

RESPON MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19

Wahyu Dwi Mulyono

Fakultas Teknik, Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: wahyumulyono@unesa.ac.id

Abstrak: Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pembelajaran yang awalnya klasikal secara *offline* secara mendadak berubah menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan) atau *online*. Pembelajaran daring menjadi masalah bagi semua termasuk mahasiswa, karena kebanyakan mereka melakukan *online* di daerah masing-masing. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19 di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan yang berjumlah 63 orang. Pengumpulan data menggunakan kuisioner. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Aspek motivasi dalam mengikuti pembelajaran daring termasuk dalam kategori baik, (2) Aspek bahan ajar yang digunakan termasuk dalam kategori cukup, (3) Aspek pelaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori cukup, (4) Aspek evaluasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori cukup, dan (5) Aspek masalah yang dihadapi termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Pembelajaran Online, Media Pembelajaran Daring, COVID-19

Abstract: *The pandemic COVID-19 has affected all aspects of life including education. Initially classic offline learning suddenly turns into online learning. Online learning is a problem for all, including students, because most of them do online in their respective areas. The purpose of this study was to determine based on student responses to the implementation of online learning in the Engineering Building Education study program during the COVID-19 pandemic. This research is a descriptive study with a quantitative approach. The respondents of this study were undergraduate students of Building Engineering Education, with a sample of 63 people. Data collection using a questionnaire. Data analysis using quantitative descriptive. The results of this research are as follows: (1) Aspects of motivation in participating in online learning are included in the good category, (2) Aspects of teaching materials used are included in the sufficient category, (3) Aspects of implementing learning are included in the sufficient category, (4) Aspects of evaluation and learning outcomes are included in the sufficient category, and (5) The aspects of the problem faced are included in the very high category.*

Keywords: *Online Learning, Online Learning Media, COVID-19*

PENDAHULUAN

COVID-19 telah menyebar keseluruh dunia termasuk di Indonesia. COVID-19 sekarang menjadi masalah dan mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pembelajaran yang awalnya klasikal secara *offline* secara mendadak berubah menjadi pembelajaran daring (*online*). Universitas Negeri Surabaya (Unesa) merupakan salah satu perguruan tinggi yang menerapkan pembelajaran *full daring* di semua program studi termasuk di Pendidikan Teknik Bangunan (PTB). Pembelajaran daring sudah biasa dilakukan, tetapi secara campuran atau *blended* antara *online* dan *offline*. *Full online* yang mengakibatkan terjadi permasalahan. Pembelajaran daring menjadi masalah bagi mahasiswa, karena kebanyakan mereka melakukan *online* di daerah masing-masing yang memiliki perbedaan kondisi jaringan internetnya.

Unesa menetapkan tindakan pencegahan penyebaran COVID-19 diberlakukan sejak tanggal 14 Maret 2020 berdasarkan Surat Edaran Rektor Nomor B/15254/UN38/TU.00.02/2020. Surat Edaran tersebut, menetapkan bahwa semua perkuliahan baik secara teori, tugas struktur dan tugas mandiri dilaksanakan dengan menggunakan *e-learning*, *WA group*, *Line*, *Skype*, atau sejenisnya. Kegiatan praktikum dilaksanakan dengan bentuk pemberian tugas lain yang relevan sesuai dengan capaian pembelajaran. Kegiatan lapangan seperti kuliah kerja nyata (KKN) dan magang untuk sementara waktu dikompensasi dalam bentuk kegiatan lain. Ujian dilaksanakan secara *online* dan pembimbingan tugas akhir, skripsi, tesis, dan disertasi dapat dilaksanakan secara *online*.

Permasalahan timbul dari pembelajaran daring di Unesa. Pembelajaran daring yang telah dilaksanakan mendapat kritik dari mahasiswa melalui surat terbuka dari Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas Teknik Unesa dengan Nomor 09/ST/DPM-FT/VI/2020. Kritik tersebut terkait pelaksanaan pembelajaran *online* dengan jumlah pemberian tugas yang banyak, dengan pertimbangan kesehatan mahasiswa. Kegiatan perkuliahan yang dilaksanakan terkendala pada alat pembelajaran yang digunakan dan sarana teknologi untuk pendukung kegiatan pembelajaran untuk diakses oleh mahasiswa.

Pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik jika terdapat permasalahan di dalamnya. Permasalahan tersebut bisa terjadi dari beberapa hal baik dari pendidik, bahan ajar dan media, serta dari peserta didik sendiri. Permasalahan dari pendidik bisa dari cara atau metode pembelajaran yang digunakan. Permasalahan dari bahan ajar dan media terjadi karena kurang sesuainya antara materi dengan media yang digunakan. Permasalahan dari peserta didik datang dari motivasi diri dalam belajar dan kurang tertariknya dalam materi pelajaran.

Evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Baik tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari respon peserta didik. Respon tersebut bisa menunjukkan kepuasan dan ketercapaian dari tujuan pembelajaran.

Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang berulang-ulang. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik (Slavin, 2018).

Belajar merupakan penguasaan terhadap ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan akibat adanya proses mental yang terjadi dalam diri peserta didik. Belajar terjadi dengan adanya pengalaman sosial atau interaksi sehingga muncul perubahan yang bersifat positif dan permanen. Belajar terjadi secara terus menerus dan dari pengalaman sehari-hari (Fathurrohman, 2017; Schiering, Bogner, & Buli-holmberg, 2011).

Belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku tersebut relatif permanen. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati saat proses belajar, tetapi sesuatu yang bertahap. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman yang dapat memberi penguatan (Suardi, 2018).

Belajar memberikan pengalaman yang permanen pada peserta didik. Belajar memberikan kesempatan aktif, tidak hanya menghafal, akan tetapi terlibat langsung dalam kegiatan tersebut (Crawford dkk., 2005).

Pembelajaran terjadi apabila peserta didik memproses informasi baru, dan informasi tersebut bermakna bagi mereka dalam kerangka acuan mereka sendiri. Pembelajaran terdiri dari dua kegiatan penting yaitu belajar dan mengajar. Belajar mengacu pada kegiatan yang dilakukan peserta didik, sedangkan mengajar mengacu pada kegiatan yang dilakukan pendidik. Kedua kegiatan tersebut harus terjadi hubungan timbal balik (interaksi) antara pendidik dengan peserta didik untuk menciptakan suasana yang aktif dan kondusif (Schiering dkk., 2011; Slavin, 2018).

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik, serta sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran menunjukkan usaha peserta didik mempelajari bahan ajar dengan bantuan pendidik. Perlakuan pendidik disini berbeda perannya antara dulu dan sekarang. Pendidik sebagai fasilitator yang bertugas untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran. Peserta didik harus aktif dalam pembelajaran. Ilmu akan mudah diingat dan tersimpan dalam diri peserta didik, selama mereka aktif (Fathurrohman, 2017; Suardi, 2018).

Pembelajaran yang aktif menunjukkan adanya interaksi positif antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran aktif harus membuat peserta didik aktif mencari ilmu pengetahuan atau "*adventure of knowledge*". Pembelajaran aktif menuntut peserta didik untuk merangkai dan secara bertahap dalam memahami "*construct*" (Ceresia, 2016; Crengu, 2014). Pembelajaran aktif terdiri dari empat komponen. Pertama, harus melibatkan strategi pengajaran interaktif dan partisipatif yang membutuhkan hubungan egaliter dan dibangun berdasarkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik sebelumnya sebagai bagian dari isi kurikulum. Kedua, pembelajaran aktif memberdayakan peserta didik untuk menganalisis informasi, menjelaskan analisis mereka dan menciptakan

pengetahuan. Ketiga, mendorong peserta didik untuk mengontekstualisasikan pengetahuan mereka dalam penjelasan analisis mereka. Keempat, harus mendukung peluang bagi peserta didik untuk terlibat dalam tindakan kolaboratif dengan menerapkan analisis yang bertujuan untuk meningkatkan hubungan dengan lingkungan (Wright, 2015).

