi Ruang Edit. Jadi lebih bisa masuk ke mana saja selama itu berbasis editing.

Nah, akhirnya dari situlah Komunitas Editing Ruang Edit di tahun 2019 tepatnya pada tanggal 21 Desember 2019 itu tercipta,

terbangun. Dan waktu itu awal terbentuknya masih sekitar 200 orang. Nah, akhirnya lama-kelamaan banyak demand masuk. Karena ramai banget yang pada masuk. Akhirnya kurang dari waktu 2 mingguan total ada sekitar 1000 orang yang masuk. Itu di 2019.

b. Apa visi dan tujuan utama komunitas ini?

Selanjutnya setelah Ruang Edit ini terbentuk visi dan tujuan utama komunitas ini apa sih? Sebenernya visi misinya adalah menjadi wadah buat teman-teman yang pengen belajar editing. Atau lebih tepatnya kankalau kita belajar bareng-bareng sama belajar sendiri itu outputnya beda. Rasanya beda, feelnya beda. Jadi aku ngerasa kalau misalkan kita belajar punya teman, punya kerabat yang punya misi yang sama, tujuan yang sama itu bisa lebih memudahkan kita dalam belajar. Terutama kalau misalkan kita punya miliu. Jadi sebuah pembelajaran yang baik itu ketika kita duduk bersama teman-teman atau rekan-rekan yang punya satu visi misi yang sama. Kita pengen belajar menggambar otomatis kita ikutnya komunitas menggambar. Kita pengen belajar editing otomatis kita nyarinya teman-teman yang pengen belajar editing. Nah disini aku mempertemukan para kreator byang udah lama belajar editing. Kita pertemukan dengan mereka yang baru pengen belajar.

Akhirnya yaudah. Dari situlah tercipta kelas-kelas dari jilid 1 sampai jilid 15. Yang mana setiap jilidnya tidak ada perbedaan semua materinya sama dan jumlah anggota per grup maksimal 250 orang. Jadi tinggal dikalikan saja. Tapi untuk sekarang itu jumlahnya kayak mentok di 110 karena efisiensi biar

pembelajarannya itu lebih fokus biar nggak terlalu banyak orang. Kayak gitu sih.

c. Mengapa memilih pembelajaran secara online?

Dalam metode pembelajaran saat ini sebelumnya tujuannya itu pengen offline. Karena pengen duduk bareng, pengen belajar bareng. Tapi ternyata melihat 2020-2021 itu kan pandemi ya. Pandemi masuk akhirnya kita belajarnya online. Semua pembelajaran itu akhirnya berubah menjadi online. Dan itu pertama kali viral atau naiknya Zoom Meeting atau Google Meet atau Zoom. Nah, disitu akhirnya kita mulai godok bareng-bareng. Oh iya ternyata kita bisa belajar by online ya. Dan akhirnya disitu tuh mulai kuat itu. Fondasinya mulai kuat Akhirnya teman-teman memutuskan wah ternyata kita bisa belajar online. Kita nggak usah harus berangkat ke sekolah. Kita lewat HP itu mudah Jadi tujuannya adalah. agar ruang edit ini mudah dijangkau semua orang Semua orang bisa belajar. Dan wadah ini bisa bermanfaat secara maksimal buat mereka yang pengen belajar editing.

d. Mengapa menggunakan metode peer learning?

e. Bagaimana proses pelaksanaan peer learning?

Jadi metode pembelajaran di sini adalah, pertama kita ngasih materi dulu ke teman-teman Online, Setelah itu mereka akan mengkaji apa yang mereka dapatkan, Mereka tonton. Kita pembelajar itu pakai video. Video dan juga teks, Jadi kita nggak nge-zoom. Zoom Itu sekarang kita fokuskan untuk webinar aja. Sekarang kita nggak pakai zoom. Jadi kita nggak yang terlalu

formal-formal banget. Jadi kita semuanya pakai tulisan. Metodenya kita bagikan ke teman-teman.

Kemudian setelah mereka pelajari apa yang mereka pahami mereka praktekan. Setelah mereka praktekan, jika ada kendala selama pembuatannya atau selama pembelajarannya itu berlangsung, mereka sangat sangat amat terbuka dan sangat kita perbolehkan bahkan kita sarankan untuk langsung nanya ke admin. Which is setiap grup itu punya admin... dan semua admin itu berperan dalam pengoreksian materi.

Nah pengoreksian materinya itu disampaikan dengan voice note ataupun tekstual... ataupun juga langsung menggunakan metode kita ambil videonya, kita koreksi... kita coret-coret bagian mana yang perlu diperbaiki kita kirimkan ulang dan member dipersilakan untuk mengirimkan revisi yang sudah mereka buat. Kira-kira dari metode yang kita terapkan sejauh ini. Itu tadi menjawab pertanyaan mengapa menggunakan metode dan bagaimana proses pelaksanaannya.

f. Bagaimana pembagian peran mentor dan peserta?

Untuk pembagian peran mentor saat ini kita untuk waktu kemarin ya sebelum perubahan itu kita mencari beberapa mentor setiap materi kita cari dua mentor. Itu aplikasi pixellab siapa, aplikasi canva siapa, capcut siapa, lightroom siapa dan mentor-mentor itu kita ambil dari member itu sendiri. Jadi kita ambil dari member-member yang punya potensi besar mereka yang sudah punya pengalaman bahkan mereka yang sudah bisa dikatakan bekerja di bidang mereka dengan aplikasi yang mereka kuasai kita jadikan mentor di situ. Mereka menjadi mentor dan pertama kita arahkan materi yang akan kita

sampaikan apa kemudian kita kirimkan materi kepada mereka mereka olah menjadi materi yang siap dibagikan ke para member.

g. Bagaimana perkembangan kemampuan peserta setelah mengikuti kelas?

itu sebenarnya kita tidak bisa pupuk rata ya karena berbeda-beda. Jadi ada yang belajarnya cukup lama... ada yang memahaminya cukup lama ada yang cepat banget. Itu kita tinjau dari latar belakang mereka. Karena setiap orang kan punya punya latar belakang dan punya emang hobi yang berbeda-beda. Ada yang pengen belajar dari nol ada yang emang sudah punya interest banget. Jadi setiap member itu sebenarnya punya tujuan yang berbeda-beda. Ada yang pengen belajar editing karena biar bisa kerja. Ada yang pengen belajar editing karena emang passion. Ada yang pengen belajar editing karena dia itu ngerasa pengen memperbagus Instagramnya lah. Jadi semua member yang masuk ke situ dengan reason yang berbeda-beda. Jadi kalau dikatakan bagaimana progresnya atau hasilnya, bisa dikatakan dalam waktu kurang dari 6 bulan mereka menguasai ya 1, 2, 3, 4 materi yang mereka bisa implementasikan.

Jadi kemampuan peserta ini Tergantung peserta masing-masing, Ada satu notes lagi nih. Bahkan ada beberapa member yang emang masuk itu bukan buat belajar. Tapi emang buat nyari relasi. Ada juga yang pengen nyari relasi. Pengen ngerasa oh ternyata dunia editing itu nggak selesai cuma di di belajarnya aja. Ada juga yang bisa dapat job dari situ.

h. Bagaimana cara mengevaluasi keberhasilan pembelajaran?

Dalam evaluasi pembelajarannya ini kita bisa mengevaluasi dari banyaknya member yang menyetorkan materi. Jadi ada beberapa materi yang emang ternyata dari yang kita buat nggak ada yang menyetorkan itu ada. Karena ternyata materi terlalu sulit. Ada juga yang materinya itu langsung banyak yang menyetorkan. Karena udah familiar mungkin toolsnya. Udah mudah dipahami. Jadi bisa dikatakan cara mengevaluasi. Jadi kita evaluasi dari melihat demand. Bagusnya kita itu menurut saya pribadi kita selalu mendengarkan request dari teman-teman. Mereka ada yang request... Bang, aku pengen request materi ini. A, B, C, D, F, G. Kita pilih dari 100 orang... yang vote ini jumlahnya berapa. Jadi kita pilih. Setelah kita pilih nanti mereka... akan mengikuti materi. Kita lihat apakah mereka benar-benar membutuhkan materi ini. Gimana kita melihatnya? Melihatnya dari seberapa banyak yang menyetorkan.

i. Apa faktor yang paling mendukung keberhasilan peer learning?

Kemudian begitu...misalkan seperti metode peer learning ini mereka dikasih tutorial. Mereka akan kesusahan karena mereka muncul dari ketidaktahuan mereka. Kalau di ruang edit sendiri kan menggunakan peer learning. Apa yang faktor paling mendukung. keberhasilan ruang edit ini? Ruang edit bisa menggunakan metode peer learning ini. Dan berhasil dan masih bertahan sampai sekarang. Apa? Peer learning itu tadi adalah kita ngasih materi mereka mengerjakan. Yang menurut saya paling mudah dipahami kalau lihat di fakta lapangan. Kita ini untuk belajar editing kita nggak perlu langsung datang ke kelas. Kebanyakan orang itu nonton tutorial di Youtube. Itu saja fakta

di lapangannya. Kita nggak tahu sesuatu sekarang udah nanya ke Google. Ada mentor fisiknya nggak? Nggak ada. Semuanya by daring. Terus kita pengen bikin lagu. Atau pengen bikin lirik. Kita belajarnya bahkan sekarang nanya ke AI. Jadi karena kemajuan teknologi atau penyampaian informasi yang jauh lebih mudah sekarang akhirnya apa? Akhirnya teman-teman itu cukup nanya ke AI atau nanya ke kreator atau nanya ke ke orang-orang yang sudah berpengalaman secara online. Dengan hanya memberikan beberapa step akhirnya mereka bisa jauh lebih mudah memahami. Satu, efektivitas waktu sekarang itu sangat perlu. Kecepatan itu juga sangat perlu. Percepatan informasi di 2026 itu kencang banget. Kita telat 1-2 hari itu sudah keadaan luar biasa. Maka dari itu aku menganggap bahwasanya dengan penggunaan metode kita mengirim materi dengan bisa dibuat kapan saja itu menjadi faktor paling unggul yang bisa kita pertahankan sampai sekarang. Karena melihat banyak teman-teman yang punya kesibukan masing-masing. Ada juga yang ibu rumah tangga juga ada. Ada juga yang sudah kerja juga ada. Jadi kita pengennya materi ini bisa dibuka kapan saja bisa diakses kapan saja dan mudah dibuka dimana dimana saja, kapan saja sambil ngapain saja. Karena mungkin wadah belajar ruang edit ini berbentuk komunitas. Bentuk komunitas. Jadi memang visinya sebenarnya kelas, tapi komunitas?

j. Platform apa saja yang digunakan?

Belajarnya itu lewat Whatsapp channel, Telegram,dan juga Youtube. Youtube itu Youtube private. Jadi teman-teman yang bisa mengakses adalah member saja. Jadi di Youtube itu kumpulan-kumpulan tutorial. Ya, jadi emang materi-materi yang

biasanya materi-materi yang cukup panjang disampaikannya. Jadi kita pakai Youtube.

k. Apa kendala terbesar selama pelaksanaan?

l. Bagaimana solusi yang dilakukan?

Kendala terbesarnya adalah waktu sebenarnya. Jadi gini, karena banyaknya teman-teman yang punya waktu yang berbeda. Itu ketika kita menyampaikan apa namanya materi. Wah bang, aku gak bisa bang kalau misalkan harus di jam kerja. Saya selalu tekankan. Buka setelah kalian selesai bekerja. Buka setelah kalian selesai aktivitas. Nah, kendala keduanya adalah menemukan mentor yang bener-bener dia itu punya... penguasaan yang bener-bener di luar di luar dimen. Kadang-kadang mereka mintanya A, B, C, D, A, B, C, D. Mau gak mau kita harus menyesuaikan.

Nah, kadang-kadang ada beberapa yang tidak bisa dipenuhi. Nah, gimana cara untuk memenuhi demain itu? Kita kadang-kadang arahkan untuk mencari mentor lain di luar dari ruang edit ini. Karena kita juga tahu ya, ketika kita tidak bisa memenuhi ya, kita jangan memaksakan, karena kalau kita memaksakan dan kita seakan-akan kita tahu, nanti kurang kompeten jatuhnya. Kalau kita gak kompeten ya kasih aja ke orang. Bahasanya seperti itu. Oke.

2. Wawancara Mentor

Mentor 1

Nama: Abdul Ghofur

Jabatan: Mentor

a. Bagaimana proses mengajar di kelas online?

Baik, terima kasih atas pertanyaannya. Yang pertama, proses pengajaran di kelas ruang edit ini, di kelas ruang edit ini, ada timeline ya. Jadi, di materi, pemberian materi itu, atau pemberian pengajaran itu, dalam satu pekan itu bergisar 2 materi atau 3 materi. Jadi, untuk harinya tidak ditetapkan. Biasanya selisih 1 hari atau selisih 2 hari.

Nah, kemudian setelah timeline itu dibuat, nanti para mentor ini diplot atau dibagi tugas untuk mempersiapkan materi. Setelah materi sudah siap, baru diploting jadwal hari apa saja mentor itu akan melakukan pengajaran. Kurang lebih seperti itu.

b. Bagaimana mentor memfasilitasi diskusi?

Jadi, setelah mentor memberikan kelas atau memberikan materi, jadi mentor memberikan waktu sekitar 1x24 jam untuk mempelajari atau member atau peserta itu untuk mempelajari materi tersebut. Dalam 1x24 jam itu, baik peserta itu diberikan kesempatan untuk mempelajari maupun untuk menanyakan apabila kurang jelas pada penyampaian materi tersebut. Kemudian, selama 1x24 jam itu grup Whatsapp ya,karena itu di grup, itu akan ditutup. Jadi, setelah mentor memfasilitasi materi, kemudian akan dibuka diskusi setelah 1x24 jam begitu.

Dalam diskusi tersebut, ada yang menitorkan hasil pembelajarannya atau hasil materi yang sudah mentor memberikan. Kemudian, ada yang saling berdiskusi di grup Whatsapp tersebut. Apabila ada yang kurang paham, tidak

hanya mentor yang bisa menjelaskan, tapi peserta lain yang lebih paham itu bisa menjelaskan. Jadi, di situlah dimulai diskusinya.

c. Bagaimana peserta saling membantu?

