

## PERSPEKTIF MAHASISWA TERHADAP METODE, MEDIA, DAN MODEL PEMBELAJARAN DARING SETELAH PANDEMI COVID-19

Miftah Arifin<sup>1</sup>, Anas Ma'ruf Annizar<sup>2</sup>, Ari Faizatsiyam Putra Nusantara<sup>3</sup>

Studi Islam, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember<sup>1</sup>

Tadris Matematika, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember<sup>2</sup>

Akuntansi Syariah, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember<sup>3</sup>

Email: [anasannizar28@gmail.com](mailto:anasannizar28@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Perubahan signifikan dalam dunia pendidikan dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring sebagai akibat dari adanya pandemi covid-19 selalu menarik untuk dibahas guna mencari solusi pembelajaran yang paling efektif dan efisien bagi pendidik maupun peserta didik, tidak terkecuali di jenjang perguruan tinggi. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan bertujuan mengetahui perspektif mahasiswa terkait metode penyampaian materi, media diskusi, platform, dan model pembelajaran yang dirasa mudah bagi mahasiswa, serta hambatan yang dirasakan setelah pandemi terjadi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode survei dengan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisisnya adalah kuantitatif deskriptif. Populasinya adalah seluruh mahasiswa di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember, dengan penentuan sampel menggunakan metode Slavin. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa 57,7% menyatakan penyampaian materi lebih efektif dan efisien jika dilakukan dengan video secara live (*video conference*), dengan platform yang dirasa mudah dan efektif adalah *google meet*, sedangkan hambatan yang dirasakan 63% sampel dalam pembelajaran online adalah jaringan internet yang kurang memadai sehingga konsentrasi terganggu. Lebih jauh dari itu model pembelajaran yang sangat diinginkan oleh mahasiswa untuk diterapkan adalah *Blended Learning*.

**Kata Kunci :** Perspektif, Pembelajaran Daring, Pandemi, Metode, Media, Model

### Abstract

*As a result of the COVID-19 pandemic, there have been significant changes in the world of education, from offline learning to online learning. They have always been an exciting topic to discuss to find the most effective and efficient learning solutions for educators and students, including at the university level. For this reason, this research was conducted to explain the method of delivering material, platforms/social media, learning models that are easy and effective for students, and perceived barriers to online learning. The method used in this research is a survey method with a quantitative approach. The population is all students at Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, with the determination of the sample using the Slovin method. The results obtained showed that 57.7% the delivery of the material was more effective and efficient if it was done with live video (video conference), with a platform that was considered easy and effective was Google Meet, while the obstacle felt by 63% of the sample in online learning was the internet network. Thus, inadequate internet network was found to disturbed the concentration. Furthermore, Blended Learning was the learning model that students want to apply.*

**Key Words :** Perspective, Online Learning, Pandemic is, Methods, Media, Models

### PENDAHULUAN

Seperti keping uang logam, pembelajaran daring memiliki sisi positif dan negatif [1], [2]. Beberapa ahli sepakat menjelaskan bahwa dengan adanya pembelajaran daring, pembelajaran dapat belajar dimanapun, lebih hemat dari segi biaya karena tidak perlu biaya hidup di kota tetangga bahkan

negara tetangga, tidak perlu membentuk suatu komunitas terlebih dahulu, lebih fleksibel, dan lebih hemat banyak waktu (tidak perlu menunggu bus, dan lain-lain) [3], [4]. Namun pembelajaran daring ini pun tidak terlepas dari paradoks-paradoks yang muncul. Seperti yang dijelaskan oleh Anas Ma'ruf Annizar et al., kelemahan dari

pembelajaran daring diantaranya pembelajar merasa terisolasi karena tidak ada kontak langsung yang terjadi, sehingga muncul kelemahan yang kedua yakni kurangnya motivasi dan disiplin diri [5]. Di Indonesia yang sebagian besar pembelajaran menggunakan daring selama dan setelah pandemi menimbulkan adanya protes dari kalangan mahasiswa. Protes semacam ini muncul dikarenakan beberapa hal diantaranya peserta didik dalam hal ini mahasiswa telah terbiasa melaksanakan pembelajaran langsung (tatap muka) sehingga ketika bentuk pembelajarannya berubah menjadi daring, mahasiswa merasa kaget dan belum siap untuk langsung berganti bentuk pembelajaran. Tidak hanya mahasiswa, dari pihak pendidik dalam hal ini dosen pun turut merasakan kesulitannya, terutama dosen-dosen yang kurang menguasai *information technology* (IT) dengan baik. Sehingga model pembelajaran daring yang digunakan pun lebih serampangan [6]–[8].