Berdasarkan hasil uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut bersifat positif dan permanen. Belajar terjadi secara terus-menerus sepanjang hayat melalui proses berkelanjutan. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dengan bahan ajar dan media untuk memproses informasi yang positif. Informasi yang diberikan sebagai sebuah pemahaman, sikap, dan keterampilan yang bersifat permanen dan dapat terus dikembangkan. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Media Pembelajaran Daring

Pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka (*offline*) dan secara jarak jauh menggunakan media internet atau *online*. Pembelajaran secara langsung dengan tatap muka memberikan kemudahan karena pendidik dapat secara langsung berinteraksi dengan peserta didik. Umpan balik dalam pembelajaran akan tercapai secara langsung disetiap pertemuan. Evaluasi juga langsung dapat dilakukan baik dengan tes tulis, presentasi, maupun praktik secara mandiri dan berkelompok. Pembelajaran secara *online* atau daring memberikan keuntungan apabila pendidik dan peserta didik tidak dapat bertatap muka secara langsung. Materi pembelajaran dapat diakses melalui media *online* seperti *e-learning*. Evaluasi dapat dilakukan secara *online* dengan memberikan jangka waktu dan soal sesuai dengan materi yang diberikan.

Pembelajaran daring perlu direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media juga mempengaruhi keefektifan pembelajaran tersebut. Gabungan antara berbagai media diperlukan agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran daring juga harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Sahasrabudhe, 2014).

Pembelajaran daring mempunyai jangkauan yang luas dan fleksibilitas yang tinggi. Ketepatan waktu bisa terjaga dalam pemberian tugas atau evaluasi pembelajaran dengan sistem *ontime*. Pembelajaran daring menuntut peserta didik untuk lebih mandiri dan aktif dalam belajar. Peserta didik juga akan terpacu dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah secara mandiri (Qing, 2011).

Pembelajaran daring juga dapat dilakukan dengan media sosial seperti *facebook*, *whatsap*, *telegram* dan sebagainya. Media sosial tersebut dapat dikelola menjadi media pembelajaran. Setiap peserta didik pasti mempunyai media sosial sesuai dengan kemajuan teknologi di masa kini. Pengelolaan yang baik dan pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran dapat dilakukan sebagai alternatif dalam pembelajaran daring (Al-Rahmi, 2017).

Media menjadi alat utama dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran adalah semua yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran daring harus dapat di akses melalui jaringan internet dengan computer atau *smartphone* (Linebarger, 2015). Media yang baik harus mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat menjangkau seluruh peserta didik (Hidayati & Wuryandari, 2013).

Pemilihan media sangat penting karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan bantuan media yang efektif (Michael & Jones, 2014). Peserta didik dapat belajar aktif dan mandiri dengan media pembelajaran, akan tetapi tetap ada kontrol dari pendidik. Peserta didik harus dikontrol dan diingatkan dengan tugas yang ada. Pendidik harus siap jika ada pertanyaan dan diskusi dari peserta didik. Media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi, sehingga harus dikembangkan secara terus menerus (Sangsawang, 2015).

Peserta didik merespon baik media pembelajaran daring yang menarik. Suasana pembelajaran daring harus dibuat hidup misalnya dengan kuis interaktif. Tema dan gambar yang digunakan harus sesuai materi dan menarik sehingga akan membuat peserta didik tidak bosan dan lebih termotivasi (Mulyono, 2019; Aminoto & Pathoni, 2014)

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring. Salah satu kelebihan dari pembelajaran daring adalah materi dan pembelajaran dapat dikases kapanpun dan dimanapun dengan syarat terdapat koneksi internet yang baik. Media pembelajaran daring sangat bervariasi dan menarik

tergantung dari kreatifitas pendidik dalam mengelola pembelajaran. Kelemahan dari pembelajaran daring adalah sangat tergantung dari ketersediaan koneksi internet, jika tidak terdapat koneksi internet maka tidak akan dapat mengakses pembelajaran. Penilaian juga tidak bisa langsung terawasi dengan baik dan dapat dilakukan kecurangan oleh peserta didik yang kurang baik.