Baik, jadi kan tidak semua peserta itu atau member itu menguasai materi yang diberikan. Jadi, saling membantunya di sini ketika ada peserta yang kesulitan, tidak harus menunggu atau mentor itu memberikan jawabannya. Tapi langsung ketika yang sudah paham, langsung bisa membantu. Kesulitannya di mana, di bagian apa, biasanya member lain itu langsung memberikan bantuannya.

d. Bagaimana pemberian feedback dilakukan?

Baik, kalau feedback yang dilakukan antara member itu, kurang lebih yang pertama entusias. Jadi, entusias member itu saling memberikan semangat. Nah, itu salah satu feedback utama juga. Karena tanpa ada semangat juga, peserta tidak bisa menguasai atau tidak bisa maksimal untuk menguasai materi yang diberikan oleh mentor. Kemudian yang berikutnya, selain feedback semangat, kemudian peserta lain itu kadang juga memberikan feedback berupa tutorial atau tips-tips dari materi tersebut, akan tapi tidak tersampaikan di materi. Jadi, ada peserta yang lebih tahu, misal tambahan warnanya atau tambahan bagian yang lainnya, kurang lebih seperti itu. Jadi, mereka saling support. Jadi, tidak melulu menunggu materi atau mentor untuk menjelaskan atau memberikan tips. Tapi, peserta saling bertukar pendapat dan juga bertukar kelebihan, kurang lebih seperti itu.

e. Apakah peserta menjadi lebih aktif?

Metode peer learning yang dilakukan di ruang edit ini cukup berdampak pada keaktifan peserta. Dikarenakan, pertama, metode ini cocok untuk kelas online yang jaraknya jauh. Di ruang edit sendiri kan, setiap peserta tidak hanya satu domisi, tapi berbagai kota, bahkan hampir satu Indonesia itu adalah. Jadi, metode ini sangat efektif untuk pembelajaran di ruang edit.

f. Apakah kemampuan editing peserta meningkat?

Baik, terkait kemampuan editing, dari pandangan saya sendiri dan beberapa teman yang sudah dari nol, benar-benar belajar masuk ruang edit itu, saat ini saya antusias bahkan salut untuk mereka yang bisa mengembangkan diri secara efektif. Tidak perlu maksimal. Ada yang saat ini sudah bisa membuka dasar editing sendiri dan sebagainya. Itu menurut saya sangat efektif.

g. Bagaimana perubahan kemampuan peserta dari awal hingga akhir?

Perubahan kemampuan peserta dari awal hingga akhir itu benar-benar sangat efektif. Apalagi dari peserta yang sangat aktif. Saya ambil contoh, ada teman kita itu atas nama Kariha, yang dulu benar-benar belajar dari nol dan sekarang sudah membuka dasar freelance editing. Itu dia dari rumah menghasilkan bodi-bodi uang untuk kehidupannya sendiri, bahkan kliennya itu sekarang tidak hanya di Indonesia, tapi bisa dari luar negeri. Itu perubahan yang sangat meningkat dan baik dari awal join di ruang edit hingga saat ini. Perubahannya sangat signatikan. Kita masuk ke pertanyaan terakhir, ada dua pertanyaan.

h. Kendala apa yang paling sering muncul?

Baik, terima kasih. Berkaitan dengan kendala, yang pertama karena ini berlandasan grup editing yang menggunakan device. Kendala pertama itu terkait storage atau memori penyimpanan dari masing-masing peserta.

Karena kan tidak sedikit juga yang benar-benar belum bisa atau belum mempunyai device yang mempunyai. Maka dari itu, itu salah satu kendala yang sering muncul. Karena materi yang dibikin oleh mentor kadang ada yang memerlukan penyimpanan yang kecil, tapi ada juga yang memerlukan penyimpanan yang besar, kurang lebih seperti itu.

Jadi itu salah satu kendala juga. Kemudian yang kedua kendalanya yaitu terkait jaringan. Karena memang pesertanya dari beberapa daerah yang tidak hanya tinggal di kota doang bisa memasak dan lain sebagainya, ada yang hanya menggunakan data seluler, maka dari itu penggunaan jaringan itu tidak sedikit juga. Jadi ada yang memerlukan data seluler yang banyak. Kemudian yang kedua internet yang lancar. Itu salah satu menjadi kendala juga untuk kelancaran pembelajaran, kurang lebih seperti itu.

i. Bagaimana cara mengatasinya?

Kalau yang pernah saya lakukan secara pribadi, cara mengatasi kendala tersebut, yang pertama storage. Storage kami memaklumi, yang pertama memaklumi bagi peserta yang tidak mempunyai storage atau penyimpanan yang lebih. Kemudian dengan mendapat materi yang lumayan berat, kami memaklumi

untuk tidak mengikuti atau menerapkan materi tersebut. Tapi jika mempunyai storage atau penyimpanan yang mempunyai, kami memusahakan untuk membayar. Terkait kendala jaringan, karena kami memberikan waktu 2-3 jam untuk menerapkan materi. Jadi waktu itu cukup untuk peserta yang terkedala jaringan, kurang lebih seperti itu.

Mentor 2
Nama: Wilki Mulia Prtama
Lama menjadi Mentor: 3 tahun

a. **Bagaimana proses mengajar di kelas online ?**
   Variatif, karena bertemu dengan berbagai macam orang2 yang berbeda beda pendapat dalam kelas online

b. **Bagaimana mentor memfasilitasi diskusi?**
   Menyediakan alur diskusi agar berjalan sesuai dengan tema yang sudah di sepakati antar mentor & para peserta

c. **Bagaimana peserta saling membantu?**
   Berikan suatu peristiwa untuk menjawab dan menyelesaikan problem solving dari materi atau bagian apa yang sedang di sharingkan

d. **Bagaimana pemberian feedback dilakukan?**
   Adakan interaksi, antara kedua belah pihak antara mentor & para peserta

e. **Apakah peserta menjadi lebih aktif?**

Aktif atau tidak tergantung dari aspek materi serta pembawan pada ilmu yang di sampaikan, Aktif berikan selingan gurauan serta materi yang di berikan tetap pda alurnya

f. Apakah kemampuan editing peserta meningkat?

Meningkat dengan adanya arahan yang tertata A-Z pengembangan skill dengan cara di bimbing & di pantau

g. Bagaimana perubahan kemampuan peserta dari awal hingga akhir?

Berbagai variasi ada yang menengah, cepat, lambat namun hal itu wajar

h. Kendala apa yang paling sering muncul?

Rasa canggung di awal saja sisanya, menyesuaikan dengan keadaan reaksi para peserta

i. Bagaimana cara mengatasinya?

10mnt sebelum acara sharing di Mulai coba utk berbicara dengan orang2 sekitar saja bebas topiknnya agar pemanasan dalam penyampaian public speaking

Mentor 3

Nama: Alfan Cahyadiansyah

Jabatan: mentor

a. Bagaimana proses mengajar di kelas online?

Nah, kebetulan kalau kita di ruang edit sendiri, karena ini kelasnya online ya mas, dan memang bahan itu tersebarlah di seluruh Indonesia, jadi kita memang menerapinya kelas online. Jadi, di

setiap minggunya kita mungkin, tim dari pembuat materi atau admin-admin yang lain itu bakal nge-blast materinya di setiap jilid atau di setiap group ya, itu seminggu bisa tiga materi gitu. Dan nanti ketika, kenapa dikasih tiga hari nanti, karena dalam seminggu ada tujuh hari, sisanya itu untuk kayak exercise, atau untuk santai chit-chat aja di group seperti itu, atau sharing-sharing ringan.

Nanti ketika di akhir bulan, sudah minggu keempat dan kelima, nanti kita semua member harus membuat rekapan gitu. Kira-kira dalam satu bulan terakhir, itu sudah memahami materinya atau tidak, seperti itu. Dan ketika teman-teman nanti ada juga reward, jadi nanti di Instagram kita juga akan post gitu. Jadi, di setiap jilid ini, siapa sih yang membuat rekap bulanan terbaik seperti itu.

b. Bagaimana mentor memfasilitasi diskusi?

Oke, untuk fasilitasi sendiri, kita ada acuannya ya. Ada waktu di mana grup itu ditutup dan ada waktunya dibuka. Biasanya grup itu ditutup pada malam hari menjelang waktu tidur, sampai nanti di pagi esoknya ada. Biasanya memang kita intro dulu, apabila mau tutup atau mau buka untuk para member. Misalnya, selamat pagi, silahkan yang mau tanya-tanya atau sharing-sharing boleh. Tapi memang karena member kita ini lumayan banyak, jadi kalau kita tinggal sedikit itu udah ribuan chat. Jadi mereka bisa saling cerita-cerita dalam grup dan seperti itu. Bahkan ada yang kesusahan untuk membuat materi. Ada tuh yang inisiatif kayak screen record, bagaimana cara buat materinya. Dan sejauh ini, begitulah bertahun-tahun. Cara kita memfasilitasi diskusinya, seperti itu.

c. Bagaimana peserta saling membantu?

Seperti yang saya katakan tadi, misalnya para member ini sungguh solid ya. Karena mereka saling membantu ketika ada yang kesusahan. Kayak misalnya ada satu orang yang belum mengerti, atau misalnya sangat kebingungan ketika melihat materi yang diajarkan, dia biasanya bakal bertanya ke teman-teman. Kayak, guys, ada yang bisa kuatujelasin dengan mudah nggak bagaimana caranya ini? Atau bahkan ada yang misalnya nge-screen shoot di step mana, nanti yang lain tuh bakal bantu. Oh, ini diginiin aja, caranya begini-begini. Jadi memang ini terjadi sangat natural. Tidak layak teman yang meminta bantuan aja kayak gitu. Jadi memang seperti itu di ruang edit.

d. Bagaimana pemberian feedback dilakukan?

Oke, jadi misalnya setelah memberikan materi itu, para member akan membantu apa yang sudah diberikan. Nah, biasanya mereka bakal ngirim karyanya, di dalam grup nanti nge-tag admin, para admin kayak, Kak, ini ada yang kurang nggak? Atau gimana nih, Kak, udah keren belum? Nah, biasanya kalau kita sebagian tentu kita akan lihat dan menguasai. Kira-kira ini sudah oke atau belum? Nah, kalau sudah ya kita bilang suka atau sudah. Nah, kalau misalnya belum, ada yang kurang. Misalnya, oh ini harsunya cahanya dikurangin dikit. Oh, misalnya ini typografinya salah, ada yang typo. Oh, misalnya ini nanti tolong dibenerin dulu ya, nanti kirim lagi kalau udah. Jadi memang, dan itu terjadi di dalam grup ya, Mas. Jadi semua orang juga bisa melihat. Jadi, pelajarannya supaya yang belum ngerjain pun tahu Masnya salah di sini. Jangan sampai yang lain juga dapat masalah yang sama. Jadi memang feedbacknya itu secara terbuka ya di dalam grup seperti itu.

e. Apakah peserta menjadi lebih aktif?

Ini 50-50 lah. Karena tidak bisa dipungkirin juga, beberapa member kita juga ada yang sibuk dengan kuliahnya, pendidikannya, atau pekerjaannya. Jadi memang untuk cara seperti ini, menurut kami, ini sudah yang paling efektif. Dan dari semua cara yang sudah kita trial dan error, cara seperti inilah yang membuat peserta ini menjadi aktif. Bahkan karena juga termot tentunya dari teman-teman yang lain, karena ada feedback juga dalam grup tadi, jadi mereka adalah semangat untuk belajarnya meningkat dan lebih aktif. menurut kami, metode peer learning sendiri sangat efektif untuk dilaksanakan di komunitas online seperti Ruang Editing.

f. Apakah kemampuan editing peserta meningkat?

Untuk sebuah pengalaman di Ruang Edit, kemampuan editing para peserta, itu tergantung individu juga, itu lumayan meningkat, Mas. Karena memang ada keinginan untuk bisa, dan ketika ada tutorial secara langsung, atau metode peer learning tadi, itu langsung bisa diterapkan secara, tidak secara real time, tapi setidaknya bisa langsung dicontohkan, diperhatikan dengan contoh seperti itu. Jadi memang beberapa orang kami juga, atau member kami juga, ada yang dari nol itu, misalnya dia minat di fotografi, dia sekarang bisa menjadi photographer, ada yang jadi videographer, ada yang jadi motion grafis, dan lain sebagainya. Jadi, menurut kami, dengan teknik tadi, kemampuan editing peserta kami, atau member kami itu meningkat, Mas.

g. Bagaimana perubahan kemampuan peserta dari awal hingga akhir?

Sejauh pemantuan kami, itu kemampuan para peserta, atau para member dari ruang edit sendiri itu sungguh berubah dengan tebang, Mas. Karena memang dari yang saya katakan tadi, dari keinginan pribadi dari masing-masing member juga, jadi keinginan buat belajar bagaimana, dan curiosity-nya juga dengan rasa penasaran. Jadi, kemampuan peserta kami dari awal hingga akhir, itu melalui perubahan yang signifikan, dan sangat positif. Karena kami juga beberapa pernah, seperti questioner di Instagram, di kolom komentar Instagram kami, dan memang banyak testimoni yang mengatakan kalau mereka bisa terang, bisa jadi photographer, editor, dan lain sebagainya. Jadi, menurut kami, walaupun masuk ruang edit cuma sebentar, atau bisa sebulan, dua bulan, tapi kemampuan mereka jelas berbeda dari awal mereka masuk hingga akhirnya mereka keluar.

h. Kendala apa yang paling sering muncul?

Kendala sih, apalagi di komunitas online seperti ini, biasanya beberapa member itu kadang-kadang menghilang, mungkin kendala jaringan, atau kesibukan. Ya, seperti itulah. Kadang, satu, mereka menghilang. Atau kedua, mereka terlalu sibuk. Akhirnya, mau lewat materi-materi, banyak yang tidak dikerjakan. Dan, atau enggak, mereka tiba- tiba, karena ini sebuah grup WhatsApp ya, mereka tiba-tiba keluar seperti itu. Tampak babi bu, tiba-tiba keluar dari grup seperti itu.

i. Bagaimana cara mengatasinya?

Nah, kalau misalnya nih, misalnya yang keluar, tiba-tiba tanpa memberitahu apa pun, keluar. Wah, kita pasti sebagai admin harus bertanggung jawab pada member kita. Kita WhatsApp pribadi atau chat pribadi, kita tanya dulu kendalanya apa, misalnya apa, seperti

itu. Kalau memang tidak ada jawaban, ya berarti kita menganggapnya bahwa mereka mungkin belum siap untuk bergabung.