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi mudah tidaknya mahasiswa menerima pembelajaran berbentuk Daring. Faktor tersebut diantaranya pertama, kemampuan pendidik dalam menggunakan IT [9], [10]. Semakin baik pendidik menguasai IT maka semakin banyak pula alternatif-alternatif media yang bisa dipilih dan digunakan di tengah pembelajaran daring ini. Muzaki menyebutkan setidaknya ada 4 pilihan bagaimana seseorang ingin belajar secara daring dengan memanfaatkan media teknologi dan informasi yaitu media cetak, suara, komputer, dan juga video [11]. Namun untuk perkembangannya media sosial seperti internet menjadi bentuk revolusi dan dapat digunakan sebagai perwujudan dari beberapa 4 media tersebut. Faktor kedua adalah kreativitas dosen dalam memilih model pembelajaran daring yang sesuai. Artinya Pendidik harus mampu menganalisis dan menentukan model-model pembelajaran daring yang bisa

digunakan. Faktor ketiga adalah akses internet bagi pendidik dan peserta didik. Bagaimana bisa melaksanakan pembelajaran daring jika akses internetnya terbatas bahkan tidak ada sinyal. Faktor terakhir adalah jenis matakuliah yang hendak diajarkan. Karakteristik suatu matakuliah akan mempengaruhi media mana yang paling tepat untuk digunakan [12]–[14].

Banyak kasus-kasus dimana pendidik dengan lemahnya kreativitas ditambah penguasaan IT yang kurang membuat model pembelajaran daring sebatas tugas *online*. Untuk beberapa matakuliah, hal ini tidak menjadi masalah. Namun dengan diberikannya tugas sebagai ganti dari tatap muka banyak mencuat ekspresi-ekspresi mahasiswa diberbagai media sosial yang menyebutkan “sekarang ini pembelajaran *online* bukan tugas *online*”. Tentunya hal ini merupakan bentuk ekspresi mahasiswa yang jenuh dan kurang puas terhadap penggunaan tugas *online* sebagai pengganti tatap muka, namun terlalu takut untuk menyampaikannya kepada dosen yang bersangkutan.

Disamping tugas *online*, kini ada model pembelajaran daring yang sering digunakan, model tersebut adalah penyampaian materi melalui video langsung dengan video conference (zoom, google meet dan lain-lain) maupun video tidak langsung (youtube). Pelaksanaan diskusi juga kadang bisa berlangsung melalui sosial media Whatsappgroup, Learning Management System, Google Classroom, dan lain sebagainya.

Namun permasalahan tidak berhenti sampai disitu, banyak masalah-masalah yang muncul. Semula mahasiswa merasa keberatan dengan pemberian tugas terus menerus yang terkesan “tugas *online* bukan pembelajaran *online*”, lalu sebagai jawaban atas permasalahan tersebut muncul tawaran

untuk mengadakan perkuliahan menggunakan *video conference*. Tidak selesai sampai di situ muncul masalah baru dari sebagian besar mahasiswa berkenaan dengan besarnya kuota internet yang diperlukan untuk mengikuti *video conference* bahkan dengan kembalinya mahasiswa di tempat tinggal masing-masing tidak sedikit pula yang mengeluhkan signal sebagai salah satu kendalanya.

Menyikapi hal tersebut, pendidik tidak kurang akal, diskusi pun sedikit diubah menggunakan media yang lebih umum digunakan dan tidak banyak menghabiskan kuota mulai dari google classroom hingga media yang lebih familiar seperti whatsapp. Bukan mahasiswa +62 yang tidak bisa melihat kekurangan model diskusi menggunakan media ini. Untuk sebagian besar matakuliah model diskusi menggunakan media ini menjadi model yang efektif, efisien, dan tidak memberatkan mahasiswa. Namun bagi matakuliah eksak, pembelajaran dengan diskusi menggunakan media tulis masih membuahkan kendala yakni beberapa mahasiswa merasa proses transfer ilmu masih belum maksimal dan belum terlalu paham jika disampaikan dengan tulisan. Hal ini dikarenakan dalam memahami ilmu eksak terlebih matematika membutuhkan kemampuan abstraksi, bernalar dan berpikir kritis serta kreatif yang baik yang dapat ditingkatkan secara maksimal dengan bantuan penjelasan dari pendidik dari pada harus belajar secara mandiri [15], [16].

Disinilah muncul pedang bermata dua, di satu sisi jika hendak menggunakan *video conference* kuota yang dibutuhkan sangat besar, berdasarkan percobaan peneliti, sekali pembelajaran media zoom membutuhkan 2 GB dalam jangka waktu 60 menit. Namun jika menggunakan whatsapp kendala yang muncul adalah masih susahny mahasiswa menerima materi

eksak yang diberikan. Saat inilah kreativitas dosen sangat diuji disini. Menyikapi hal tersebut beberapa terobosan yang bisa dimunculkan adalah membuat *video non-live* seperti youtube sehingga pembelajar dapat mendownload video saat signal dan kuota tersedia dan menontonnya saat telah berada di rumah.

