

PERMASALAHAN PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI FKIP UNIVERSITAS WISNUWARDHANA MALANG

Zaenullah⁽¹⁾, Eko Yuniarto^(*2, co-author), Khoirul Efendiy⁽³⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana

E-mail Corresponding Author: ekoyuniarto@wisnuwardhana.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana Malang, (2) menganalisis permasalahan yang dihadapi dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19, (3) Menganalisis dan mengidentifikasi akibat dari permasalahan yang ada pada pelaksanaan pembelajaran daring. Rancangan metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Rancangan kegiatannya adalah memperoleh data apa adanya dan hasilnya menekankan makna. Sampel penelitian dipilih secara purposive, dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Pertimbangan ini adalah orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan peneliti. Lokasi penelitian berada di lingkungan FKIP Universitas Wisnuwardhana dengan lama penelitian adalah 6 bulan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil Penelitian menunjukkan Pembelajaran dilakukan dengan dua cara, yaitu *blended learning* dan *hybrid learning*. Banyak *platform* daring menggunakan *zoom meeting*, *google meet*, *whatsapp*, dan formulir goggle sebagai bantuan tugas. Permasalahan yang sering dihadapi adalah kurangnya jaringan yang memadai antar siswa, variasi pembelajaran yang monoton. Akibatnya mengurangi pemahaman materi, kebosanan dalam belajar, interaksi yang terbatas mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif. Penguasaan materi yang tidak merata.

Kata Kunci : *pembelajaran, daring, implementasi, masalah.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to (1) find out online learning during the covid-19 pandemic at the Faculty of Teacher Training and Education,

Wisnuwardhana University Malang, (2) analyze the problems faced by lecturers and students in carrying out online learning during the covid-19 pandemic, (3) Analyze and identify the consequences of the problems that exist in the implementation of online learning. The design of this research method uses a qualitative descriptive method. The design of the activity is to obtain data as it is and the results emphasize meaning. The research sample was selected purposively, selected with certain considerations and objectives. This consideration is the person who is considered to know best about what the researcher expects. The research location is in the Wisnuwardhana University FKIP environment with a length of 6 months. Data collection techniques were carried out by means of participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Meanwhile, the data analysis used the Miles and Huberman model. The results of the study show that learning is carried out in two ways, namely blended learning and hybrid learning. Many online platforms use zoom meeting, google meet, whatsapp and google forms as task assistance. Problems that are often faced are the lack of adequate networks between students, monotonous learning variations. As a result, it reduces understanding of the material, boredom in learning, limited interaction results in students becoming less active. Unequal mastery of the material.

Keywords: *learning, online, implementation, problems.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat mengharuskan untuk manusia selalu belajar dalam kehidupannya. Pengajaran merupakan transfer informasi dari peserta didik pada lingkungan sekitarnya. Pendidikan diharapkan dapat meningkatkan perubahan menjadi lebih baik. Kompetensi yang dimiliki oleh pendidik menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Empat kompetensi itu adalah kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Jika empat kompetensi itu belum dimiliki oleh pendidik, maka akan terjadi banyak problem dalam proses pembelajaran.

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan dosen dan mahasiswa harus siap dengan proses pembelajaran secara daring. Menurut Aji (2020) Perubahan pelaksanaan pembelajaran yang mendadak dan drastis ini tidak menutup kemungkinan menimbulkan banyak problem baik bagi dosen maupun mahasiswa, baik dalam hal metode pembelajaran, strategi pembelajaran, teknik penilaian, fasilitas, maupun motivasi bagi mahasiswa.

Pandemi Covid 19 ini telah berdampak pada persoalan ekonomi dan kualitas proses pembelajaran. Dampak pemberlakuan social distancing atau physical distancing dan juga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), membuat dosen melakukan pembelajaran secara daring. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi informasi. Pembelajaran daring ini dapat disimpulkan sebagai pembelajaran yang menggunakan aplikasi pembelajaran secara daring. Aplikasi pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran daring adalah *google classroom*, *google meet*, dan *zoom meeting*.