Tugas dosen dalam pembelajaran diantaranya harus melibatkan mahasiswa untuk aktif dalam proses pembelajaran secara langsung. Dosen berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran harus mampu untuk memberikan motivasi, bimbingan dan penguatan materi untuk mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran daring adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara *online*. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring seperti *e-learning*, *google classroom*, *google meet*, *zoom* dan media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *telegram* dan sebagainya. Faktor utama dalam menunjang keberhasilan pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik. Pendidik harus mampu membuat dan mengelola media yang baik sesuai dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, sedangkan peserta didik harus aktif dan disiplin dalam melaksanakan pembelajaran serta memiliki kejujuran yang tinggi.

Berdasarkan urgensi permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui respon mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring pada masa Pandemi COVID-19 di Program Studi PTB, Fakultas Teknik, Unesa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian evaluasi. Penelitian evaluasi adalah suatu penelitian dengan pengumpulan data secara sistematis dalam rangka membantu proses pengambilan keputusan untuk meningkatkan mutu suatu pekerjaan. Penelitian evaluasi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap proses atau hasil yang telah dicapai suatu program, kemudian mengambil keputusan dalam pelaksanaan selanjutnya.

Penelitian ini memberikan gambaran dan evaluasi terhadap implementasi proses pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19 pada mahasiswa Program Studi PTB, Fakultas Teknik, Unesa. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi PTB, Fakultas Teknik, Unesa angkatan 2017, 2018 dan 2019 sejumlah 63 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/ kuisioner secara online. Peneliti memberikan pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran daring pada Program Studi PTB, Fakultas Teknik, Unesa. Penyusunan angket dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban. Angket divalidasi oleh ahli sebelum digunakan, kemudian digunakan untuk memperoleh data dari responden.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang sudah ditabulasi dari hasil angket dianalisa dan disajikan dengan menggunakan grafik dan tabel, kemudian disimpulkan. Penilaian tentang pelaksanaan pembelajaran daring di dilakukan dengan membandingkan skor hasil penilaian dengan skor kriteria berdasarkan kurva normal. Tabel kriteria penilaian berdasarkan kurva normal dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Penilaian Berdasarkan Kurva Normal

Rentang Skor	Kategori
$X > Mi + 1,5 SDi$	Sangat baik
$Mi + 0,5 SDi < X \leq Mi + 1,5 SDi$	Baik
$Mi - 0,5 SDi < X \leq Mi + 0,5 SDi$	Cukup
$Mi - 1,5 SDi < X \leq Mi - 0,5 SDi$	Kurang
$X \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Kurang

Keterangan Tabel 1:

Mi = Mean ideal ; SDi = Standar deviasi ideal; X = Jumlah Skor Rata-Rata

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Data penelitian ini diperoleh dari angket secara *online* tentang pelaksanaan pembelajaran daring. Angket tersebut terdiri dari enam aspek yaitu motivasi (V1), bahan ajar (V2), pelaksanaan pembelajaran (V3), evaluasi dan hasil belajar (V4), dan permasalahan yang dihadapi (V5). Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, akan ditetapkan terlebih dahulu nilai batasan untuk menentukan skor kategori dari masing-masing aspek. Setelah itu, dibuat tabel kategori dari masing-masing aspek.

Tabel 2. Nilai Batasan Dalam Menentukan Kategori

Hasil Analisis	V1	V2	V3	V4	V5
Skor tertinggi angket	5	5	5	5	5
Skor terendah angket	1	1	1	1	1
Skor maksimal	30	20	25	30	30
Skor minimal	6	4	5	6	6
Mean ideal (Mi)	18	12	15	18	18
Standar Deviasi ideal (SDi)	4	2,67	3,33	4	4

Berdasarkan nilai batasan yang telah ditentukan pada Tabel 2, maka dapat dibuat tabel skor kategori dari masing-masing aspek yang disajikan dalam Tabel 3, Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 3. Kategori Pada Aspek V1, V4 dan V5

Rentang Skor	Kategori
$X > 24$	Sangat baik
$20 < X \leq 24$	Baik
$16 < X \leq 20$	Cukup
$12 < X \leq 16$	Kurang
$X \leq 12$	Sangat Kurang