Atau mungkin keinginan mereka sudah hilang, atau bagaimana. Kalau misalnya mereka merespon, mungkin ada masalah terkait pribadi, dan sebagainya, kita biarkan. Dan mungkin kita bakal kasih kesempatan lagi jika memang sudah untuk kembali seperti itu.

Juga mungkin, misalnya keluarnya memang karena sibuk mengerjakan skripsi, karena tidak dipungkiri, karena member kami itu bervariatif umurnya. Ada yang masih dari SMP, SMA, bahkan di bapak kuliah juga ada, bahkan yang sedang bekerja juga sudah ada. Jadi memang masalahnya macam-macam, Mas.

Dan memang cara mengatasinya itu sesuai dengan masalah yang ada. Tetap kita harus menjalin komunikasi yang baik, sehingga nanti masalah yang ada, kita bisa mendapatkan jawaban atau solusinya.

Mentor 4

Nama: Zaky Hakim

Jabatan: Mentor

a. Bagaimana proses mengajar di kelas online?

Kalau sejauh ini ya, yang kebanyakan di komunitas itu biasanya kita ngasih fitur tutorial atau nggak, gambar yang itu menjelaskan dari tutorial tersebut. Terus nanti ditambahin teksturnya, setelah penjelasan itu baru ada sesi berikutnya yang bisa ditanyakan ke admin kalau ada yang nggak paham, atau tanya di grup.

b. Bagaimana mentor memfasilitasi diskusi?

Jadi secara, kita membuka obrolannya, supaya nanti ada yang bisa bertanya. Takutnya kalau misalkan kita yang diam-diam juga, pasti membernya entah nanti dia takut atau malu, atau dia minder gitu sama yang lain. Secara itu, kita membuka obrolannya supaya nggak ada rasa minder dari mereka.

c. Bagaimana peserta saling membantu?

Dengan cara itu, kita membuka obrolannya, baru nanti akan ada member yang kelihatannya, misalkan dia seorang, tapi ternyata dia bagus. Itu bisa diarahkan untuk mengajari teman-teman yang lain. Entah nanti dia bisa periksa orang itu, atau dengan cara di grup itu sendiri, langsung kita arahkan supaya diajarin member yang lain. Itu juga salah satu, supaya member satu sama yang lain bisa terhubung.

d. Bagaimana pemberian feedback dilakukan?

Berarti feedback setelah setoran atau gimana? Setelah setoran atau setelah member ini berdiskusi satu sama lain? Setelah mereka berdiskusi, nanti mereka setoran hasil dari karya mereka. Setelah mereka setoran, baru kita memberikan koreksi yang sesuai dengan materi yang udah diberikan. Atau nggak, supaya nggak keluar dari materi tersebut. Jadi itu masih satu konsep untuk menjaga konsep yang udah diberikan dari pemateri di ruang. Jadi itu diberikan feedback, dikasih pujian, nanti mereka baru dikasih kritik ataupun saran untuk perbaikan ke depannya.

e. Apakah peserta menjadi lebih aktif?

Sebenarnya kalau dibilang sempat, kalau tidak, itu bagaimana teman-temannya. Namun kalau misalkan dari sejauh ini, mereka

dikasih tutorial itu, nanti pasti bukan semangat-semangat, semangat sih ada beberapa yang semangat, ada yang biasa saja ada hal-hal yang nggak pengen dibilang secara hitam-hitam, karena kita sudah bosan atau nggak pusih, tapi sejauh ini cara kita itu, walaupun kita memerlukan video, supaya mereka semangat, jadi kita tidak kasih reward atau sesuatu yang meleleh-leleh, penting mereka bisa inisiatif dan semangat untuk bisa ngerjakan itu.

f. Apakah kemampuan editing peserta meningkat?

Sebenarnya diri juga sudah memerhatikan dari dulu sama, teman-teman dari awal itu bisa awal mereka masuk, sampai sejauh ini banyak perubahannya, sampai mereka bisa masuk ke tempat yang mungkin lebih profesional, masuk ke panggung perusahaan, dan lain-lain. Jadi, itu banyak perubahan.

g. Bagaimana perubahan kemampuan peserta dari awal hingga akhir?

Jadi, kemampuan mereka itu juga dari awalnya, tidak paham apa-apa, tidak paham masalah edukasi, bahkan mungkin, misalkan kita ikut pas buka pinjol, perubahan yang apa, sampai mereka semuanya bisa paham, sistem yang sudah ada, apa namanya, garanti tipografi dan lain-lain. Jadi, kemampuan mereka.

h. Kendala apa yang paling sering muncul?

Sebenarnya, ketika member itu berada di awal sekolah, beberapa yang paling sering halus. Tapi kalau orang-orang yang mereka ada di awal sekolah, tapi paling sering itu, ketika mereka merasa ikut atau tidak, tidak usah ikut. Itu bukan masalah edukasi. Karena ada dua-duanya. Itu caranya yang kita sampaikan.

i. Bagaimana cara mengatasinya?

Intinya salah satu. Ini kategorinya kalian sudah bisa mengatakan, ini proses ini untuk mengehadang perusahaan kalian. Tapi salah satu, ini sudah bisa dilakukan di perusahaan kalian,apapun itu yang mengarah ke profesi kalian, sudah harus berhasil juga. Tapi walaupun itu bukan proses yang bisa juga di perusahaan kalian, mungkin ada yang butuhkan, itu bisa menambahkan info buat kalian. Jadi berikan motivasi untuk mereka, dan nanti pasti ada rewardnya jika mereka berhasil dalam perusahaan.

3. Wawancara Member

Member 1

Nama: Ariandi Nur Cahyo
Lama menjadi member: 6 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Kalau alasan paling fundamentalnya saya ikut Ruang Edit, pertama karena gabut waktu itu. Waktu itu kan Covid, kita tidak ada sekolah, tidak ada kuliah, full online semua, tapi gadget kan tetap megang. Nah, itu untuk mengisi waktu, iseng-iseng join Ruang Edit. Nah, ternyata kok asyik dari ngeditnya, asyik ketemu teman-teman virtual, dan akhirnya dari situ berlanjut sampai sekarang.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Kemampuan editing saya sangat nihil, Artinya tidak ada basic editing sama sekali. Jadi baru bisa ngedit tipis-tipis itu ya karena Ruang Edit sampai sekarang.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Kalau yang saya pahami sampai sekarang dan saya ikuti sampai sekarang itu, biasanya di pagi hari itu dari tim Ruang Edit, dari admin-admin kalau tidak dari founder, biasanya beliau-beliau akan mengirimkan sebuah materi, entah itu berupa editing poster, editing video, atau tidak color grading foto, video dan sebagainya. Itu di pagi hari mereka ngirim itu untuk bisa dipraktikkan oleh para member dari pagi sampai malam. Nanti setiap malam akan ada rekapan-rekapannya, siapa-siapa yang sudah mengerjakan dan siapa-siapa yang belum. Jadi kita punya waktu sekitar satu hari untuk mengerjakan tema tersebut.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Kalau untuk sekedar diskusi sangat sering, Mas. Karena juga teman-teman saya kebanyakan dari Ruang Edit, otomatis ruang diskusi saya kebanyakan sama teman-teman Ruang Edit. Seperti itu.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Ya, saya itu sangat jelas. Karena yang saya suka dari Ruang Edit itu saling support-nya sangat besar. Jadi kalau saya itu kan kurangnya di-editing video, di-editing color grading. Jadi biasanya kalau misalkan saya agak stuck di satu masalah, saya lempar ke grup, kemudian kita bisa diskusi bareng untuk

bagaimana yang warna lebih baik, atau tone yang lebih baik, dan seperti itu, Mas.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Kalau mentornya cukup detail. Artinya karena mungkin beliau-beliau juga sudah lebih profesional dibanding saya di bidang itu. Sehingga mereka memiliki kapasitas yang lebih besar untuk memberikan materi, sehingga bisa menjawab berbagai problematik dari member, yaitu saya sendiri. Cuma memang karena pekerjaan-pekerjaan sampingan juga, jadi mungkin kalau sisi gercepnya kurang gercep, tapi kalau untuk memberikan solusi, mereka sangat bisa.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Jawabannya sangat jelas. Seperti saya sudah bilang di awal, saya tidak punya basic editing, kemudian masuk ke Ruang Edit secara tidak sengaja, dan dari ketidak sengaja itu saya tahu berbagai macam aplikasi, berbagai macam trik editing, dan lain-lain. Itu sangat meningkat.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Ya, benar. Termasuk itu juga. Lanjut, pertanyaan selanjutnya.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Benar. Tingkat kepercayaan diri saya semakin tinggi, terutama untuk yang saya kuasai untuk saat ini, itu hanya sekedar color grading foto dan tipografi mungkin, yang Mas lutfi pernah lihat juga. Itu dulu di 2019 saya ala kadarnya tapi semenjak mengikuti Ruang Edit itu, jadi sering upload, sering bikin-bikin juga, jadi lebih percaya diri dan lebih berani.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Ya, tetap, Mas. Jadi diskusi saya tetap aktif bersama teman-teman, karena di Ruang Edit kan tidak hanya tipografi, tidak hanya color grading, Mas. Kita punya materi-materi lain yang bukan sesuatu yang saya kuasai, jadi saya tetap butuh pandangan orang lain, dan juga dari saya pribadi menerima konsultasi dari member lain yang mungkin butuh pandangan untuk tipografi atau color grading, dan sebagainya yang saya kuasai.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Kelebihan belajar di Ruang Edit, ini kalau yang saya rasakan pribadi, karena waktu itu saya masuknya belum berbayar, ketika COVID itu kan masih gratis, masih isi nyesel, jadi saya masuk gratis, tapi sudah mendapatkan materi selama 6 tahun, itu kan benefitnya sangat luar biasa, Mas. Kalau kita kalkulasikan, sekarang kan sudah bisa jutaan. Itu keuntungan yang paling saya rasakan. Kedua, dapat mentor yang seumuran, yang sehobi, tapi tidak mudah menjustifikasi, tapi saling support. Jadi dua poin ini yang menurut saya hal yang saya syukuri di Ruang Edit.

l. Apa kekurangannya?

Kekurangannya karena di Ruang Edit ini tidak ada semacam jadwal kelas seperti sekolah reguler. Jadi itu masih bentrok dengan kerjaan kami, para member, atau kerjaan para admin juga, atau malah juga urusan keluarga, urusan kuliah, dan lain sebagainya. Itu yang mungkin menjadi problem kebanyakan member seperti itu. Jadi ada yang tidak bisa setoran karena deadline kerjaan, deadline skripsi, dan sebagainya. Lanjut ke dua pertanyaan terakhir, Mas Andi.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Faktor pertama karena mungkin saya suka juga dengan hal-hal berbau editing, color grading seperti itu ya, Mas. Karena itu kan

butuh hal buat saya pribadi. Itu yang faktor pertama. Yang kedua juga mungkin karena lebih pengen di Instagram itu pengen ada yang bisa saya share. Itu. Itu, Mas. Dua alasan saya, Mas. Itu saja.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Kendala device. Saya adalah pengguna Android selama enam tahun tidak berubah-ubah. Jadi, untuk faktor kamera, kemudian fitur-fitur lainnya itu mungkin sangat kurang, Mas. Itu yang saya rasa sampai sekarang. Kendala utama dan entah kapan bisa update.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Kalau dampaknya sangat signifikan, Mas. Karena saya masuk Ruang Edit itu benar-benar dari nol, bahkan dulu tidak punya basic editing sama sekali. Setelah ikut sampai sekarang, saya jadi tahu berbagai aplikasi, teknik editing, terutama color grading dan tipografi. Selain kemampuan editing yang meningkat, saya juga jadi lebih berani berkarya dan lebih percaya diri untuk upload hasil karya. Jadi kalau dibandingkan saya yang dulu tahun 2019 dengan saya sekarang, perubahannya cukup jauh. Ruang Edit juga bukan cuma memberikan skill editing, tapi saya mendapatkan teman-teman yang sampai sekarang masih menjadi ruang diskusi saya. Jadi dampaknya sangat terasa, baik dari sisi kemampuan maupun keberanian untuk berkarya.