Namun demikian, masih belum jelas bagaimanakah perspektif mahasiswa terhadap pembelajaran daring yang telah berlangsung khususnya di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang beberapa saat lalu memberikan keleluasaan bagi Dosen untuk menyampaikan materinya, bisa melalui *zoom meeting*, *google meet*, *youtube*, dan sebagainya namun mewajibkan untuk minimal menggunakan *Learning Management System* yang dikembangkan oleh perguruan tinggi tersebut. Beberapa penelitian terdahulu terkait pembelajaran pasca pandemi telah dilakukan sebelumnya namun masih terbatas pada bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang terjadi dan bagaimana efektifitasnya tanpa memperhatikan perspektif peserta didik. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu. Pada penelitian ini lebih ditekankan mengenai bagaimana perspektif mahasiswa baik itu terkait metode, model, dan media pembelajaran daring pasca Pandemi Covid-19. Hal ini menjadi penting untuk diteliti sebab belum pernah diadakan penelitian untuk menghimpun perspektif mahasiswa terhadap pembelajaran daring di perguruan tinggi tersebut. Sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan dalam membuat kebijakan baru tentang pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Beranjak dari hal tersebut peneliti merasa penting mengangkat judul “Perspektif Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Secara Daring (Dalam Jaringan) Di Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember” untuk diteliti.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitiannya yakni metode survei. Penelitian ini bertempat di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (UIN KHAS Jember) Jawa Timur, Indonesia. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Program Sarjana UIN KHAS Jember yang terdiri dari 18.871 mahasiswa. Sejumlah mahasiswa tersebut tersebar di berbagai program studi. Kendati demikian karakteristik dari mahasiswa program sarjana di program studi yang ada relatif homogen. Sehingga sampel pada penelitian ini menggunakan teori Slovin sebagai berikut:

$$S = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

S : Banyak Sampel Penelitian

N : Banyak Populasi

d : Taraf Signifikansi

Dalam penelitian ini taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% sehingga banyak sampel penelitian dapat ditentukan sebanyak berikut:

$$S = \frac{18.871}{18.871 \cdot (0,05)^2 + 1}$$

$$S = 391,69$$

$$S \approx 392$$

Dikarenakan karakteristik subjek bersifat homogen seperti yang telah dijelaskan sebelumnya maka teknik pengambilan sampel yang tepat untuk digunakan adalah *random sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel secara acak sejumlah 392 mahasiswa (sampel).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data angket atau survei. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data secara kuantitatif. Teknik yang dimaksud adalah analisis data deskriptif yang digunakan untuk mencari rerata dari data perspektif mahasiswa yang terkumpul dari masing-masing pertanyaan.

Selanjutnya data rerata yang ada akan diinterpretasikan sesuai dengan tabel kategori kepuasan mahasiswa sehingga dapat dibuat presentase untuk menjawab fokus permasalahan yang dibuat.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket melalui bantuan penyebaran menggunakan *google form*. Pertanyaan – pertanyaan yang muncul dalam angket tersebut dibuat berdasarkan pada 4 indikator yakni preferensi proses belajar mengajar, dan preferensi Sarana Prasarana, hambatan. Indikator tersebut dijabarkan dalam butir-butir pertanyaan sebagai berikut:

**Tabel 1. Indikator & Aspek Instrumen Angket**

Indikator	Aspek	Pertanyaan/ Pernyataan
Proses Belajar Mengajar		Penyampaian materi menggunakan video yang tidak langsung
		Penyampaian materi menggunakan video secara langsung
	<i>Penyampaian materi yang mudah persepektif mahasiswa</i>	Penyampaian materi menggunakan video secara tidak langsung oleh pihak luar
		Penyampaian materi menggunakan video secara tidak langsung oleh Dosen internal
	<i>Media Diskusi yang mudah perspektif mahasiswa</i>	Diskusi melalui Whatsapp group
		Diskusi melalui Video Conference
	<i>Platform pembelajaran daring yang mudah perspektif mahasiswa</i>	Diskusi melalui LMS (Learning Management System)
Sarana Prasarana		Zoom Meeting
	<i>Konsentrasi</i>	Google Meeting
		Ms. Teams
	<i>Hambatan kelas online</i>	Skype
Hambatan		Level konsentrasi siswa didepan gadget
		Tidak memiliki hambatan
		Keterbatasan jaringan listrik

Keterbatasan jaringan internet  
Tidak memiliki gadget  
Merasa bosan  
Tidak dapat bertanya kepada teman secara langsung  
Tidak dapat bertanya kepada guru secara langsung  
Tidak memiliki partner belajar di rumah  
Mengalami kesulitan atau tidak paham terhadap pembelajaran  
Kurang bisa berkonsentrasi

---

Pertanyaan dalam angket tersebut telah melalui tahap uji validasi dan reliabilitas. Uji validasi dalam penelitian ini menggunakan metode koefisien *item-total correlation* dengan bantuan SPSS 17. Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai *Corrected Item Total Correlation* dari setiap butir pertanyaan/pernyataan lebih dari 0,3 sehingga dapat dikatakan valid [17]. Sedangkan hasil uji realibilitas menggunakan *alpha cronbach's* menunjukkan nilai  $0,935 > 0,7$  sehingga dapat disimpulkan instrumen dinyatakan reliabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan diuraikan hasil penelitian menggunakan statistika deskriptif sehingga dapat dilihat perspektif mahasiswa terkait pembelajaran *online* dari data yang dipaparkan. Berikut hasil dan pembahasannya