Pembelajaran daring ini juga memiliki beberapa kesulitan dalam pelaksanaannya yaitu menyangkut ketersediaan akses internet yang belum merata dan membutuhkan biaya tambahan untuk mendapatkan kuota internet. Persoalan lainnya juga menyangkut ketrampilan dosen dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Materi pembelajaran juga menjadi persoalan, karena tidak semua materi pembelajaran dapat dilakukan dengan pembelajaran daring. Beberapa materi membutuhkan penjelasan dosen secara mendalam. Berbagai persoalan ini dapat menjadi masalah yang perlu mendapatkan solusi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2011) mengemukakan penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang mengkaji setiap persoalan secara mendalam dan hal pokok yang menjadi penentu adalah peneliti. Penelitian deskriptif kualitatif ini menjelaskan dengan lengkap terhadap data yang diperoleh, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang bermakna (Miles: 1992). Peneliti menggunakan metode ini untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dalam pelaksanaannya.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Kampus Universitas Wisnuwardhana Malang, yang beralamatkan Jln. Danau Santani, No. 99, Kota Malang Jawa Timur. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada kondisi pandemi covid-19 ini yang membatasi kegiatan masyarakat. Dengan harapan penelitian ini selesai tepat waktu dan maksimal. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah selama 6 bulan. Untuk lebih lengkapnya, rincian pelaksanaannya dalam waktu tersebut akan dijelaskan pada bab pelaksanaan.

Sampel Sumber Data

Menurut Sugiyono (2011) pemilihan sampel dapat dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian dan kondisi lapangan tempat penelitian. Sampel ini dipilih berdasarkan kemudahan akses peneliti untuk melakukan pengumpulan

data. Sampel sumber data dalam penelitian ini adalah 9 Dosen FKIP baik dari program studi PPKn, Matematika maupun Bahasa dan Sastra Indonesia.

Instrumen Penelitian

Peneliti sebagai instrument utama melaksanakan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipatif, wawancara mendalam (interview), dan dokumentasi.

- a. Observasi partisipatif dilakukan bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang peristiwa yang berkaitan dengan judul di atas. Dalam observasi ini, peneliti . Sambil melakukan sebagai dosen juga terlibat dalam kegiatan pengamatan khususnya berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh teman sejawat. Peneliti dalam hal ini menggunakan alat bantu camera dan catatan kecil peneliti.
- b. Wawancara mendalam dilakukan bertujuan untuk memperoleh keterangan melalui tanya jawab secara bertatap muka dengan informan (sampel sumber data) yang mengetahui terkait masalah yang diteliti. Wawancara ini menggunakan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan sebagai instrumen. Kemudian dari hasil wawancara itu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih mendalam sehingga validitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti dalam hal ini menggunakan alat bantu tape recorder.
- c. Dokumentasi dilakukan untuk melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara. Dokumen dalam hal ini adalah berbentuk tulisan, gambar sebagai pendukung data penelitian.

HASIL

Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Massa Pandemi Covid-19

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil tentang informasi pembelajaran daring yang sedang dilaksanakan pada masa pandemi ini, yakni tentang tingkat kesiapan infrastruktur pembelajaran daring, kemampuan keterampilan mengajar dalam pembelajaran daring, tingkat interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Dari beberapa dosen yang diwawancarai dihasilkan mereka sudah memiliki kesiapan sarana dalam melakukan pembelajaran daring. Kemampuan mengajar melalui *platform* daring juga sudah mereka kuasai. Tingkat interaksi juga menurut mereka lebih aktif dibanding melakukan pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan hasil temuan bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring. wawancara dengan dosen 1, dalam pelaksanaan pembelajaran daring, menggunakan beberapa aplikasi yang mungkin memudahkan mahasiswa dalam belajar meskipun tidak begitu efektif karena pembelajarannya sangat berbeda dengan saat-saat sebelum pandemic Covid-19. Aplikasi yang digunakan yaitu, *Google Classroom* dan *WA*. Aplikasi *google*