Member 2
Nama: Arif Ihsanuddin
Lama Menjadi member: 6 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Aku join ruang edit itu karena pertama jelas, sesuai namanya, kita mau belajar edit. Karena di pergulian-pergulian ini, kita harus banyak mengembangkan skill yang kita pelajari, tidak akannya di bangku kuliah. Alhamdulillah ketemu ruang edit. Jadi aku bisa belajar yang namanya edit. Editnya banyak banget. Entah itu edit foto, edit video, kemudian juga edit desain. Jadi ini adalah skill yang sangat bermanfaat untuk mengerjakan tugas kuliah dan juga beberapa kali sudah bisa mengerjakan proyek freelance. Jadi bisa dapat tambahan uang jajan dari freelance-freelance desain ini. Jadi seperti itu. Seru banget bisa belajar bareng-bareng edit di ruang edit.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Tentu jauh sekali kemampuan editing sebelum belajar dengan yang sudah belajar. Dulu itu belum mengenal sama sekali. Setelah bergabung dengan ruang edit, akhirnya banyak materi yang bisa kita pelajari, kita praktekkan, dan tadi bisa buat kerja mungkin profesional, karena dapat freelance dari situ. Seperti itu, kita dapat bayaran. Kemampuan editingnya meningkat jauh karena emang materi-materi yang di-share dua kali, tiga kali seminggu, kemudian juga bisa diskusi sama teman-teman, sharing kayak gitu. Jadi, tentunya setelah belajar bareng sama teman-teman, kita bisa belajar banyak, skill-nya nambah, kemampuan editingnya tentunya juga lebih bagus daripada belajar sendiri.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Kalau proses belajarnya, itu kita seminimal-minimalnya untuk yang pokok dari utama ya, dari ruang editnya itu, kita bakal dapat materi dua sampai tiga kali dalam seminggu. Jadi, materinya itu berbentuk materi teks dan juga tutorial video. Jadi,

nanti dikasih tutorial editing, kita suruh ngikutin dan juga praktek. Nanti ada jam untuk apa namanya, kita cobain praktek. Jadi, kan kita bisnya di grubnya tuh nanti di jam tertentu ditutup agar materinya tidak tertimbun. Nanti mungkin di jam sore, materinya dibuka untuk kita storan materi sama berdiskusi sama teman-teman. Jadi, kita sharing, diskusi, tanya-jawab buat ngerjain materi tadi. Dan nanti ada rekapannya. Rekapan per minggu, ada juga rekapan per bulan.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Cukup sering. Karena biasanya untuk menghasilkan satu buah karya editing, caranya itu bermacam-macam. Karena untuk mencapai satu tujuan, caranya bisa lain-lain. Jadi misalnya, katakanlah, untuk menambahkan garis di luar teks, itu nanti ada yang teman-teman langsung pakai shadow, ada yang pakai stroke, ada juga yang pakai outline. Dan juga karena aplikasi itu berbeda-beda, yang bergunaan, meskipun nanti target sesuai tadi materinya yang sama, aplikasinya beda-beda, beda orang beda aplikasi, beda cara, jadi kita cukup berdiskusi. Oh, di aplikasi ini seperti ini, caranya di aplikasi itu seperti itu, caranya gitu. Dan nanti diskusinya seru sekali. Dan bahkan, oh ternyata ada cara yang lebih asik, cara yang lebih efisien, gampang, biar hasil editan kita itu bisa maksimal.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Ya, tentu bantu. Tadi kan ketika grup dikunci untuk kita bikin materi pas kita ngerjain, kan kita masih bisa chat ke teman-teman yang lain. Kita bisa nanya, kita screenshot kendala kita di mana, ini caranya gimana sih? Dulu aku kalau pengalaman secara

langsung, itu pertama kali belajar keyframe kayak gitu. Oh, gimana sih cara geser objek kayak gitu. Atau zoom dari kecil ke besar dari awal sampai akhir video. Nah, itu aku nanya ke teman-teman tuh, ini caranya gimana soalnya kayak gitu. Ternyata di aplikasiku itu belum update atau berbeda aplikasi. Jadi, aku merasa terbantu sama teman-teman yang kita di grup yang sama, terus mereka udah bikin kerjain materinya, dan aku belum, aku bisa belajar, dan aku bisa nanya ke teman-teman lain buat belajar ngeditnya. Caranya kita bisa belajar gitu.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Kalau mentor ngasih arahan atau materi, ini tadi ya, pakai materi yang di-share gitu. Umumnya itu memang pakai rekaman video, screen record, materi cara ataupun teknis ngedit kayak gitu. Nanti ada text brief-nya juga, itu dari mentor. Tapi kalau misal komunikasi langsung dari mentor ke member, itu kan nanti cukup banyak membernya. Nah, biasanya masalah-masalah yang muncul seperti ini sudah diselesaikan dengan admin dari Jilid, maupun juga dengan teman-teman lain yang sudah bisa ngedit videonya atau ngedit desainnya. Jadi, sejauh ini cukup aman dan nyaman sekali untuk bisa belajar ngedit di ruang edit.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Secara drastis, untuk pengetahuan editing itu enggak, karena kan memang prosesnya lama ketika belajar. Ya, adalah 2-3 tahun seperti itu. Bahkan kita bisa gantian sharing isi materi juga. Ya, enggak drastis sih, tapi sedikit demi sedikit secara konsisten kita bisa mendapatkan pengetahuan dari materi dan juga sharing antar member ataupun anggota kelas ngedit ini. Kalau itu kan tadi pengetahuannya, Mas Arief.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

untuk keterampilan itu tentunya mengikuti dari pengetahuan seperti itu. Setelah kita tahu, akhirnya kita terampil, karena kita tidak hanya sekedar tahu, tapi kita juga praktek mengerjakan materi-materi yang diberikan. Jadi, dengan kita bisa praktek dengan semakin banyak kita latihan, jam terbang, kita semakin terampil dan juga tentu saja terbiasa menggunakan software ataupun aplikasi alat untuk melakukan edit apapun yang bisa diedit.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Percaya diri, lebih percaya diri, jelas tentu dulu ketika bergabung, memang dulu tertarik yang bikin konten dakwah. Istilahnya karena dakwah itu tidak harus ceramah, itu kan menarik.Terus dulu ada istilahnya Muslim Designer Community, itu kru Facebook yang sudah jadul banget, bikin poster-poster dakwah keren. Dulu kita belajar itu, kita ingin bikin seperti itu juga. Tapi karena masih belajarnya sendiri, hasilnya jelek seperti itu. Karena kita belum mengenal apa itu kontras, kita belum mengenal tipografi, belum mengenal komposisi. Jadi, ya jelek. Dan dulu aku juga pernah dapat bulian, apa sih ngedit seperti ini, tidak jelas.

Tapi setelah kita belajar, berbagi dengan teman-teman, kita banyak referensi, tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama, bertumbuh bersama, belajar sama teman-teman, lebih pede untuk kasih hasil kontennya. Dan kita juga bisa menyesuaikan tren poster, tren konten yang baru hype, baru hits di media sosial sekarang.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Kalau lebih aktif, lebih aktif sih. Karena terkadang kita yang ditanya, atau bahkan kita bertanya. Karena memang untuk

belajar bersama itu, ada proses tanya-jawab, ada diskusi. Ketika melihat teman-teman, kita dikasih materi, kok hasilnya lebih bagus daripada materi yang diberikan? Kan ada improvisasi. Kita tentunya belajar ke teman-teman, itu gimana caranya, kok bisa seperti itu? Terus nanti juga teman-teman nanya, kamu kok bisa seperti ini, caranya gimana seperti itu? Paling banyak di editing foto, itu karena biasanya kan main tone, main warna seperti itu, kok efeknya seperti ini, kok bagus? Nah itu, kita jadi aktif berdiskusi. Tidak hanya sekedar di edit, bahkan kita lebih ke teknis-teknis juga seperti itu. Diskusinya aktif dan berjalan. Karena chat itu selalu ramai, kita tinggalkan sebentar, nanti tiba-tiba sudah 200, 300, 1000 chat di grup, itu yang di grup, belum yang personal japeri, itu juga banyak. Oke, selanjutnya ada pertanyaan tentang kepuasan.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Puas, di sejauh ini puas selama bergabung di ruang edit. Kelebihannya tentunya banyak. Kalau misalnya, kita kan belajar itu, kalau di kuliah, di kelas itu kan ada jadwalnya. Tapi kalau di ruang edit ini, cukup fleksibel untuk waktunya. Dan device-nya, rata-rata kita sudah punya, karena mostly editing-nya masih pakai HP, jadi kita tidak terkendala. Disyaratkan harus menggunakan komputer ataupun laptop dengan spek dewa seperti itu. Jadi, cocok sekali untuk orang-orang yang pemula baru mau mulai belajar, pakai alat seadanya, itu sudah bisa menghasilkan karya yang luar biasa. Itu adalah kelebihan belajar di ruang edit. Dan juga kita punya lingkungan yang sangat suportif, teman-teman banyak orang, dari manapun, ada berjilid-jilid, dan satu jilid itu dari berbagai daerah yang berbeda-beda, tentunya itu menjadi kelebihan. Kita bisa menambah relasi dan networking. Dan juga biasanya kita, ada lempar-lemparan

proyek, buat teman-teman yang sudah maju, ngerjain proyek desain, foto, video secara profesional, nanti bisa dilempar proyeknya. Ini tolong kerjain dong. Jadi kita juga bisa kolaborasi bareng-bareng.

l. Apa kekurangannya?

Kekurangannya, karena mungkin sekarang, itu tidak seperti dulu. Tidak seperti dulu yang era pandemi ya. Biasanya kan era 2020-2021 kan era recovery. Orang-orang masih sering dan tertarik sekali menggunakan HP. HP itu tidak pernah terlepas. Jadi ini komunikasi aktif. Kalau sekarang kan lebih banyak aktivitas di luar. Jadi kekurangannya sekarang kayak aktif tapi keaktifannya menurun seperti itu. Dan cenderung membosankan sih. Mungkin lebih banyak materi secara offline, workshop seperti pribadi, terus-menerus materinya dikasihnya yang online-online doang. Kayak gitu sih. Jadi kekurangannya ya ini kembali. Dulu adalah solusi ketika pandemi. Sekarang harusnya menyesuaikan pembelajaran bersama, edit yang pasca pandemi. Seperti itu lebih banyaknya. Kembali ke settingan banyak offline-nya daripada online-nya. Balik lagi ya. Kita barusan sudah membahas kepuasan di ruang edit.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Yang membantu aku belajar itu adalah satu. Materinya cukup mudah dipahami. Dan karena materinya bersifat video, ketika ada sesuatu materi yang miss, kita bisa playback tuh. Mundur 1, 2, 5 detik kita ulang sampai kita bisa. Jadi kita nggak ada. Istilahnya kayak ketinggalan materi itu nggak ada. Terus yang kedua adalah adanya ekosistem teman-teman lingkungan yang suportif gitu. Kita sama-sama belajar bareng buat belajar. Jadi ya semangat. Kalau misalnya sendiri itu cepat bosan. Kita nggak

ada temannya. Tapi karena banyak temannya, ya jadinya asik, nggak bosan, dan kita jadi semangat.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Diri sendiri. Masalahnya adalah diri sendiri. Apa itu mood? Karena kan memang kadang-kadang itu nggak mood. Oh ini sudah waktunya ngerjakan materi. Kita memang mau, tapi baru nggak dapet feel-nya. Itu adalah masalah yang sering dialami. Oh ini asik ngedit materinya, bagus, tapi mager. Atau ada hal lain-lain yang lebih diperiretaskan. Jadi kita tidak mengerjakan materi tepat waktu seperti itu. Dan juga kendala yang dialami adalah, terbatasnya pribadi lagi-lagi adalah alat seperti itu. HP yang memori penuh. HP yang memori penuh itu kendala ya. Jadi sering ngeheng-ngeheng, jadi bikin males lagi. Bikin nggak mood lagi buat dikerjakan. Oke.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

sangat signifikan sih. Yang paling terasa itu skill editing saya yang berkembang secara bertahap, karena saya tidak hanya mendapatkan materi, tetapi juga langsung praktik dan berdiskusi dengan teman-teman. Dari yang awalnya tidak mengenal editing sama sekali, sekarang saya sudah bisa mengerjakan desain, foto, maupun video. Bahkan dampaknya juga sampai ke dunia kerja, karena beberapa kali saya mendapatkan proyek freelance dari skill yang saya pelajari di Ruang Edit. Jadi bukan hanya menambah pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membuka peluang untuk mendapatkan penghasilan dan menambah networking. Selain itu, saya juga jadi lebih percaya diri dalam membuat konten, termasuk konten dakwah.

Member 3

Nama: Muhammad Adam Deniz Iskandar

Lama Menjadi Member: 6 bulan

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Oke, karena yang pertama bisa diketahui kalau komunitas ruang edit itu bisa dibilang ya komunitas editing, ya mungkin bisa dibilang nomor satu lah. Walaupun ada komunitas yang lain yang lebih besar, cuman menurut saya karena saya juga direkomendasiin sama banyak teman-teman saya buat ikut kelas itu. Jadi ya itu masalahnya yang pertama, karena saya yang merekomendasikan.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Sebenarnya sebelum bergabung itu saya sudah pernah mengikuti komunitas yang lain. Jadi saya masuk ke ruang edit itu 6 bulan setelah saya masuk di dunia editing. Kalau untuk kemampuan saya bisa dibilang masih 20% lah, Mas. Masih acak-acakan gitu.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Untuk prosesnya, sebenarnya yang saya lihat ini, waktu awal-awal itu, bagaimana ya, kaya matretata, terus juga adminnya yang selalu ngingetin membernya buat setoran gitu. Terus juga member yang lain juga pada semangat buat setoran. Jadi saya pribadi juga ada semangat buat ikut belajar dan setoran sama yang lain gitu, Mas.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Berdiskusi sering karena, apalagi saya kan baru masuk dunia editing, jadi diskusi itu penting buat misalnya saya nggak bisa

ini atau nggak bisa itu. Jadi saya suka diskusi atau bertanya-tanya kadang sama membernya langsung atau sama adminnya

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Sangat membantu, Mas. Dan ya bisa dibilang solid lah. Misalnya kita emang nggak bisa dan kita nanya berkali-kali, mereka tuh bukan kesel, tapi malah nambah, ngebantu gitu, Kan ada biasanya kalau kita banyak nanya malah kesel ya. Ini ya alhamdulillahnya mereka ini membantu sampai kita bisa gitu, Mas.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Mentor ini dulu adminnya biasanya awalnya lewat ketikan. Kalau lewat ketikan nggak bisa, nanti lewat voice note. Kalau voice note nggak bisa, nanti bisa dikasih kayak rekam layar gitu, Mas. Jadi itu yang bikin lebih paham.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Bisa dibilang meningkat dan sampai sekarang ini efek yang saya dapatkan selama editing ini yang paling besar itu dari ruang edit, Mas. Jadi bisa dibilang ruang edit ini mendominasi di tim saya yang saya punya. Itu kan tadi pengetahuan editingnya, Mas.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Keterampilannya bisa dibilang meningkat juga. Sama seperti pengetahuan tadi. Jadi ruang edit ini memberikan saya lebih banyak ketampilan dan ilmu daripada saya yang ngikutin komunis-komunis lain.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Ya karena dengan join ruang edit saya punya ketampilan mungkin editing yang lebih bisa dibilang layak. Jadi itu bikin saya lebih pede, sangat pede malah. Karena saya sudah paham basic-basicnya dan saya bisa. Sangat pede, Mas.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Malah lebih aktif berdiskusi sih. Karena semakin kita terampil itu kan berarti kita semakin bikin desainnya yang kompleks, yang mungkin lebih banyak elemen atau yang lain. Nah itu biasanya yang bikin kita lebih banyak dikasih koreksinya, dikasih masukan. Lebih baik kayak gini, lebih baik kayak gini. Ketimbang kita bikin desain yang simple karena kita emang belum bisa ngedit. Jadi semakin terampil, semakin lebih banyak masukan yang saya dapat. Dan itu yang bikin banyak diskusinya.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Untuk kelebihannya, ya tadi yang saya bilang itu, mereka ini membantunya sangat membantu. Jadi misalnya kita nggak bisa, mereka bantu sampai bisa. Bukan malah mereka ninggalin karena kesel kita banyak nanya, itu yang pertama. Terus yang kedua, karena ruang edit ini kan ada di setiap kota, setiap domisiri itu pasti ada membernya. Itu yang bikin kita bisa kenalan di sesama domisiri, terus kita bisa diskusi langsung. Itu yang bikin kita lebih gampang belajar desain. Baik, tadi itu kan kelebihannya di ruang edit.

l. Apa kekurangannya?