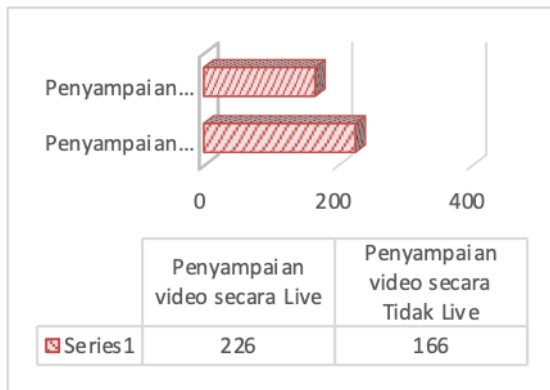
### 1.1. Metode Penyampaian Materi yang Mudah Perspektif Mahasiswa

Selama proses pembelajaran dalam jaringan (*online*) proses penyampaian materi pada umumnya terbagi menjadi 2 cara besar yakni penyampaian video secara tidak *live* dan penyampaian video secara *live*. Dua cara tersebut sering digunakan dengan kelebihan dan kekurangannya masing-

masing. Adapun kelebihan dari penyampaian video secara *live* adalah dimungkinkan interaksi 2 arah, sehingga mahasiswa dapat melakukan instruksi pada bagian yang tidak mereka pahami. Dosen pun akan mengetahui bagian mana yang mengalami kesulitan. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan koneksi atau jaringan yang lancar sebab jika tidak maka penyampaian materi akan terputus-putus sehingga menyebabkan kegagalan pemahaman yang dirasakan oleh mahasiswa [18].

Kelemahan tersebut dapat teratasi dengan penyampaian materi menggunakan video secara tidak *live*. Yang dimaksud dengan penyampaian video secara tidak *live* adalah penguploadan materi video pada suatu media tersendiri. Misalkan adalah Dosen atau pihak eksternal membuat video kemudian diupload pada *link youtube* atau minimal *google drive* sehingga mahasiswa dapat mendownload dan setelah berhasil mahasiswa dapat melihatnya dengan lancar. Kelebihan lainnya dari penyampaian materi ini adalah mahasiswa dapat memutar ulang video yang telah didownload hingga paham betul tentang materi yang disampaikan. Selayaknya mata koin, penyampaian materi pembelajaran dengan cara ini juga memiliki kelemahan yakni tidak terakomodirnya interaksi 2 arah antara mahasiswa dan Dosen pengampu matakuliah.

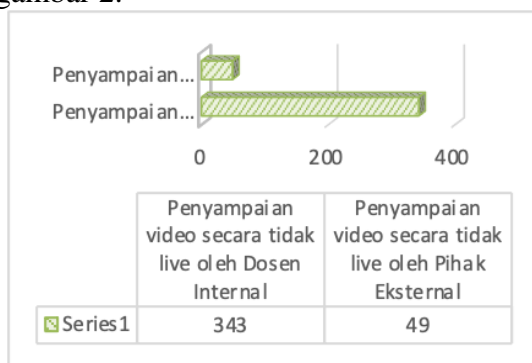
Beranjak dari kelebihan dan kekurangan setiap metode penyampaian tersebutlah, menjadi menarik bagi peneliti untuk mengetahui metode penyampaian materi yang manakah yang paling diminati oleh mahasiswa. Hasil dari penelitian ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 1: Perbandingan Penyampaian Video**

Berdasarkan pada hasil yang ditunjukkan di Gambar 1, dapat diketahui bahwa sebanyak 226 responden lebih memilih penyampaian materi dilaksanakan menggunakan video secara *live*. Sedangkan 166 mahasiswa menyatakan bahwa lebih efektif dan mudah penyampaian video secara tidak *live*. Jika ditarik benang merah sebagian besar responden tidak mengalami kendala jaringan sehingga lebih memilih penyampaian video secara *live* karena memungkinkan adanya interaksi langsung antara mahasiswa dengan dosen maupun sesama mahasiswa.

Sedangkan jika konteks permasalahan dipersempit sehingga penyampaian materi dilaksanakan secara tidak langsung, maka manakah yang menurut mahasiswa lebih efektif? Video yang dibuat oleh Dosen pengampunya sendiri atau video yang dibuat oleh pihak eksternal? Berikut ini hasil yang ditunjukkan dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Penyampaian Video Secara Tidak Live**

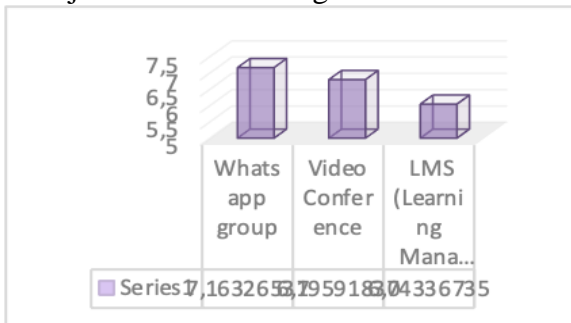
Gambar di atas mengisyaratkan ketimpangan yang jauh antara banyak mahasiswa yang memilih video dibuat oleh pihak eksternal atau Dosen Internal. Pilihan terbanyak sebesar 343 mahasiswa atau setara dengan 87,5% dari seluruh responden lebih memilih video dibuat oleh Dosen sedangkan sisanya yakni sebesar 49 mahasiswa atau setara dengan 12,5% dari responden memilih video dibuat oleh pihak Eksternal. Hal ini sangat mungkin terjadi sebab ada anggapan bahwa Dosen Internal lebih mengetahui karakteristik dari matakuliah dan mahasiswa yang sedang diampu sehingga lebih bisa membuat video yang sesuai dengan CP (Capaian Pembelajaran) program studi [19]. Sedangkan sebaliknya 12,5% responden yang memilih untuk dibuatkan video oleh pihak eksternal bisa terjadi karena mereka menganggap kualitas video yang dibuat oleh peserta didik terlampaui membosankan dan karakteristik materi yang diberikan tidak terlalu rumit sehingga bisa dipelajari dari video yang dibuat pihak Eksternal.