classroom adalah salah satu aplikasi yang biasa digunakan dalam memberikan tugas kepada mahasiswa. Begitu juga dengan WA digunakan untuk pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 2, aplikasi yang sering digunakan adalah *zoom meeting* dan *google form*. Aplikasi tersebut digunakan karena keadaan yang secara daring sehingga dosen kesulitan untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa, oleh karena itu disekolah tersebut menggunakan *zoom meeting* untuk bertatap muka dan bisa langsung menampilkan materi yang disampaikan agar mahasiswa lebih memahami. Aplikasi tersebut digunakan untuk mempermudah mahasiswa mengerjakan tugas, dan karena aplikasi tersebut juga bisa langsung menjawab soal yang diberikan dosen, dan tidak memiliki batas waktu pengiriman tugas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 3, pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dan daring dilakukan secara selang-seling. Aplikasi yang digunakan selama pembelajaran adalah via WA dan *google classroom*. Alasan aplikasi tersebut digunakan karena mudah diakses dan dimiliki oleh mahasiswa maupun dosen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen4, aplikasi yang sering digunakan yaitu *Whatsapp (WA)*, karena lebih mudah. Semua bisa mengakses. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 5, aplikasi yang sering digunakan yaitu *google classroom*, *google meet*, dan *zoom meeting*. Aplikasi tersebut digunakan karena mudah dan sangat bermanfaat dimasa pandemi saat ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 6, aplikasi yang sering digunakan adalah *whatsapp (WA)*, *google meet* dan *zoom meeting*. Alasan menggunakan aplikasi itu karena mudah untuk berkomunikasi dengan mahasiswa disaat pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 7, aplikasi yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yaitu aplikasi *Google Meet*, karena dianggap mudah pada saat membagikan materi, diskusi lewat forum kelas, dan pemberian tugas kepada mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 8, proses pembelajarannya ada yang dilakukan secara daring dan ada juga yang dilakukan secara langsung/tatap muka. Aplikasi yang digunakan yaitu *Whatsapp*, karena lebih mudah dalam mengirim materi dan tugas. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 9, aplikasi yang digunakan selama pembelajaran daring yaitu *Google Meet* dan *Whatsapp*, aplikasi tersebut digunakan karena mudah dalam mengakses internet dan tidak terlalu menggunakan banyak kuota internet, dan lebih mudah pada saat mengirim tugas serta pada saat melakukan proses kegiatan belajar mengajar.

Upaya Memberikan Materi yang Menarik

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 1, dengan cara mengirim power point yang semenarik mungkin serta memberikan penjelasan yang menarik rasa ingin tau mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 3, peran seorang dosen dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memberikan materi kepada mahasiswa agar mudah dipahami dengan cara memberikan power point yang berisi materi atau video dan seterusnya memberikan waktu kepada mahasiswa untuk menanggapi power point atau video tersebut yang sudah diberikan oleh dosen.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 4, membuat power point yang mempunyai animasi. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak merasa bosan dengan materi yang ditampilkan, tetapi mahasiswa bisa dengan mudah memahami saat proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran tetap aktif meskipun daring, mahasiswa selalu diberikan kuis setiap kali proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang materi yang disampaikan dan dari disni juga bisa diketahui kira-kira dalam pembelajaran selanjutnya media yang bisa saya buat untuk menarik minat belajar mahasiswa. Jika dalam proses belajarnya ada perubahan atau mahasiswanya memahami dengan mudah materi yang disampaikan maka, perlu dikembangkan dan memberikan hal-hal yang unik yang membuat minat belajar mereka tidak terasa membosankan, tetapi membuat mereka lebih semangat lagi. Dan pada saat proses belajar mengajar harus ada hubungan timbal balik anatar mahasiswa dan dosensupaya suasana belajar dapat berjalan dengan baik karena adanya komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa.

Problem yang dihadapi oleh dosen dan mahasiswa

Berdasarkan hasil wawancara dihasilkan bahwapermasalahan dihadapi selama melaksanakan pembelajaran secara daring adalah kesulitan akses internet, kondisi listrik yang tidak stabil, dan keterbatasan kuota yang tersediasehingga banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. Serta terputusnya komunikasi dalm berdiskusi. Kurangnya pemahaman mengenai aplikasi-aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Kuranginteraksi karena proses mengajar hanya lewat aplikasi *zoom meeting*, sehingga tidak dapat memahami suasana dan kondisidalam ruangan pembelajaran daring. Kendala signal kurang bagus pada saat pembelajaran daring, mahasiswa-mahasiswa sulit memahami materi dan tidak bisa melakukan beberapa pembelajaran yang diharuskan praktek. Kuota internet yang tidak memadai, jaringan yang tidak stabil, kurangnya kemampuan dosen dan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi dan mahasiswa kurang serius pada saat dosen sedang menyampaikan materi.