Untuk kekurangannya, Bisa dibilang belum tertata dengan serapi sebelumnya, sebelum vakum. Terus juga belakangan ini kan lebih banyak materi cap cut sama AI-nya. karena saya join ruang edit ini niatnya buat desain grafis, bukan video atau AI. Itu sih menurutnya. Cuman ada materi desainnya, cuman udah nggak

sebanyak dulu. Kekurangannya itu. Mungkin lebih ke anu, nggak balance materia.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Yang pertama udah pasti karena suka. Karena kalau kita nggak suka, kita nggak akan bisa semangat buat edit. Pertama, saya emang dari zaman COVID itu kan kita libur, kita lebih banyak dengan HP. Saya coba-coba edit dan ternyata suka. Itu yang pertama, saya suka ngedit. Terus kemudian, dengan ilmu editing yang saya punya ini, saya banyak diminta tolong sama orang sekitar saya. Misalnya keluarga saya yang dibuatkan poster ini, itu yang bikin saya semangat buat ngedit. Karena ada permintaan atau ada dorongan dari orang lain juga.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Kendalanya pertama karena ini kan komunitasnya online. Biasanya online ini suka tabrakan sama kesihatan. Udah mulai kerja, jadi megang HP itu lebih sedikit lagi waktunya. Itu yang bikin kendala saya kadang setelannya jadi nggak tepat waktu, atau jadi kewalahan. Cuman kewalahannya ini masih bisa diterima, masih bisa dikejar. Itu kendalanya karena kesibukan di real life juga.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Kalau dampaknya sangat signifikan, Mas. Bahkan kalau saya bandingkan dengan komunitas-komunitas lain yang pernah saya ikuti, efek yang paling besar dalam perkembangan editing saya itu justru dari Ruang Edit. Dari awal saya masih merasa kemampuan saya sekitar 20 persen dan masih acak-acakan, sekarang saya sudah jauh lebih paham basic editing dan lebih terampil membuat desain. Selain skill, saya juga jadi lebih pede karena sudah merasa punya kemampuan yang lebih layak. Jadi

Ruang Edit ini cukup mendominasi perkembangan saya dalam editing, baik dari pengetahuan, keterampilan, maupun kepercayaan diri saya untuk membuat karya.

Member 4
Nama: Eko Budi
Lama Menjadi Member: 5 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Saya mengikuti ruang edit karena saya berasal dari kota kecil. Saya dari dulu memang dari basic design Jadi, saya kayak mencari kumpulan orang-orang yang senang fotografi, videografi, maupun membuat recording. Nah, ketika saya masuk di sekolah, masa kuliah, saya pindah ke jogja, setelah itu saya menemukan ruang edit. Itu yang menurut saya mempengaruhi.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Sebelum bergabung, ya sudah kayak by handphone saja. Dulu ada aplikasi namanya pixellab. Nah, dulu pakai itu. Terus, kemudian bergabung di ruang edit. Jadi, saya bisa selain pixellab saya juga pakai by handphone. Terus, saya pakai handphone. Terus, ada frame-nya seperti itu.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Untuk proses belajarnya sendiri, belajar satu bulu bisa sampai di ruang edit. Ruang edit itu materi yang bisa disampaikan oleh admin langsung. Dan itu sebagai peserta member konten dengan tutorial yang diceritakan oleh admin itu sendiri.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Ya, saya sering berdiskusi dengan member lain juga. Misalnya ada pertanyaan yang saya kurang paham. Terkadang admin-nya sendiri kan nyuruh ya. Jadi, saya perlu nanya member lain.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Ya, membantu. Kalau admin-nya yang paham, pasti selalu memberikan perihalan yang kita kurang paham. Jadi, berhasil selanjutnya ke temenan di situ.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Mentornya memberikan arahan ya pasti. Jadi, dia memberikan arahan. Dari konten yang kita buat, atau desain, atau video, itu juga memberikan arahan. Apakah ada yang salah, atau ada yang lebih baik Seperti itu. Dan nanti kita akan merevisisi itu juga secara akurat.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Ya. Meningkat? Meningkat drastis.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Keterampilan mengikuti pengetahuan.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Ya Betul, lebih percaya diri. Selagi kita selalu konsisten dalam berkarir, pasti kita bakal meningkat percaya diri. Yang penting kita nggak sama kita membuat konten-konten dakwah, nggak merasa kita lebih baik dari orang yang tidak membuat konten dakwah.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Ya, kalau berdasarkan pengalaman, agak berkurang-kurangnya. Jadi, kita juga agak kurang fokus dalam bekerja sendiri.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Maksudnya kelebihannya, meskipun ini komunitas online, tapi setelah kita berkomunikasi langsung lebih terasa solidnya. Jadi, selalu sangat menjaga hubungan antar member.

l. Apa kekurangannya?

Kekurangannya komunikasi. Misalnya, misalkan kita sudah setoran, itu bisa tertumpuk dengan setoran-setoran member lain. Itu terkadang tidak dikoreksi, tidak dilihat. Itu kurang efektif.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Faktor itu sendiri yang membantu saya belajar di ruang edukasi, saya berpikir itu pengen mengembangkan kemampuan tipografis, terus juga ingin berkembang bareng sama orang-orang yang berpikir.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Ketika ini materinya yang baru pertama kali kita belajar, materi yang kita nggak sukai. Ketika buat yang pertama tahun, itu kendala yang kita nggak faham.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Dampaknya sangat terasa dan menurut saya cukup signifikan. Awalnya saya lebih banyak menggunakan aplikasi sederhana seperti Pixellab di handphone. Setelah bergabung di Ruang Edit, wawasan saya tentang desain menjadi lebih luas dan saya juga mendapatkan banyak arahan dari admin maupun member lain. Pengetahuan editing saya meningkat drastis dan keterampilan saya juga ikut berkembang. Selain itu, saya merasa lebih percaya

diri ketika membuat desain maupun konten dakwah. Yang paling saya rasakan juga adalah relasi dengan orang-orang yang sama-sama suka desain, fotografi, dan videografi. Jadi dampaknya bukan hanya pada kemampuan teknis, tetapi juga pada hubungan dan lingkungan belajar yang saya dapatkan.

Member 5
Nama: Faisal Eko Satrio
Lama menjadi Member: 4 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Nah, awalnya aku tuh tertarik karena ingin belajar sih editing secara lebih terarah. Terus waktu itu saya juga sering melihat konten-konten dawah yang menarik di media sosial, terutama dari teman-teman ruang edit gitu kan. Sehingga muncul deh keinginan untuk bisa membuat konten yang bermanfaat juga. Aku tahu tuh ada komunitas ruang edit dari teman-teman. Akhirnya aku melihat juga sih bahwa komunitas ini tuh menyediakan wadah belajar yang sesuai dengan kebutuhanku waktu itu. Sehingga aku memutuskan untuk gabung gitu, Mas.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Tuh, aku sebelum gabung, kemampuan editing tuh ya masih dasar banget lah. Masih ya kalau dibilang disuruh ngedit itu masih ambur adul gitu, acak-acakan. Nah, dari situ aku cuma tahulah fungsi-fungsi sederhana gitu kan pada aplikasi editing dan belum paham banget teknik seperti komposisi visual, penggunaan transisi, color grading, maupun ya penyusunan lalu video yang baik-baik. Nah, waktu itu aku juga masih sering belajar lah secara editing sebelum ikut. Ya, masih dasar banget. Cuma ototidak dari internet aja.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Ya, menurutku proses belajarannya cukup struktur sih. Terstruktur materi yang disampaikan secara bertahap. Nah, mulai dari dasar hingga teknik yang lebih kompleks. Selain penyampaian materi, biasanya juga ada praktik langsung tuh sehingga para member, peserta yang dipelajari di grup itu. Jika ada kesulitan ya mentor juga biasanya memberikan penjelasan kembali sampai kita-kita paham lah, para peserta paham.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Cukup sering. Jawabannya iya, cukup sering. Biasanya kami diskusi tentang teknik editing, penggunaan aplikasi maupun memberikan masukan terhadap hasil karya masing-masing. Diskusi seperti ini bikin proses belajar jadi lebih happy ya, lebih menyenangkan.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Jawabannya adalah sangat membantu. Ketika aku ada kesulitan dalam editing atau kendala ya, teman-teman di komunitas biasanya memberikan solusi berdasarkan pengalaman mereka. Kadang mereka juga ngebagiin tutorial atau menjelaskan langkah-langkah yang perlu dilakuin sehingga masalah yang tak dapetin itu sudah diselesaikan bareng-bareng.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Di sini mentor memberikan arahan dengan cukup jelas dan komunikatif. Penjelasan materi sudah mudah dipahami. Kemudian mentor juga memberikan contoh secara langsung serta memberikan evaluasi terhadap hasil editing para member.

Masukan yang diberikan bersifat membangun sehingga kami para member ini tahu bagaimana yang perlu diperbaiki.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Yes, meningkat cukup signifikan. Setelah mengikuti kelas di ruang edit ini, komunitas ruang edit, aku jadi lebih paham apa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip editing, penggunaan berbagai fitur aplikasi, serta cara membuat video yang lebih menarik dan nyaman untuk ditonton oleh para audiens.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Jawabannya, iya kembali. Tidak hanya memahami teori, kemampuan praktikku dalam editing juga berkembang karena sering mengerjakan latihan dan mendapatkan evaluasi dari para mentor. Sekarang aku lebih percaya diri sih. Jujur, aku lebih paham untuk menggunakan berbagai teknik editing dibanding belum digabung ke ruang edit.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Jawabannya, iya. Kenapa? Karena setelah saya mengikuti kelas ini, kelas dari ruang edit, aku merasa lebih percaya diri dalam membuat konten dakwah. Karena sudah memahami bagaimana menyampaikan pesan melalui visual yang menarik. Aku juga menjadi lebih pening dalam di media sosial.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Jawabannya, iya. Seiring bertambah pengetahuan, aku jadi lebih aktif bertanya maupun berbagi pengalaman dengan peserta lain. Diskusi tersebut juga membantu aku dalam memperoleh sudut pandang baru dalam proses editing.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Menurutku, kelebihannya adalah suasana belajar yang nyaman dan tidak membuat peserta atau bagaimana bersungguh untuk bertanya. Materinya juga relevan dengan kebutuhan editing saat ini. Menternya responsif serta komunitasnya saling mendukung sehingga proses belajar terasa lebih efektif. Selain itu, adanya praktik langsung membuat materi lebih mudah dipahami.

l. Apa kekurangannya?

Menurutku, kekurangannya mungkin pada terbatasan waktu saat menyampaikan beberapa materi yang cukup kompleks sehingga pembahasannya belum terlalu dalam. Selain itu, kemampuan peserta yang berbeda-beda, para member ini kan punya kemampuan yang berbeda, latar belakang yang berbeda juga. Kadang membuat kecepatan belajar juga berbeda-beda sehingga ada peserta yang membutuhkan penampingan lebih lanjut.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Menurutku ada beberapa faktor yang sangat membantu selama proses belajar. Pertama, mentor yang menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dipahami. Kedua, suasana komunitas yang saling mendukung sehingga aku tidak ragu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan. Selain itu, adanya praktik langsung setelah penyampaian materi membuatku lebih mudah memahami teknik editing. Aku juga tertentu dengan banyaknya referensi dan hasil karya dari para member lain yang bisa dijadikan inspirasi untuk terus berkembang.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Kendala yang paling sering kualami biasanya adalah keterbatasan waktu untuk berlatih. Karena harus membagi waktu dengan kegiatan kuliah dan aktivitas lainnya. Selain itu, tergantung aku juga mengalami keterbatasan perangkat.

Misalnya ketika ngedit video nih, ada yang file-nya atau raw-nya itu berat banget tuh pastikan sehingga proses editing menjadi lebih lambat. Apalagi dengan kapasitas handphone yang mungkin setiap membernya nggak sama ya. Ngharuh banget tuh. Ada juga beberapa materi yang membutuhkan latihan berulang agar benar-benar bisa dikuasai. Apalagi kadang-kadang materi itu kita udah dikasih step by step-nya kita masih aja ada yang salah. Itu kan bikin kita ngulang-ngulang terus tuh. Akhirnya jenuh juga. Sehingga perlu konsistensi dalam belajar yang sering dialami ya.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Dampaknya sangat signifikan. Sebelum bergabung, kemampuan editing saya masih sangat dasar dan masih sering acak-acakan. Setelah mengikuti proses belajar di Ruang Edit, saya jadi lebih memahami prinsip-prinsip editing, komposisi visual, penggunaan warna, transisi, sampai penggunaan berbagai fitur dalam aplikasi editing. Kemampuan praktik saya juga berkembang karena ada latihan dan evaluasi dari mentor. Yang paling terasa, saya sekarang lebih percaya diri untuk membuat konten dakwah karena sudah tahu bagaimana menyampaikan pesan melalui visual yang lebih menarik. Selain itu, saya juga menjadi lebih aktif berdiskusi dan lebih terbuka terhadap masukan dari orang lain. Jadi bagi saya, dampaknya sangat besar terhadap kemampuan, kepercayaan diri, dan cara saya menghasilkan karya.