Tabel 4. Kategori Pada Aspek V2

Rentang Skor	Kategori
$X > 16$	Sangat baik
$13,3 < X \leq 16$	Baik
$10,7 < X \leq 13,3$	Cukup
$8 < X \leq 10,7$	Kurang
$X \leq 8$	Sangat Kurang

Tabel 5. Kategori Pada Aspek V3

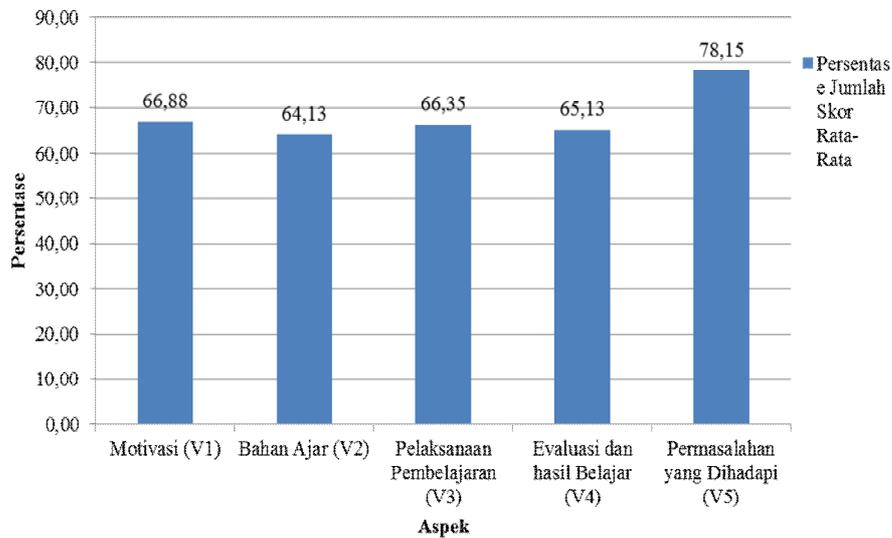
Rentang Skor	Kategori
$X > 20$	Sangat baik
$16,7 < X \leq 20$	Baik
$13,3 < X \leq 16,7$	Cukup
$10 < X \leq 13,3$	Kurang
$X \leq 10$	Sangat Kurang

Berdasarkan data penelitian dan tabel skor kategori maka hasil penilaian dari masing-masing aspek dalam penelitian ini dijelaskan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Aspek	Jumlah Skor Rata-Rata	(%)	Kategori
Motivasi (V1)	20,06	66,88	Baik
Bahan Ajar (V2)	12,83	64,13	Cukup
Pelaksanaan Pembelajaran (V3)	16,59	66,35	Cukup
Evaluasi dan hasil Belajar (V4)	19,54	65,13	Cukup
Permasalahan (V5)	23,44	78,15	Tinggi
Rata-rata	18,49	68,13	Cukup

Untuk mempermudah pemaknaan antar-aspek yang menjadi objek amatan, maka dibuat diagram pada Gambar 1 Persentase Rerata Skor Aspek V1, V2, V3, V4 dan V5.



Gambar 1. Persentase Rerata Skor Aspek V1, V2, V3, V4 dan V5

Berdasarkan Tabel 6 dan Gambar 1 tentang pelaksanaan pembelajaran daring, terlihat bahwa secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran daring termasuk dalam kategori cukup. Aspek bahan ajar dan evaluasi dan hasil belajar menjadi aspek dengan skor terendah. Aspek dengan skor tertinggi adalah permasalahan yang dihadapi.