Berdasarkan hasil tersebut, akan lebih baik bagi pendidik untuk melaksanakan pembelajaran daring menggunakan metode pembelajaran yang menggunakan *video conference*, sehingga siswa dapat melaksanakan komunikasi 2 arah. Dan apabila tidak dimungkinkan terjadi penyampaian materi secara *live* maka akan lebih baik menggunakan video yang tidak *live* namun tetap diproduksi oleh dosen yang bersangkutan sendiri.

### 1.2. Media Diskusi Paling Mudah Perpektif Mahasiswa

Dalam bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai media diskusi yang paling disukai oleh Mahasiswa pada saat pembelajaran dilakukan secara *online*. Survei dilakukan untuk mengetahui perspektif Mahasiswa antara 3 pilihan media pembelajaran yakni pembelajaran daring melalui *Whatsapp Group*, *Video*

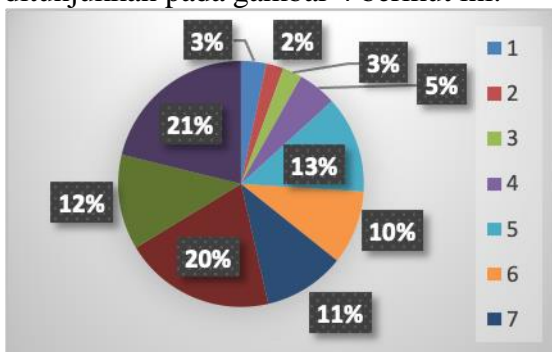
Conference, dan LMS (*Learning Management System*). Adapun hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 3. Hasil Media Diskusi Paling Mudah Perspektif Mahasiswa**

Hasil yang ditunjukkan pada gambar 3 tersebut di atas menunjukkan bahwa suara terbesar jatuh pada media *Whatsapp group* sebagai media diskusi paling mudah berdasarkan perspektif mahasiswa. Seperti yang telah dijelaskan bahwa media tersebut dipilih karena dianggap tidak memerlukan kuota yang cukup besar, familiar dan hasil diskusi terekam secara otomatis sehingga sewaktu-waktu bisa dilihat kembali dan dipelajari kembali [20].

Dengan berfokus pada media *Whatsapp group* yang memiliki suara tertinggi, kemudian ditelisik lebih dalam mengenai pilihan responden terkait media ini. Hasil ditunjukkan pada gambar 4 berikut ini.



**Gambar 4. Sebaran Pilihan Responden terhadap Media Diskusi Whatsapp group**

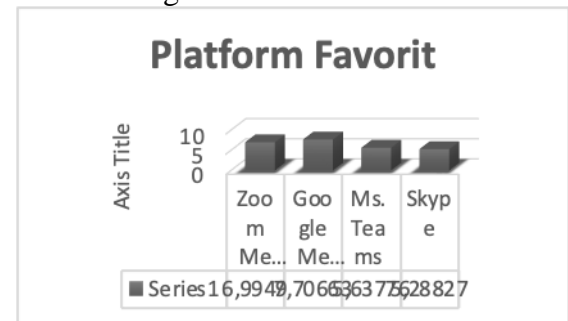
Gambar yang ditunjukkan tersebut di atas menunjukkan bahwa berdasarkan 10 nilai untuk diberikan kepada media *whatsapp*

group sebagai media diskusi pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung secara daring, sebanyak 3,3% responden memberikan nilai 1 (Sangat tidak setuju) sedangkan sebagian besar responden memberikan skor 10 (Sangat Setuju) dengan presentase 21,2%.

Berdasarkan hasil tersebut di atas, sebaiknya dalam melakukan sesi diskusi, dapat menggunakan media *Whatsapp group* sebagai media bantu penyampaian materi menggunakan video secara *live* yang telah dibahas pada poin sebelumnya karena WA ini dianggap oleh mahasiswa sebagai media yang familiar dalam penggunaannya

### 1.3. Platform Pembelajaran Daring yang Paling Mudah Perspektif Mahasiswa

Dalam bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai platform Pembelajaran yang paling disukai oleh Mahasiswa pada saat pembelajaran dilakukan secara *online*. Survei dilakukan untuk mengetahui perspektif Mahasiswa antara 4 pilihan platform media pembelajaran yakni *zoom meeting*, *google meeting*, *Ms.Teams*, dan *Skype*. Adapun hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:

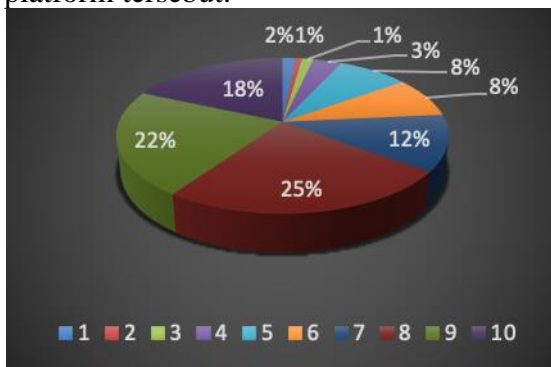


**Gambar 5. Perbandingan Platform Pembelajaran Daring Perspektif Mahasiswa**

Dari segi platform favorit responden banyak memilih pada dua pilihan yakni *zoom meeting* dan juga *google meet*. Hal ini terjadi sebab 2 media tersebut merupakan platform yang sering digunakan jika dibandingkan dengan *Ms. Teams* yang membutuhkan kapasitas memori yang cukup besar dan banyak menu yang belum



familiar. Hal yang sama juga menjadi pertimbangan pada platform Skype. Dari 2 platform yakni zoom meeting dan juga google meet, google meet memiliki rerata paling tinggi yakni 7,71 disusul oleh zoom meeting sebesar 6,99. Hal ini terjadi karena adanya data bahwa google meet memerlukan lebih sedikit kuota dan memiliki koneksi yang relatif lebih stabil jika dibandingkan dengan zoom meeting [21]. Berikut ini akan dibahas mengenai sebaran jumlah mahasiswa yang memilih 2 platform tersebut.



**Gambar 6. Sebaran Pilihan Responden terhadap platform Google Meet**

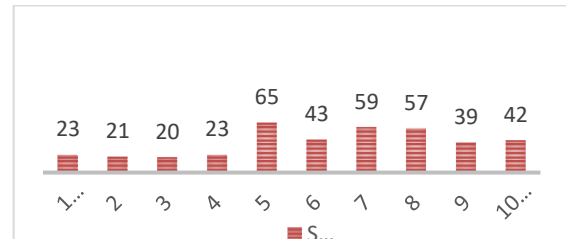
Gambar yang ditunjukkan tersebut di atas menunjukkan bahwa berdasarkan 10 nilai untuk diberikan kepada platform google meet sebagai media platform pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung secara daring, sebanyak 1,5 % responden memberikan nilai 1 (Sangat tidak setuju) sedangkan sebagian besar responden memberikan skor 8 dengan presentase 24,5%.

Berdasarkan data tersebut di atas, bagi pendidik yang hendak melakukan pembelajaran daring dan bingung menggunakan platform apa, hendaknya memilih *google meet*, karena media tersebut dianggap lebih mudah digunakan dan lebih hemat dari segi kuota yang digunakan.

#### 1.4. Tingkat Konsentrasi Mahasiswa di Depan Gadget

Dalam bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai tingkat ketahanan

mahasiswa untuk berkonsentrasi duduk di depan HP/Laptop/Gadget lainnya untuk pembelajaran secara daring. Survei dilakukan dengan menanamkan skor 1 hingga 10 yang mencerminkan tingkat ketahanan konsentrasi mahasiswa. Adapun hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 7. Tingkat Konsentrasi Mahasiswa di depan Gadget Saat Pembelajaran Daring**

Prosentase terbesar mahasiswa menyatakan tingkat ketahanan konsentrasi untuk duduk didepan gadget ada pada level 5 dari 10 level yang disediakan (level 10 adalah level tertinggi). Data yang tergambar pada gambar 14 dapat ditentukan reratanya dengan cara sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{23.1 + 21.2 + 20.3 + 23.4 + 65.5 + 43.6 + 59.7 + 57.8 + 39.9 + 42.10}{392}$$

$$\bar{x} = 6,22$$

Dapat dilihat dari segi rata-rata tingkat konsentrasi mahasiswa didepan gadget saat pembelajaran daring ada pada level 6,2. Jika direpresentasikan pada kegiatan pembelajaran daring yang terjadi, mahasiswa hanya mampu berkonsentrasi pada separuh waktu pertama dari kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, jika pembelajaran berlangsung selama 60 menit, mahasiswa hanya mampu berkonsentrasi 30 menit di awal. Hal ini bisa diakibatkan karena adanya faktor mata lelah karena terkena radiasi oleh layar gadget, kejenuhan, ataupun faktor lain yang sebagai faktor penarik seperti aplikasi games yang ada pada gadget itu di luar pembelajaran [22].