Akibat yang Ditimbulkan dari Masalah Pelaksanaan Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen 1 bahwa pembelajaran daring mempengaruhi tingkat pemahaman mahasiswa, karena tidak semua mahasiswa mudah memahami materi yang disampaikan, apa lagi materi yang disampaikan menggunakan power teks. Akan tetapi ada hal-hal positif yang bisa didapatkan peserta didik, dimana dizaman sekarang ini semuanya sudah canggih. Tentunya peserta didik mengetahui bagaimana cara menggunakan media dengan baik, dan tentunya harus selalu dalam bimbingan dan arahan lingkungan keluarga, karena peran keluarga pun sangat penting dalam proses belajar mahasiswa, untuk mengarahkan, membimbing, agar sesuatu yang dilakukan bisa mencapai hasil yang memuaskan bagi mahasiswa. dan terkadang mahasiswa juga malas untuk mengerjakan tugas dan kurang memperhatikan pada saat jika dosen menyampaikan materi secara daring. Mempengaruhi juga karena kadang mahasiswa tidak konsentrasi ketika melakukan pembelajaran daring sehingga kebanyakan mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan serta kejenuhan dengan belajar daring.

Solusi untuk permasalahan pembelajaran daring

Berdasarkan hasil wawancara yang dihasilkan didapatkan usaha yang dilakukan yaitu berusaha belajar mengenai pembelajaran daring, pembuatan materi yang menarik serta belajar memahami aplikasi-aplikasi tertentu yang digunakan dalam belajar. Adanya kerja sama antara dosen dengan orang tua mahasiswa agar memperhatikan kegiatan belajarnya serta adanya pembagian beberapa kelompok mahasiswa untuk diperbolehkan datang ke kampus untuk belajar secara tatap muka dengan dosen, tetapi dengan syarat harus tetap mematuhi protokol kesehatan.

PEMBAHASAN

Pembelajaran Daring dalam Masa Pandemi Covid-19

Sistem pembelajaran daring dalam masa pandemi Covid-19 berjalan dengan lancar dengan penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran yang telah tersedia. Pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, *moodle*. *WhatssApp* juga digunakan untuk kombinasi dalam diskusi yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan Dewi (2020) penggunaan media interaktif yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan kombinasi aplikasi pembelajaran yang dilakukan juga efektif untuk menghindari kebosanan mahasiswa. Prinsip pembelajaran daring proses interaksi antara mahasiswa dan dosen tetap dapat dilakukan. Aplikasi pembelajaran yang mendukung kegiatan interaktif antara dosen dan mahasiswa perlu dipilih untuk mendukung keefektifan pelaksanaan pembelajaran. Sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat tetap dilakukan meskipun pembelajaran dilakukan secara daring.

Media yang digunakan oleh dosen dapat mendukung pembelajaran dengan baik. Kondisi pandemi Covid-19 membuat pembelajaran daring ini menjadi yang utama dalam pembelajaran di Indonesia, sehingga dapat memberikan warna lain dalam pembelajaran. Pembelajaran daring ini memang membatasi akses pendidikan secara langsung, tetapi hal ini menjadi solusi terbaik di tengah masih tingginya kasus Covid-19 di Indonesia. Pembelajaran dengan interaksi tidak langsung ini perlu dilakukan sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19.

Google Classroom dapat digunakan untuk membuat grup kelas dalam pembelajaran daring, pengumpulan tugas juga dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran ini. Pemilihan aplikasi pembelajaran yang efektif ini membuat mahasiswa dapat mengumpulkan tugasnya dengan baik. Aplikasi pembelajaran disesuaikan dengan kondisi mahasiswa, dimana mahasiswa dapat mengakses aplikasi tersebut tidak hanya dengan laptop, tetapi juga menggunakan android di ponsel mereka. Pembelajaran daring ini dilakukan dengan mahasiswa mengakses kegiatan di rumah masing-masing. Dosen memberikan penjelasan materi dan mendorong mahasiswa untuk mempelajari materi yang telah dijelaskan. Apabila masih terdapat kesulitan, kegiatan diskusi secara daring juga dilakukan.

Penilaian juga hal penting dalam pembelajaran daring. Pengumpulan tugas maupun pemberian kuis secara daring diperlukan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap materi yang telah diberikan. Menurut Huda (2014) hasil belajar dapat diketahui dengan penugasan secara individu maupun kelompok yang dilakukan dengan bersamaan.