Member 6

Nama: fariz Izzaturrahman Adnan

Lama Menjadi Member: 8 Bulan

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Nomor satu. Mengapa mas Faris mengikuti komunitas ruang edit ini? Alasannya apa? Alasannya ya... Pasti orang-orang belajar editing. Nah, kebetulan suka dan tertarik dengan ruang edit.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Sebelumnya Masih pemula ya. Tapi pelan-pelan belajar juga. Kemudian... Hingga makin berkembang. Berarti sebelum join ke ruang edit ini punya skill, tapi belum terlalu diasah. Kemudian setelah masuk ke ruang edit, agarnya skill itu semakin terasa.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Pengalamannya seru sih. Karena mentornya juga ngarahin bagus. Dan memang di ruang edit kan dikoreksi secara jelas. Jadi misalnya kita diarahin apa yang kurang dari hasil edan kita, harus diarahin, bagus gimana, dan dikasih masukan.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Kalau dulu mungkin sering ya. Kalau sekarang kan agak jarang. Karena ada kreatif kayak dulu. Oh, pas awal-awal join itu masih sering ya komunikasi sama peserta lain.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Pasti mas. Mereka bantu dan Kita pasti ngajarin juga kan.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Jadi misalkan saya memberikan materi, terus kita ikutin tutorial yang dikasih, kemudian kita ngilang hasil karya kita, kita

mencintai, koreksi, dinimasikan, kemudian kita benerin di design yang kita buat.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

signifikan karena saya mengikuti teman-temannya. Mereka juga bagus, jadi ada teman-teman yang memang paham sama editing. Jadi hasil diskusi itu adalah pengetahuan yang menambah.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Pasti. Pastinya ya.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Ya, lebih percaya diri

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Kalau sekarang sudah berkurang, mas. Ya, karena lebih fokus di real life.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Kelebihan ruang edit mungkin lebih nyaman untuk menekan diskusinya. Walaupun teman-teman yang beragam dari berdua latar yang berbeda, tapi respect sama member itu ada. Dan hal ini membuat ruangnya nyaman buat member-member lain. Itu kan tadi kelebihan ya, mas.

l. Apa kekurangannya?

Kekurangannya saya belum terlalu nemuin ya. Jujur nggak nemuin, bang. Sejauh ini lancar-lancar saja ya.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Karena ketertarikan terhadap visual mungkin ya. Jadi kan lihat yang bagus-bagus dulu. Sekarang penasaran akhirnya. Akhirnya belajar ya. Belajar.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Mungkin update kali ya. Sekarang biasanya kita kalau sudah banyak-banyak informasi, melihat referensi terlalu banyak itu biasanya malam pusing. Kemudian, ada lagi mungkin, membentang-bentang ya.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Kalau dampaknya sangat signifikan, Mas. Awalnya saya memang masih pemula dan punya skill editing, tetapi belum terlalu diasah. Setelah masuk Ruang Edit, skill itu jadi lebih terasa berkembang karena saya mengikuti materi, melihat hasil karya teman-teman, dan mendapatkan koreksi. Pengetahuan saya juga bertambah dari hasil diskusi dengan teman-teman yang memang sudah lebih paham editing. Selain itu, saya jadi lebih percaya diri untuk membuat karya dan konten dakwah. Jadi walaupun sekarang saya lebih banyak fokus di real life dan diskusinya sudah tidak sesering dulu, dampak yang saya dapatkan dari Ruang Edit tetap terasa sampai sekarang.

Member 7
Nama: Fuad Aqil
Lama menjadi Member: 2 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Alasan saya mengikuti ruang edit itu awalnya berawal dari postingan sosial media mengenai rekapan dari ruang edit itu sendiri. Dan pada awalnya itu saya termotivasi mengenai desain-desain yang mereka buat dari rekapan-rekapan yang mereka upload di Instagram dia sendiri. Itu awalnya. Dikarenakan pada saat itu juga saya belum masuk, jadi saya pada saat itu

mengeksplor diri saya untuk mencoba bisa cukuplah setara dengan desain-desain versi mereka yang buat. Hingga pada akhirnya, sekitar bulan Mei atau bulan Juni itu di tahun 2023 kalau nggak salah, itu saya mulai beranikan diri masuk ke ruang edit. Dan Alhamdulillah diterima dan masuk di jilid 15. Kurang lebih seperti itu singkatnya. Oke.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Untuk kemampuan editing saya itu awalnya masih menurut saya, bagi diri saya itu masih terbilang cukup kurang. Karena menurut saya masih banyak hal-hal yang menurut saya itu saya belum mengerti dan saya belum pelajari sama sekali. Dikarenakan pada saat itu juga saya masih minim mengenai desain-desain grafis yang pertama, yang kedua, itu mengenai editing video juga termasuk. Terus mengenai desain-desain model-model yang mulai dari SFX atau mungkin desain-desain yang sering diistilahkan juga, itu saya sama sekali pada saat itu belum tahu. Dan pada saat itu saya hanya cuman sekedar bisa hanya bikin semacam baliho mungkin atau postingan yang sesuai dengan kebutuhan kampus pada saat itu. Dan pada akhirnya saya tergerak juga ketika lihat postingan desain-desain mulai dari desain-desain ruang edit, dan pada akhirnya saya mulai ikut di ruang edit, kurang lebih seperti itu.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Untuk proses belajarnya itu terbilang cukup meninggalkan banyak kesan juga bagus. Pada saat itu terbilang cukup interaktif juga, cukup banyak berdiskusi di dalam, dan pada saat materi itu ketika bertanya itu lebih terbuka juga mengenai apa-apa saja, mengenai pertanyaan yang kita tidak tahu sama sekali yang pada akhirnya dapat memberikan jawaban yang menurut kita bisa

masuk di insting kita yang bawasannya ketika proses editing itu sendiri, itu yang pada akhirnya kita bisa menyelesaikan materi yang ada di ruang edit kurang lebih seperti itu.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Kalau untuk diskusi member lain itu cukup sering, kenapa? Yang pertama itu kalau mau dibilang untuk diskusi dari diri saya sendiri itu, kalau dari segi jelit untuk interaksi kayak semacam chatting atau apa, mungkin bisa dibilang kurang interaktif, karena saya juga menyeimbangkan untuk kesibukan saya di real life dengan di online. Tetapi untuk pengecualian itu kalau misalnya ada kegiatan gimit mungkin atau diskusi bareng mulai dari bahas materi atau apa, jadi kayak pesannya itu jadwal ibarat kata tanpa ada jadwal sekalipun itu, di setiap hari malam minggu, malam minggu biasa itu di jilid15 kurang lebih dulu, itu sering adakan gmeet gunanya apa? Gunanya itu untuk mempererat tali kesaudaraan juga salah satunya, itu yang pertama.

Yang kedua, itu juga termasuk sekadar perkenalan terhadap member-member yang baru pertama kali masuk juga, itu termasuk, dan itu bagi yang mau saja yang mau masuk, jadi kayak kemungkinan besar itu ketika ada yang masuk, kita welcome terhadap mereka, dan yang pada akhirnya dari lama-kelamaan hingga pada akhirnya itu di gimit itu setiap hari ada diskusi, ada membahas soal di luar doang, hingga pada akhirnya kita sama-sama tahu mengenai personaliti masing-masing, walaupun cuma sekedar online, kurang lebih seperti itu. Oke, Mas Buat.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Kalau untuk peserta lain itu, iya bisa dibilang, karena ada beberapa momen juga ketika mungkin saya merasa kesulitan juga, terutama itu pada elemen-elemen editing juga termasuk itu, itu saya sangat kurang sekali, dan ada juga beberapa kayak semacam kata-kata kunci juga pada elemen juga yang saya sama sekali tidak tahu, yang pada akhirnya itu saya harus bertanya kepada mereka juga, karena menurut saya kalau misalnya saya yang sekedar cari sendiri juga, itu juga kayak yang pada akhirnya kita bingung sendiri, stress sendiri juga salah satunya, yang pada akhirnya ada beberapa juga mungkin elemen-elemen lain, atau mungkin phone, atau mungkin beberapa hal-hal yang tidak ditahu itu, dan itu mungkin menurut saya sangat membantu sekali dalam mengerjakan editing di komunitas tersebut, kurang lebih seperti itu. Itu tadi peserta yang membantu.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Kalau dari segi mentor itu, jika dibilang di jilid saya itu, itu menurut saya sudah cukup baik, karena yang pertama, kalau untuk singkatnya, mengarahannya dapat, kedua, saling merangkul, iya dapat juga, saling memberikan motivasi juga ketika mengalami kesulitan, dan sisanya itu, di luar dari jilid itu, dia lebih tepatnya dari mentor-mentor tersebut itu memberikan kesan yang baik lah, dan kesan yang dimana itu bisa membangun kedekatan terhadap mentor itu sendiri, karena ada juga beberapa yang menurut saya, yang menurut saya hanya sebagai admin atau mentor, mungkin itu lebih ke tidak memperhatikan, lebih tidak memperhatikan ke pesertanya, hanya sekedar mengarahkan dan bagaimana, tapi bagi saya di jilid mungkin 15, itu menurut saya sudah mencakup ke semuanya, kurang lebih seperti itu Bang.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Kalau untuk dari pengetahuan editing, mungkin bisa dibilang cukup meningkat, karena bahkan sampai sekarang jujur, semenjak dari ruang edit itu, menurut saya, semenjak dikasih materi-materi yang mengenai konsep editing dan segala macam itu, menurut saya, itu memberi kesan yang dimana itu cukup membantu, yang pertama. Yang kedua, bisa menarik atensi saya bahwasannya, ini materi editing tersebut itu menurut saya, saya bisa lebih mengeksplor lagi. Yang ketiga, dengan adanya mungkin materi-materi yang dikasih itu, saya tergerak untuk dimana saya bisa mencari konsep-konsep editing yang dimana itu belum sama sekali dimaterikan terhadap ruang edit itu sendiri. Itu yang nomor terakhir itu menurut saya, itu cukup bisa mengeksplor dan menurut saya bisa meningkat. Walaupun mungkin tidak pernah dikasih, walaupun cuma ada beberapa materi yang mungkin sama sekali belum pernah diberikan di komunitas kurang lebih seperti itu. Itu kan tadi pengetahuan editing ya.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Kalau untuk keterampilan, menurut saya, bagi diri saya itu cukup meningkat, karena dari proses saya mulai dari ikut ruang editing sampai sekarang itu, menurut saya ada beberapa keterampilan-keterampilan yang mungkin saya tidak bingung mau menjelaskan seperti apa, tapi bagi saya dari sekedar saya berproses itu sendiri, mulai saya editing secara auto-deduct termasuk, mungkin ada beberapa hal-hal yang pengetahuan yang mungkin saya sudah berikan tadi, menurut saya itu semua cukup meningkat, karena itu memberikan mungkin kesan dan makna itu sendiri dalam mengedit, kurang lebih seperti itu

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Kalau dibilang percaya diri, iya, karena menurut saya dengan membuat konten dakwah itu, menurut saya ada kesan baik juga, yang pertama, yang kedua itu dari setiap pembuatan editing itu, setiap kata-katanya itu ada makna itu sendiri, yang ketiga, dalam proses editing menurut saya itu, ketika pada saat mengedit itu, ada makna yang dimana kita bisa menggambarkan bahwasannya dari perkataan makna itu, dari poster dakwah itu sendiri, menurut saya itu memberikan nilai estetika yang bisa menggambarkan perkataan tersebut yang bisa dituangkan dalam desain itu sendiri, menurut saya itu seperti itu. menurut kesanku memberikan insight baru pada diri saya, gitu kurang lebih.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Kalau untuk diskusinya, menurut saya, kalau saya itu aktif karena menurut saya itu saya, dimana ya, intinya aktif lah kurang lebih, karena kalau dari segi diskusi apapun juga, saya juga cukup interaktif juga sih terhadap mentornya juga salah satunya, terhadap sesama anggota yang lain juga, jadi menurutku saya lebih aktif juga kurang lebih.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Kelebihan di ruang edit itu sendiri, menurut saya yang pertama, bisa lebih terstruktur aja yang pertama, lebih terstruktur juga, karena menurutku komunitas ini, ada beberapa yang bilang itu bilang organisasi lah atau apa, tapi bagi saya itu, menurut saya itu komunitas yang dimana orang itu yang mau belajar tanpa gaji, tanpa apapun itu, dan bisa berinteraksi lebih baik dan bisa dipakai di dunia pekerjaan menurut saya, dan itu cukup membantu sama sekali untuk orang-orang yang mungkin mahasiswa, terus yang mungkin ada keinginan mau belajar, tapi mungkin kurang budget sama sekali, dan itu sangat membantu

sekali untuk orang-orang yang mau bertumbuh dan mau belajar, kurang lebih seperti itu.

l. Apa kekurangannya?

Kalau untuk kekurangannya, kalau dibilang sejauh ini, itu mungkin kalau dibilang sekarang itu mungkin komunikasi, karena semenjak dijilid, mungkin ada beberapa bermasalah pada sistem juga, terus mengenai sistem jilid juga, terus yang pada akhirnya kayak mungkin kurang interaktif lagi diskusinya, dan mungkin ada beberapa rombakan-rombakan lagi dari komunitas itu sendiri, dan mungkin yang pada akhirnya materi-materi di ruang edit mungkin agak sudah jarang ada begitu, dan itu menurutku salah satu kekurangannya, dan yang terakhir itu, kekurangannya itu materinya itu masih nge-stack yang di jaman ten sekarang. Kenapa? Karena menurutku kalau cuma hanya sekedar mengandalkan jaman tren sekarang, menurut saya itu saya merasa kurang, karena menurut saya dia hanya nge-stack di fokus di tren-tren sekarang, sedangkan ada beberapa yang menurut saya tren yang mungkin materi-materi yang desain, yang menurut saya mungkin dari kisah jaman-jaman mungkin yang dari luar, atau dari yang mungkin seni-seni tradisional, yang menurut saya itu mungkin bisa dipakai untuk sebagai materi, kurang lebih seperti itu sebenarnya.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Yang membuat saya belajar itu, yang pertama itu karena keinginan sendiri, niat sendiri juga tidak ada keterpaksaan terhadap orang-orang sekitar, itu yang pertama. Yang kedua, karena memang menurut saya di desain yang sekarang, yang semenjak saya ikut itu, menurut saya cukup seru juga, cukup menurutku menyenangkan, karena saya bisa bermain dengan

imajinasi saya sendiri, sesuai baik dari mungkin desain, terus mengenai contoh-contoh yang kayak seperti konten dakwa, atau mungkin konten-konten yang lain, atau mungkin materi-materi lain, yang pada akhirnya itu bisa mengisi kekosongan saya sendiri.