#### 1.5. Hambatan Perkuliahan Daring



Dalam bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai hambatan yang dirasakan mahasiswa selama perkuliahan secara daring atau *online*. Survei dilakukan dengan memberikan opsi mengenai kemungkinan hambatan yang dirasakan mahasiswa. Opsi tersebut diantaranya adalah Kurang konsentrasi, Kesulitan memahami pelajaran, Tidak ada yang mendampingi belajar di rumah, Tidak dapat bertanya langsung kepada guru, Tidak dapat bertanya langsung kepada teman-teman, Bosan, Tidak memiliki perangkat digital (HP, Smartphone, laptop, tablet, dsb), Jaringan internet kurang memadai, Jaringan listrik kurang memadai, Tidak ada hambatan. Adapun hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:



**Gambar 8. Hambatan Saat Pembelajaran Daring**

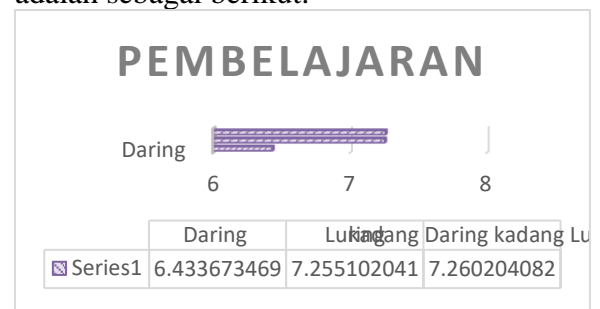
Hambatan yang ditemui oleh responden sangat beragam, sebagian besar responden (lebih dari 63% sampel) menyatakan bahwa mengalami hambatan pada jaringan internet yang kurang memadai sehingga lebih dari 56% sampel menyatakan bahwa konsentrasi terganggu apabila pembelajaran dilaksanakan secara daring. Terganggunya konsentrasi yang dialami mahasiswa dapat terjadi karena saat pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan video conference, mahasiswa susah untuk berkonsentrasi karena beberapa hal seperti konsentrasi teralihkan pada filter yang disediakan oleh platform yang ada, konsentrasi teralihkan karena melihat ekspresi atau tingkah temannya yang ada di

layar ataupun kesulitan berkonsentrasi karena lingkungan sekitar mahasiswa yang tidak kondusif [11].

Belum terbahas sebelumnya bahwa ternyata mahasiswa masih belum terbiasa dengan cara belajar di era pembelajaran daring. Terutama mengenai bagaimana cara belajar mandiri. Hal ini ditunjukkan bahwa 61% responden menyatakan kesulitan untuk memahami pelajaran yang disampaikan saat pembelajaran daring. Jika dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang kesulitan berkonsentrasi, jumlah mahasiswa yang kesulitan memahami pelajaran masih terlampau sedikit lebih tinggi, artinya sebagian kecil mahasiswa yang telah mampu berkonsentrasi saat pembelajaran daring berlangsung pun mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran.

#### 1.6. Metode Pembelajaran yang Paling Diminati Mahasiswa

Dalam bagian ini akan dipaparkan hasil penelitian mengenai metode pelaksanaan pembelajaran selama pembelajaran daring. Survei dilakukan untuk mengetahui perspektif Mahasiswa antara 3 pilihan yakni Daring, Luring, kadang Daring kadang Luring. Adapun hasil yang ditunjukkan adalah sebagai berikut:

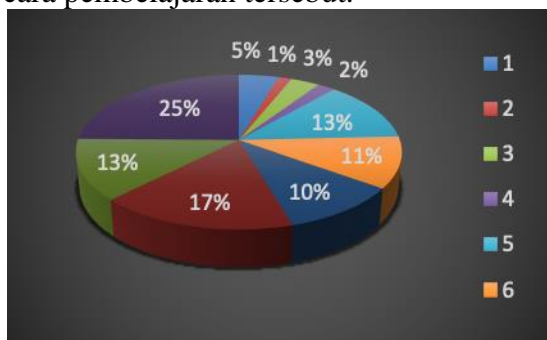


**Gambar 9. Metode Pembelajaran yang Paling Diminati Mahasiswa**

Apabila mahasiswa diberikan pilihan untuk melakukan pembelajaran secara daring, luring, atau separuh-separuh (kadang daring kadang luring) maka hasil penelitian menunjukkan bahwa sangat suara terpecah menjadi 2 kelompok besar yakni suara

mahasiswa yang memilih Pembelajaran Luring dan Pembelajaran Kadang daring kadang luring. Rerata responden memberikan penilaian pada pembelajaran Blended Learning (kadang daring kadang luring) sebesar 7,26 sedangkan rerata responden memberikan penilaian pada pembelajaran luring sebesar 7,25.

Dikarenakan 2 kelompok besar ada pada pembelajaran Blended Learning dan Luring maka berikut ini akan dibahas mengenai sebaran jumlah mahasiswa yang memilih 2 cara pembelajaran tersebut.



**Gambar 10. Sebaran Pilihan Responden terhadap Pembelajaran Blended Learning**

Gambar 10 yang ditunjukkan tersebut di atas menunjukkan bahwa berdasarkan 10 nilai untuk diberikan kepada pembelajaran Blended Learning sebagai pembelajaran yang dirasa efektif dan mudah bagi mahasiswa, sebanyak 4,6 % responden memberikan nilai 1 (Sangat tidak setuju) sedangkan sebagian besar responden memberikan skor 10 dengan presentase 24,7%.