Diskusi

Pelaksanaan pembelajaran daring di Program Studi PTB, Fakultas Teknik, Unesa pada masa Pandemi COVID-19 masih belum maksimal. Aspek motivasi menunjukkan jumlah skor 20,16 dengan persentase 66,88% termasuk kategori baik. Skor tertinggi adalah pada pernyataan saya mengikuti semua pembelajaran daring pada masa pandemik COVID-19, sedangkan skor terendah adalah pada pernyataan saya lebih suka pembelajaran daring daripada tatap muka di kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa mengikuti semua pembelajaran daring sebagai keharusan dan tuntutan belajar, tetapi merasa kurang nyaman dan lebih memilih pada pembelajaran tatap muka di kelas. Awal pembelajaran mahasiswa menunjukkan antusias dan motivasi yang baik, akan tetapi setelah beberapa pembelajaran merasa jenuh karena kurangnya interaksi secara langsung baik dengan teman sesama mahasiswa maupun dengan dosen. Motivasi mahasiswa dengan kategori baik dalam pembelajaran daring sejalan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa peserta didik merespon baik pada media pembelajaran daring dan media pembelajaran daring dengan tema dan gambar yang menarik dapat membuat peserta didik termotivasi (Mulyono, 2019; Aminoto & Pathoni, 2014).

Aspek bahan menunjukkan jumlah skor rata-rata 12,83 dengan persentase 64,13 termasuk kategori cukup. Jumlah skor tertinggi adalah pada pernyataan bahan ajar yang diberikan relevan dan memiliki sumber yang jelas. Jumlah skor terendah adalah pada pernyataan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran daring lebih menarik. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan yang diberikan sudah sesuai dan jelas sumbernya, akan tetapi mahasiswa merasa bahan ajar yang diberikan kurang menarik. Bahan ajar yang banyak diberikan adalah *e-book*, modul dan *powerpoint*. Mahasiswa lebih tertarik pada bahan ajar berupa video. Michael & Jones (2014) mengemukakan bahwa pemilihan media sangat penting karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan bantuan media yang efektif.

Aspek pelaksanaan pembelajaran daring mendapatkan jumlah skor rata-rata 16,59 dengan persentase 66,35% termasuk kategori cukup. Jumlah skor tertinggi adalah pada pernyataan pembelajaran daring membuat saya lebih mandiri dalam belajar. Jumlah skor terendah adalah pada pernyataan pembelajaran daring membuat saya lebih mudah dalam memahami materi. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pembelajaran daring membuat siswa lebih mandiri dalam belajar karena tidak saling bertatap muka, akan tetapi kesulitan dalam memahami materi yang biasanya kalau ada masalah langsung diskusi di kelas tatap muka, sekarang menjadi daring. Pembelajaran daring membuat mahasiswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Seperti pendapat Ceresia (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif membuat peserta didik mencari dan merangkai ilmu pengetahuan secara mandiri.

Aspek evaluasi dan hasil belajar mendapatkan jumlah skor rata-rata 19,54 dengan persentase 65,13% termasuk dalam kategori cukup. Jumlah skor tertinggi adalah pada pernyataan saya mendapatkan umpan balik dari penugasan pembelajaran daring. Jumlah skor terendah adalah pada pernyataan saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan tugas dengan pembelajaran daring. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa kesulitan dalam mengerjakan tugas secara daring, tetapi mendapat umpan balik dari dosen apabila terdapat tugas yang kurang dipahami oleh mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan Sangsawang (2015) bahwa peserta didik harus dikontrol dan diingatkan dengan tugas yang ada. Pendidik harus siap jika ada pertanyaan dan diskusi dari peserta didik. Media pembelajaran harus mengikuti perkembangan teknologi, sehingga harus dikembangkan secara terus menerus dan berkelanjutan. Teknik penugasan dan penilaian perlu dibuat lebih baik lagi agar mahasiswa lebih mudah dalam mengerjakan tugas.