Dan yang ketiga itu, dengan adanya konsep untuk kombinasi editing ini, saya bisa mengeksplore beberapa hal mengenai, bukan cuma selain poster dakwa, ada beberapa-beberapa yang kayak kutipan-kutipan atau mungkin sajat, yang dimana mungkin buku-buku yang tidak pernah sama sekali dibaca oleh kalangan zaman sekarang, yang rencananya itu mungkin saya bisa tuangkan di dalam desain itu sendiri, yang mungkin bisa saja ke depannya juga akan jadi proyek juga salah satunya untuk saya. Dan yang terakhir itu, yang membuat saya belajar itu karena, apa ya, intinya kayak semacam ada dorongan tersendiri lah dari setiap desain itu sendiri, karena kayak kalau menurut saya, desain itu kayak seolah-olah sudah kayak nggak tenang saja begitu, kayak agak jenuh saja menurut saya, mungkin itu seperti itu kurang lebih.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Kalau saya mungkin, kalau dari saya sendiri itu mungkin waktu juga, terus tiba-tiba ada juga keadaan yang dimana mungkin tiba-tiba bertabrakan yang pada akhirnya semua terbengkalai gitu, menurut saya. Tapi kalau misalnya andai kata mungkin bisa balance terhadap mungkin ini editing, mungkin saya lebih mendominasi ke editing menurut saya. Karena kalau misalnya saya hanya fokus di real life dan menurut saya itu kayak agak jenuh, dan bukan dari kemauan saya sendiri dan hanya mengikuti orang-orang dan segala macam, yang pada akhirnya itu tidak ada kebebasan itu sendiri menurut saya. Itu yang

mungkin kendala yang sangat mungkin mengganggu saya kalau untuk dari segi komunitas ini, dari segi editing, kurang lebih seperti itu.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Dampaknya sangat signifikan bagi saya, terutama dari proses saya dalam mengeksplorasi desain. Awalnya saya hanya bisa membuat desain yang sederhana untuk kebutuhan kampus dan belum banyak memahami konsep desain grafis. Setelah masuk Ruang Edit, saya mendapatkan banyak materi yang membuat saya lebih memahami konsep editing dan akhirnya terdorong untuk mengeksplorasi hal-hal yang belum pernah diberikan di materi. Saya juga menjadi lebih percaya diri dalam membuat konten dakwah karena sekarang saya tidak hanya melihat desain sebagai sesuatu yang bagus secara visual, tetapi juga bisa memberikan makna melalui desain tersebut. Selain skill, saya merasa Ruang Edit memberikan insight baru dan mendorong saya untuk terus mengembangkan kreativitas saya.

Member 8
Nama: MutiaraRiskiSeefudi
Lama menjadi Member: 1tahun, 8 bulan

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Ingin belajar dan menambah wawasan skill editing video maupun foto ataupun desain, dan cari komunitas yg supportif buat berkembang dan belajar seputar editing bareng.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Masih dasar banget. Cuma bisa cut-cut video di HP, belum paham motion,konsep desain yang baik dan editing yg rapi.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Prosesnya sistematis. Ada materi, praktik langsung, dan feedback dari admin/mentor. Jadi gampang dipahami.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Iya, sering. Terutama di grup WA pas ada materi atau kendala editing.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Iya, membantu banget. Kalau ada nanya atau kesulitan bakal di bantu dan di cari solusi bareng.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Mentor memberikan arahan yg jelas, sabar, dan kasih Feedback yg membangun dan to the pont.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Iya, meningkat . Sekarang jadi paham teori editing, transisi, lay out dan beberapa ai juga yg bisa bantu kita dalam proses editing.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Iya. Hasil editan atau desain sekarang lebih rapi dan enak dilihat dibanding sebelum ikut kelas.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Iya, lebih percaya diri. Karena sudah punya bekal skill dan tau cara menyampaikan pesan lewat desain. Terlebih juga karena adanya program one day one story atau odos di ruang edit ini jadi selain menjalankan hobi tetapi tetapi ada nilai plus dakwahnya.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Iya, lebih aktif. Karena lingkungannya mendukung dan gak takut salah.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Materinya lengkap bisa di akses kapanpun, mentornya supportif , dan komunitasnya positif.

l. Apa kekurangannya?

Mungkin sekarang materinya kurang terjadwal seperti dulu.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Dukungan admin/mentor, teman swjilid/satu grup yg saling support, materi yg mudah diakses.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Bagi saya yang belajar melalui hp mungkin penyampaian materi yang menggunakan laptop bisa menghambat karena ada beberapa tampilan atau fitur yang berbeda.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Dampaknya sangat signifikan. Dari yang awalnya saya cuma bisa cut-cut video di HP dan belum terlalu paham tentang motion, konsep desain, maupun editing yang rapi, sekarang saya jadi lebih memahami teori editing, transisi, layout, dan beberapa tools AI yang bisa membantu proses editing. Hasil desain saya juga sekarang lebih rapi dan enak dilihat dibandingkan sebelum mengikuti kelas. Selain itu, saya menjadi lebih percaya diri membuat konten dakwah karena sudah punya bekal skill dan tahu bagaimana menyampaikan pesan melalui desain. Adanya program ODOS juga membuat saya merasa bahwa skill yang saya pelajari tidak hanya untuk hobi, tetapi bisa sekaligus digunakan untuk membuat konten yang memiliki nilai dakwah.

Member 9

Nama: Yulita Kurniawati

Lama menjadi Member: 4 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Karena tertarik dengan dunia editing, dan pada masa itu Ruang Edit adalah komunitas yang cukup terkenal dengan materi-materi desain yang sangat bagus untuk dijadikan acuan

pembelajaran.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Cukup bisa dibilang biasa saja dan cenderung jelek. Hanya mengenal aplikasi editing PicsArt dan Adobe Lightroom.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Berjalan dengan baik. Materi dijelaskan secara bertahap, dilanjutkan praktik langsung, dan ada pengumpulan hasil karya untuk dikoreksi.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Lumayan, dengan beberapa orang. Biasanya berdiskusi untuk saling bertukar ide, masukan editing, pengalaman atau kemampuan editing yang dikuasi masing-masing.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Iya, ada sebagian, dan jika mereka mengerti tentang yang ditanyakan pasti dibantu.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Baik. Memberikan kritik, masukan dan saran apabila ada hasil desain yang harus diperbaiki, membuat menjadi lebih teliti terhadap detail supaya hasilnya terlihat eye catching.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Iya, meningkat. Saya jadi lebih memahami tekhnik editing, komposisi, pemilihan warna, juga penggunaan berbagai tools aplikasi editing.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Iya, meningkat juga. Karena desain yang saya buat menjadi jauh lebih rapi dan menarik.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Iya, tentu. Karena saya semakin lebih memahami cara menyajikan pesan dakwah dalam bentuk visual yang menarik dengan tetap menjaga nilai-nilai yang ingin disampaikan.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Iya. Saya juga jadi lebih berani menyampaikan pendapat, bertanya, bertukar pengalaman dan ide dengan mentor maupun peserta lain untuk memperdalan tentang editing.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Lebih interaktif karena tidak hanya teori, tapi juga praktik, diskusi dan evaluasi.

l. Apa kekurangannya?

Apa, yaa… secara keseluruhan sudah baik. Mungkin, jika ada materi yang sudah pernah disampaikan, jangan disampaikan lagi, sehingga tidak ada pengulangan materi berkali-kali.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Bimbingan mentor, praktik materi, diskusi dengan peserta lain, evaluasi hasil editing.

n. Kendala apa yang sering dialami?

Menyesuaikan teknik editing dengan konsep yang diinginkan, memilih komposisi dan warna yang tepat saat mendesain, pemilihan font untuk tipografi, dan memahami beberapa fitur atau tools yang masih baru.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Dampak yang saya rasakan sangat signifikan. Sebelum bergabung, kemampuan editing saya masih biasa saja dan hanya mengenal beberapa aplikasi seperti PicsArt dan Adobe Lightroom. Setelah mengikuti Ruang Edit, saya jadi lebih memahami teknik editing, komposisi, pemilihan warna, tipografi, serta penggunaan berbagai tools. Hasil desain yang saya buat juga menjadi lebih rapi dan menarik. Selain itu, saya menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pesan dakwah melalui visual. Saya juga lebih berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan bertukar ide dengan mentor maupun peserta lain.

Jadi dampaknya bukan hanya pada keterampilan editing, tetapi juga pada keberanian saya dalam berkomunikasi dan mengembangkan ide.

Member 10

Nama: Zidan Naim Zulfikri

Lama menjadi Member: 5 tahun

a. Mengapa mengikuti Komunitas Ruang Edit?

Karena awalnya saya itu kan ingin terjun dunia media. Memang dulu suka ngedit-ngedit, yang awalnya cuma ngedit dari kinemaster. Terus lama-kelamaan dulu mau daftar di ISI, tapi ketolak. Terus akhirnya cari-cari kampus yang bisa mengembangkan skill saya, tapi nggak ada yang keterima. Pernah di UNY juga masuk itu. Terus ketolak, akhirnya yaudah awalnya pupus harapan masuk ke UIN aja.

Ya memang tidak sesuai dengan hobi dan jalurnya, akhirnya ya masuklah ke ke UIN. Terus melihat jurusan saya kok masih kayak bingung, bimbang. Ini jurusan apa sih sebenarnya? Kan ilmu kesejahteraan sosial, awalnya masih bingung. Terus cobalah saya mengembangkan skill saya itu di luar kampus. Terus cari-cari informasi muncul kalau nggak salah itu di Rails atau nggak di Branda. Itu postingan akun ruang edit.

Itu cobalah lihat-lihat kok kayaknya asik nih. Terus saya daftar, ya ternyata nggak sekedar hanya sebatas materi saja. Dimana itu juga menemukan orang-orang yang sesuai dengan apa yang saya inginkan. Dari bidangnya, dari relasinya, dan sebagainya.

Intinya nggak hanya sebatas materi yang disampaikan, tapi juga dari lingkungannya yang mendukung. Selanjutnya nomor dua.

b. Bagaimana kemampuan editing sebelum bergabung?

Yang sudah saya awal bilang tadi, awalnya itu belajar dari kinemaster. Kinemaster yang memang masih minim banget itu. Terus saya itu diperkenalkan CapCut aplikasi itu sama teman saya. CapCut mobile, ya mungkin belum bisa manual ya. Cuma hanya sebatas kayak awal itu ngerti kayak template. Terus selama-kelamaan saya kayak otodidak sendiri. Sembar ya ada materi-materi yang di ruang edit. Saya aplikasikan, saya cobakan. Ternyata ya sampai sekarang ya berguna lah. Bahasanya kayak ada perkembangannya gitu. Meskipun ya sampai sekarang pun saya juga masih terus belajar sih. Mengikuti dengan perkembangan zaman juga, stylenya bagaimana.

c. Bagaimana proses belajar di kelas?

Untuk proses belajar di kelasnya ya. Kalau yang sistem yang seperti dulu itu, yang saya masih ingat. Itu tuh dia sistemnya mainnya kan. Jadi kalau setiap member kita memilih kayak jilid lah bahasanya. Saya tuh masuk di ruang edit jilid. Jadi setiap jilid tuh nanti di share setiap materinya. Misal nih hari ini ada materi pertama. Yang dimana materi tentang editing lah. Terus kita aplikasikan, terus itu nanti kita storekan. Dimana nanti dinilai entah dari foundernya ataupun dari admin. Terus juga nanti tuh ada minimal sebulan tuh minimal setor dua kali. Stetor dua kali materi lah kalau nggak salah. Untuk kayak syarat untuk lulusnya lah biar nggak di kick bahasanya. Kalau kita benar-benar mau belajar, minimal harus setor Jadi biar ada perkembangannya, revisionnya begini. Jadi nanti kalau sudah di ACC otomatis kan

kita juga ngerti. Oh ternyata kesalahanku di sini, di sini. Terus hasilku begini.

d. Apakah sering berdiskusi dengan peserta lain?

Ya, sering. Contohnya kayak ada member namanya Pak Eko. Itu ya mungkin saya juga dekat lah bahasanya. Sering juga ngopi sebagainya, bahas-bahas. Intinya enggak hanya sekedar bahas materi editing saja. Tapi juga kayak sebagai teman nongkrong ya. Yang paling dekat saya sih ke Pak Eko ya. Karena jaraknya juga dari dulu tempat kosnya itu lebih dekat juga dengan saya. Jadi ya lebih ke Pak Eko sih. Karena member-member yang... Contoh kan di ruangan itu ada member kayak Jogja, Solo, Terus Jabar dan sebagainya lah. Nah terus di Jogja itu sebenarnya banyak. Cuman yang lebih dekatnya saya lebih ke Pak Eko.

e. Apakah peserta lain membantu ketika mengalami kesulitan?

Oh iya membantu. Contoh ya kayak nggak hanya dari member ya. Mungkin juga dari foundernya juga membantu. Misalkan saya bingung nih ini start editingnya bagaimana. Terus pengeditnya bagaimana. Mungkin kalau misalkan dari membernya juga, namanya juga member ya. Kan juga sama belajar. Mungkin saya tanya langsung ke atasannya begini-begini bagaimana. Terus ya foundernya juga menjawab. Oh begini enaknya dibuat seperti ini. Terusnya gini. Terus saya editingnya begini ya. Karena setiap member kan punya passionnya beda-beda ya. Kalau saya kan lebih kayak editing video. Terus kayak videografer dan fotografer. Mungkin kalau saya tanyanya ke member-member yang editing desain. Mungkin nggak masuk. Cuma saya cari kayak ke Pak Eko dan founder gitu. Yang berhubungan langsung dengan passionnya.

f. Bagaimana mentor memberikan arahan?

Awal-awal mungkin saya lebih tanya secara pribadi ya. Antara ke admin ataupun ke founder. Cuma karena kan saya awal-awal memang nggak kenal ya. Kebanyakan dari misalnya dalam satu jilid, jilid lima itu ada kira-kira aja ada 30 orang ya. Kira-kira 30 orang itu kan nggak mungkin saya kenal langsung semuanya dan orang-orang. Terus akhirnya ya mungkin untuk member baru. Dari pribadi saya, saya lebih defri ke admin ataupun ke founder. Terus kalau misalkan saya udah lama lah bahasanya. Mungkin saya langsung tanya di grup gitu. Misalkan mengajukan pertanyaan begini. Ini gimana editingnya? Ini kesalahannya ada di mana? Terus ini bagusnya gimana? Ya mereka welcome-welcome aja sih.

g. Apakah pengetahuan editing meningkat?