Faktor yang menyebabkan timbulnya masalah

Pembelajaran secara daring ini tentunya masih memiliki kendala:

- a. Karena sebagian besar dosen maupun peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran secara daring. Kendala tidak semata-mata dirasakan oleh dosen dan peserta didik, orang tua peserta didik pun ikut mengalami kesulitan selama proses pembelajaran daring ini. Pembelajaran daring ini memberikan dampak positif dan dampak negative. Kurangnya pengetahuan masyarakat serta perbedaan pengetahuan mengenai kemajuan teknologi menjadikan perbedaan berlangsungnya proses pembelajaran di kalangan masyarakat.
- b. Permasalahan pembelajaran secara daring bukan hanya pada penggunaan teknologi. Tidak semua peserta didik memiliki *gadget* (HP) untuk mendukung pembelajaran secara daring. Pembelajaran secara daring yang memerlukan dukungan penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah yang akan menghambat proses pembelajaran. Untuk melakukan pembelajaran daring diperlukan *gadget* (HP) yang mendukung dimana semua peserta maupun orang tua peserta didik belum tentu memiliki *gadget*. Kalaupun orang tua

peserta didik memiliki *gadget* yang mendukung, belum tentu orang tua peserta didik maupun peserta didik mampu mengakses aplikasi-aplikasi yang menunjang proses pembelajaran yang mana aplikasi-aplikasi itu masih asing karena belum pernah mereka gunakan. Kebanyakan dari orang tua peserta didik maupun peserta didik hanya mengetahui aplikasi *whatsapp*. Hal ini dikarenakan baik orang tua peserta didik maupun peserta didik kurang mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga proses pembelajaran hanya menggunakan *whatsapp* untuk memberikan materi maupun tugas kepada peserta didik.

- c. Penggunaan *whatsapp* perlu ditambahkan aplikasi pembelajaran lainnya, karena *whatsapp* hanya terbatas dan bukan sebagai aplikasi pembelajaran.
- d. Tugas yang diberikan pada pembelajaran daring memang jauh lebih banyak daripada pembelajaran tatap muka, hal ini menjadi tantangan bagi dosen untuk dapat mengemas tugas menjadi lebih menarik dan tidak memberatkan mahasiswa. Mahasiswa juga kesulitan dalam pengerjaan tugas secara kelompok, karena akses untuk sosialisasi dengan temannya tidak dapat dilakukan.

Penggunaan ponsel menjadi hal mutlak dalam pembelajaran daring. Hal ini menjadi permasalahan ketika peserta didik menggunakan ponselnya untuk kegiatan di luar pembelajaran seperti game daring. Pemantauan aktivitas peserta didik ini juga sulit dilakukan dengan pembelajaran daring. Pengumpulan tugas juga menjadi permasalahan tersendiri, hal ini karena tidak semua peserta didik melakukan pengumpulan tugas.

Solusi Problematika pembelajaran Daring

- a. Solusi mengatasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik
Menurut Novianingsih (2016) perbedaan pemahaman merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Memotivasi mahasiswa merupakan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Dosen disini dapat meningkatkan motivasi dengan memberikan penghargaan kepada peserta didik.
- b. Solusi mengatasi mahasiswa yang tidak memiliki HP android
Menurut Budiman (2017) perkembangan teknologi informasi perlu dilakukan dalam pembelajaran. Ketersedian HP yang mendukung proses pembelajaran merupakan hal utama. Untuk itu apabila ada mahasiswa yang tidak memiliki HP dapat dilakukan dengan meminjam akses HP ini ke teman yang dekat rumahnya atau kepada anggota keluarga yang lain.

Solusi yang dilakukan seorang dosen, yaitu dengan mengupayakan pembelajaran daring yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi *zoom meeting*, *google meet* dapat mengamati peserta didik secara langsung. Sehingga dosen dapat sesekali memanfaatkan aplikasi ini. Materi yang

disampaikan dalam aplikasi pembelajaran perlu diatur sesuai waktu pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mengakses materi tersebut bila waktu pembelajaran telah dimulai. Hal ini perlu supaya mahasiswa dapat memahami dengan benar materi yang disampaikan sebelumnya.

KESIMPULAN

Pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, atau untuk mendukung aplikasi pembelajaran bisa lewat *whatssapp* atau *goggle form*. Berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran daring antara lain: mahasiswa dan dosen belum familiar terhadap aplikasi pembelajaran yang dilakukan, tidak semua mahasiswa memiliki ponsel yang mendukung aplikasi pembelajaran yang digunakan, keterbatasan akses internet, dan biaya yang diperlukan untuk dapat mengakses internet..

SARAN

Pembelajaran daring hendaknya dilakukan dengan persiapan yang matang dari dosen maupun fasilitas yang disediakan oleh kampus. Penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada peningkatan kualitas penilaian dalam pembelajaran daring.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, Rizqon Halal Syah. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*. 7(5): 395-402.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan: *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 8 (1): 31-43.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah .Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1): 55-62.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miles B. Matthew dan Huberman A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Novianingsih, Hestika. 2016. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (1): 1-11.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.