Aspek permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama pembelajaran daring mendapatkan jumlah skor rata-rata 23,44 dengan persentase 78,15 termasuk kategori tinggi. Skor tertinggi adalah pada pernyataan pembelajaran daring membutuhkan banyak biaya. Skor terendah adalah pada pernyataan sarana (laptop, komputer, hp) tidak *support* dalam pembelajaran daring. Skor yang tinggi juga didapat pada pernyataan saya mendapatkan kendala sinyal selama pembelajaran daring. Hal tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi mahasiswa selama pembelajaran daring masih banyak. Pelaksanaan dari daerah masing-masing yang berbeda kondisi lingkungan dan sinyal menjadi kendala. Biaya yang tinggi juga dikeluhkan karena pembelajaran daring sangat membutuhkan kuota data internet yang cukup. Pembelajaran daring termasuk dalam pembelajaran jarak jauh memang memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya dapat menjangkau semua daerah yang memiliki sinyal yang baik, akan tetapi akan sulit apabila ada kendala sinyal. Pendidik telah bertindak sebagai fasilitator menyediakan bahan ajar (Fathurrohman, 2017), tinggal permasalahannya bagaimana mahasiswa mengakses materi tersebut. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran daring maka permasalahan ini perlu diatasi. Masalah ini menjadi bahan diskusi bagi semua pihak di bidang pendidikan agar terjadi pemerataan sinyal internet dan adanya internet murah untuk pendidikan. Sehingga peserta didik merasa mudah dalam melakukan pembelajaran daring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi yang telah diuraikan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aspek motivasi dalam mengikuti pembelajaran daring termasuk dalam kategori baik, (2) Aspek bahan ajar yang digunakan termasuk dalam kategori cukup, (3) Aspek pelaksanaan pembelajaran termasuk dalam kategori cukup, (4) Aspek evaluasi dan hasil belajar termasuk dalam kategori cukup, (5) Aspek masalah yang dihadapi termasuk dalam kategori tinggi.

Hasil tersebut membawa implikasi bahwa pelaksanaan pembelajaran daring masih kurang maksimal dan perlu ditingkatkan. Motivasi mahasiswa perlu ditingkatkan, bahan ajar, pelaksanaan, dan evaluasi perlu dibuat lebih baik dan menarik, serta permasalahan yang dihadapi perlu diatasi.

Saran berdasarkan implikasi tersebut adalah dengan melakukan pelatihan terhadap pendidik dalam membuat media, bahan ajar dan metode pembelajaran daring yang lebih menarik dan interaktif. Untuk mengurangi masalah biaya, pihak kampus bisa bekerjasama dengan provider internet dan pemerintah untuk program internet murah bagi mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Rahmi, A. M. Z. (2017). A Model of Using Social Media For Collaborative Learning to Enhance Learners. *J. King Saud Univ. - Comput. Inf. Sci.*, 29, 526–535.
- Aminoto, T, & Pathoni, H. (2014). Penerapan Media E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Sainmatika*, 8(1).

- Ceresia, F. (2016). *Interactive Learning Environments (ILEs) as Effective Tools for Teaching Social Sciences*. 217, 512–521. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.031>
- Crawford, A., Saul, W., Mathews, S.R. (2005). *Teaching and Learning Strategies For The Thinking Classroom*. New York: The International Debate Education Association.
- Crengu, Ğ. (2014). Interactive and Creative Learning of The Adults. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 142, 493–498. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.654>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hidayati, N., & Wuryandari, A. I. (2013). Media Design for Learning Indonesian in Junior High School Level. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67(November 2011), 490–499. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.354>
- Linebarger, D. L. (2015). Educational Media: Potentials for Learning. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 6, 246–254. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92031-2>
- Michael, O., & A. Jones, S. (2014). *Educational Media and Technology Yearbook* (Vol. 38; R. Maribe Branch, ed.). New York: Springer.
- Mulyono, W. D. (2019). Pengembangan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Seminar Nasional Dinamika Informatika*.
- Qing, L. L. (2011). Web-Based Collaborative Learning. *Procedia Environmental Sciences*, 11, 189–192.
- Sahasrabudhe, S. K. (2014). Computers & Education Appropriate Media Choice For E-Learning Effectiveness : Role of Learning Domain and Learning Style. *Comput. Educ.*, 76, 237–249.
- Sangsawang, T. (2015). Instructional Design Framework for Educational Media. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 176, 65–80. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.445>
- Schiering, M. S., Bogner, D., & Buli-holmberg, J. (2011). *Teaching and Learning A Model for Academic and Social Cognition*. Lanham: Rowman & Littlefield Education.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology : Theory and Practice*. New York: Pearson.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wright, D. E. (2015). Active Learning: Social Justice Education and Participatory Action Research. In *Active Learning: Social Justice Education and Participatory Action Research*. New York: Routledge.