Ya jelas sih. Meskipun saya juga masih butuh belajar ya. Karena itu tadi mengikuti zaman, stylenya bagaimana. Karena yang namanya juga belajar nggak ada yang merasa cukup puas. Jadi di ruang edit ini nggak hanya sekedar materi yang diberikan. Melainkan juga relasi. Dan juga kadang saya mendapatkan beberapa job yang ditawarkan begitu. Mau apa nggak. Jadi kayak bahasanya ya sebagai jembatan saya lah. Dan juga menjadikan ini sebagai portfolio saya untuk misalkan saya sudah nggak di ruang edit. Saya bekerja di misalkan di perusahaan-perusahaan mana. Jadi bisa sebagai portfolio saya. Oke itu kan tadi aspek pengetahuannya ya Mas Zidan.

h. Apakah keterampilan editing meningkat?

Meningkat, meningkat. Sangat ya, meningkat.Meningkat maksudnya secara tidak langsung iya kan. Mengikuti arus

kehidupan aja lah kan. Semakin kita belajar-belajar, tingkatkan skill. Pastikan ada juga perkembangan lah.

i. Apakah lebih percaya diri membuat konten dakwah?

Percaya diri, karena yang awalnya dulu saya nggak pede di depan kamera. Terus sebenarnya ya, sebenarnya ruang edit itu hanya sebagai, bukan hanya sih. Maksudnya sebagai kayak jembatan saya. Yang dimana, oh ternyata banyak nih konten-konten kreator. Yang ternyata memang dia awalnya memang dia pemalu, introvert di depan kamera. Terus mereka ada pemikiran, yaudah konten aja. Toh orang-orang yang melihat kita kayak di jalan-jalan. Ya kayak bahasanya, itu ngapain sih orang? Nggak mungkin juga pasti berpikiran seperti itu. Paling cuma hanya sekedar 5 atau 10 detik paling. Itu ngapain orang? Abis itu kan orang-orang juga pasti kayak, oh udah gila. Juga langsung lupa apa yang kita barusan lakukan. Ya tetap pede aja sih toh juga kita nggak merugikan orang lain.

j. Apakah lebih aktif berdiskusi?

Lebih kalau untuk berdiskusi untuk materi ya, materi tidak. Cuma kayak berdiskusi kayak misalkan nongkrong, kayak bahasanya. Ya mungkin secara pekerjaan kayak misalkan nanti diselitkan kayak kita nimbrung soal gaya editing begini gimana, terus caranya gimana. Ya nanti di samping itu sambil kita nongkrong juga sih, pasti ada pembahasan seperti itu.

k. Apa kelebihan pembelajaran di Ruang Edit?

Kelebihannya dari materi-materi yang kita tahu, yang misalnya kita kepo ya, misalkan kita lihat orang, ini keren banget nih editnya, caranya gimana ya. Terus pas kita udah gabung, oh ternyata begini. Soalnya mungkin orang-orang aslinya bisa

untuk ngedit, cuman untuk caranya itu bagaimana mungkin kan gak ada yang mengarahkan.

Makanya setelah masuk ruang edit kan pasti kita diarahin, oh gaya editing seperti ini begini caranya, terus begini-begini. Dan juga di sisi lain itu kita dapat relasi, dapat juga insight yang lebih luas lagi.

l. Apa kekurangannya?

mungkin lebih difokuskan lagi, misalkan ada orang-orang yang mau fokus ke videographer, atau editor video, jadi mungkin dibuatkan ke kelas khusus nih, jadi kayak materi-pematerinya, pemateri ini yang dibuatkan untuk kelas desain, terus ini yang dibuat editor video, mungkin seperti itu, jadi gak campur-campur aja setiap materi. Itu ya kekurangannya. Oke baik, lanjut ke dua pertanyaan.

m. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Faktor cuan sih sebenarnya. Maksudnya dari hobi kita jadikan sebagai ladang usaha, jadi kayak hobi yang menjadi sebuah pekerjaan yang dibayar, jadi kayak enak aja gitu.

n. Faktor apa yang membantu Anda belajar?

Mungkin dari, kalau orang-orang yang masih baru belajar banget, yang kayak dari awal pemula, mungkin dari awal kalau saya pengalaman, dari device, dari alat. Kayak dulu kan masih pakai Android apa ya, Redmi 5A yang kalau di edit Cap-Cut, wah, apalagi kalau udah berat-berat banget tuh, nge-lag patah-patah, tapi mau nggak mau ya, dipaksain aja sih mungkin dari device itu, dari materi-materi yang anu. Kadang juga saya nggak store untuk materi itu, cuma saya untuk sebagai, apa ya, sebagai alat latihan aja gitu. Karena ya, jujur aja, kan awal-awal kayak

nggak semulus dengan materi yang diberikan, hasilnya nggak semulus juga. Jadi mau nggak mau saya pendem, ya buat latihan aja sih.

o. Apa dampak yang terasa setelah mengikuti Ruang Edit?

Kalau dampaknya sangat signifikan. Ruang Edit bisa dibilang menjadi sat-satunya jembatan saya untuk mengembangkan skill yang memang dari awal saya suka, terutama editing video, videografi, dan fotografi. Dari yang awalnya hanya belajar Kinemaster dan CapCut secara sederhana, kemudian saya mulai memahami materi-materi yang diberikan dan saya aplikasikan sendiri sampai akhirnya ada perkembangan. Selain skill, saya juga mendapatkan relasi dan bahkan beberapa kali mendapatkan tawaran job dari lingkungan Ruang Edit. Jadi dampaknya bukan hanya membuat kemampuan saya meningkat, tetapi juga bisa menjadi portfolio dan jembatan menuju pekerjaan. Bahkan dari sisi kepercayaan diri, saya yang dulu tidak terlalu pede di depan kamera sekarang menjadi lebih berani membuat konten. Jadi bagi saya, Ruang Edit itu dampaknya sangat besar karena menghubungkan antara hobi, skill, relasi, portfolio, sampai peluang pekerjan

C. Lampiran Dokumentasi

1. Pedoman Dokumentasi

No.	Aspek yang Didokumentasikan	Indikator yang Dicari	Bentuk Dokumentasi	Keterkaitan dengan Penelitian
1	Profil Komunitas Ruang Edit	Sejarah, tujuan, visi, dan	Profil komunitas,	Memberikan gambaran

		perkembangan komunitas	*yearly report*, arsip komunitas	umum objek penelitian
2	Struktur organisasi	Founder, Manager, Admin, Team ODOS, Team Instagram, Admin Regional, dan Member	Bagan struktur organisasi, dokumen organisasi	Mengetahui pembagian peran dalam komunitas
3	Program pembelajaran	Bentuk, kegiatan, dan pelaksanaan program kelas online	Jadwal, pengumuman, dan arsip kegiatan	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran informal
4	Materi pembelajaran	Materi editing, desain, video, fotografi, dan materi terkait	Modul, tutorial, poster, video, dan file materi	Mengetahui materi yang digunakan dalam proses belajar
5	Interaksi antarpeserta	Tanya jawab, berbagi pengetahuan, pengalaman, dan bantuan	Tangkapan layar percakapan atau diskusi	Mengetahui proses belajar antarpeserta
6	Interaksi mentor dan peserta	Arahan, kritik, saran, dan *feedback*	Tangkapan layar percakapan dan hasil evaluasi	Mengetahui bentuk pendampingan dalam pembelajaran
7	Program ODOS (*One Day One Story*)	Pembuatan dan publikasi konten dakwah	Poster, desain, unggahan, dan arsip ODOS	Mengetahui penerapan keterampilan untuk konten dakwah

8	Hasil karya peserta	Perkembangan kualitas desain, editing, dan konten dakwah	Poster, desain grafis, video, dan konten digital	Mendukung analisis peningkatan keterampilan
9	Dokumentasi wawancara	Pelaksanaan wawancara dengan Founder, mentor, dan member	Foto, tangkapan layar, atau rekaman wawancara	Membuktikan proses pengumpulan data wawancara

2. Hasil Dokumentasi

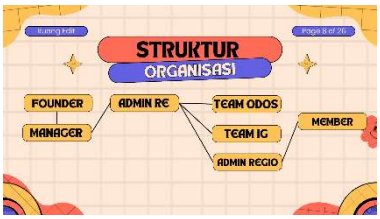
a. Profile Ruang Edit





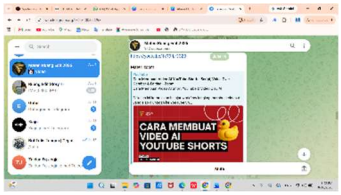


b. Struktur Organisasi



c. Materi Pembelajaran

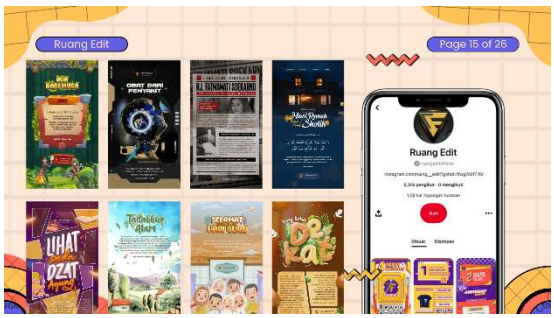








d. Program ODOS



e. Hasil Karya Peserta

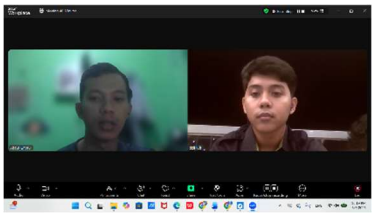


f. Dokumentasi Wawancara

1) Founder

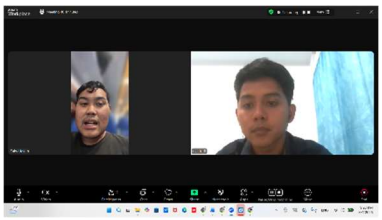


2) Mentor

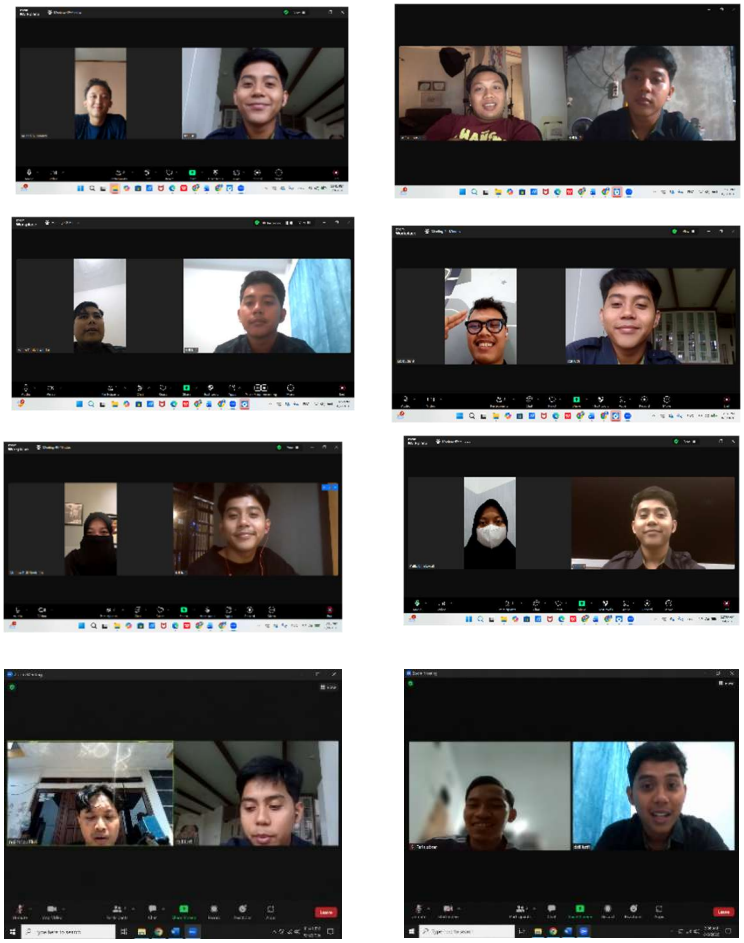








3) Member



D. Surat keterangan

1. Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Nomor : 49/Dek/10/DAURT/FIAU/I/2026 23 Januari 2026 M
Perihal : Penelitian Pra Skripsi 4 Sya'ban 1447 H

Kepada Yth,
Ruang Edit Indonesia, Founder Ruang Edit Indonesia/TIM ODOS RE
Kowedan, Tiroadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berkenaan dengan penyusunan Praskripsi sebagai syarat kelulusan mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu Sdr untuk memberi ijin pada Mahasiswa kami:

Nama : Ahmad Latfi Dzil Arham
NIM : 22422123
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
No Telp : 082340176584

Agar dapat melakukan penelitian/survey/try out/angket/study kasus/pengambilan data pada Founder Ruang Edit Indonesia/TIM ODOS RE dengan judul:

Analisis Efektivitas Penerapan Pendekatan Peer Learning Pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit Sebagai Media Pembelajaran Informal Bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu/Sdr disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Dr. Hj. Siti Ismuni, MA

2. Surat Keterangan Penelitian



KOMUNITAS RUANG EDIT
SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor: A0010826

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defri Muhammad Fahrul Habieb
Jabatan : Founder Ruang Edit

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	: **Ahmad Lutfi Dzil Arham**
NIM	: **22422123**
Program Studi	: **Pendidikan Agama Islam**
Perguruan Tinggi	: **Universitas Islam Indonesia**

telah melaksanakan penelitian di Komunitas Ruang Edit dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

"Analisis Efektivitas Penerapan Metode Peer Learning Pada Kelas Online Komunitas Ruang Edit Sebagai Media Pembelajaran Informal Bagi Pegiat Konten Dakwah Kreatif"

Penelitian tersebut telah dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data penelitian, meliputi kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penerapan metode peer learning pada kelas online Komunitas Ruang Edit.

Dengan demikian, yang bersangkutan dinyatakan telah selesai melaksanakan penelitian di Komunitas Ruang Edit. Surat keterangan ini dibuat sebagai bukti bahwa penelitian telah selesai dilaksanakan dan dapat digunakan sebagaimana mestinya sebagai salah satu kelengkapan administrasi penyusunan skripsi.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta,10Agustus 2026
Founder Komunitas Ruang Edit,

Defri Muhammad Fahrul Habieb