Pada saat ini (pasca pandemi), mahasiswa cenderung lebih menginginkan pembelajaran *blended learning*. Sehingga bagi pendidik bisa membagi waktu dan dapat mendesain pembelajaran kapan harus *online* dan kapan harus *offline* sehingga mahasiswa lebih memahami secara efektif isi dari pembelajaran yang disampaikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan yakni sebagai berikut: (1) Penyampaian materi yang dirasa mudah dan efektif bagi mahasiswa UIN KHAS Jember dalam pembelajaran daring adalah penyampaian materi menggunakan bantuan video secara live. (2) Platform/Sosmed yang dirasa mudah dan efektif bagi mahasiswa UIN KHAS Jember dalam pembelajaran daring adalah google meet. (3) Hambatan mahasiswa UIN KHAS Jember dalam melaksanakan pembelajaran secara daring sangat beragam. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mengalami hambatan pada jaringan internet yang kurang memadai dan sulitnya memahami materi yang disampaikan. (4) Model pembelajaran yang disukai mahasiswa UIN KHAS Jember antara pembelajaran Daring, Luring, dan Blended Learning.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. M. Annizar, Sofiah, A. C. Lestari, S. Dalimarta, and Y. N. Wulandari, "The process of student analytical thinking in understanding and applying lattice method to solve mathematical problem," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1836, no. 1, pp. 0–10, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1836/1/012047.
- [2] G. F. Khairunnisa, M. A. Maulyda, A. M. Annizar, L. Hijriani, and M. S. Khair, "Mathematics Communication: Translation of Elementary Students' Idea," *Numer. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 77–86, 2020, doi: 10.25217/numerical.v4i2.781.
- [3] A. M. Annizar and F. S. Zahro, "Proses Berpikir Metafora dalam Menyelesaikan Masalah Matematis Soal HOTS Berdasarkan Kemampuan Kognitif Siswa," *J.*

- Tadris Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 117–130, 2020, doi: 10.21274/jtm.2020.3.2.117-130.
- [4] A. M. Annizar and M. Arifin, “Perbedaan Prestasi Belajar Mahasiswa Ditinjau dari Jalur Seleksi Masuk Perguruan Tinggi,” *SAP (Susunan Artik. Pendidikan)*, vol. 5, no. 3, pp. 197–204, 2021, doi: 10.30998/sap.v5i3.8411.
- [5] A. M. Annizar, A. C. Lestari, Sofiah, G. F. Khairunnisa, and A. M. Maulyda, “Proses Berpikir Inkuiri dalam Menyelesaikan Masalah Higher Order Thinking Skills (HOTS) Ditinjau Dari Tingkat Kognitif,” *Aksioma J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 9, no. 4, pp. 1192–1204, 2020.
- [6] D. Penrod, T. Shaw, J. Nash, M. Dierkes, and S. Collins, “Community college students’ perspectives on online learning during COVID-19 and factors related to success,” *Teach. Learn. Nurs.*, vol. 000, pp. 1–5, 2022, doi: 10.1016/j.teln.2022.01.012.
- [7] Subakri and A. M. Annizar, “The effects of covid-19 in learning: effective and efficient online learning models of mathematical statistics and real analysis from the students’ perspective The effects of covid-19 in learning: effective and efficient online learning models of mathe,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1836, no. 012048, pp. 1742–6596, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1836/1/012048.
- [8] M. Al-Nasa’h, L. Al-Tarawneh, F. M. Abu Awwad, and I. Ahmad, “Estimating students’ online learning satisfaction during COVID-19: A discriminant analysis,” *Heliyon*, vol. 7, no. 12, p. e08544, 2021, doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e08544.
- [9] N. R. Chandrasiri and B. S. Weerakoon, “Online learning during the COVID-19 pandemic: Perceptions of allied health sciences undergraduates,” *Radiography*, vol. 28, no. 2, pp. 545–549, 2021, doi: 10.1016/j.radi.2021.11.008.
- [10] E. Agyeiwaah, F. Badu Baiden, E. Gamor, and F. C. Hsu, “Determining the attributes that influence students’ online learning satisfaction during COVID-19 pandemic,” *J. Hosp. Leis. Sport Tour. Educ.*, no. xxxx, p. 100364, 2021, doi: 10.1016/j.jhlste.2021.100364.
- [11] R. Frei-Landau and O. Avidov-Ungar, “Educational equity amidst COVID-19: Exploring the online learning challenges of Bedouin and Jewish Female Preservice Teachers in Israel,” *Teach. Teach. Educ.*, vol. 111, p. 103623, 2022, doi: 10.1016/j.tate.2021.103623.
- [12] T. Binali, C. C. Tsai, and H. Y. Chang, “University students’ profiles of online learning and their relation to online metacognitive regulation and internet-specific epistemic justification,” *Comput. Educ.*, vol. 175, no. November 2020, p. 104315, 2021, doi: 10.1016/j.compedu.2021.104315.
- [13] J. Melgaard, R. Monir, L. A. Lasrado, and A. Fagerstrøm, “Academic Procrastination and Online Learning during the COVID-19 Pandemic,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 196, no. 2021, pp. 117–124, 2021, doi: 10.1016/j.procs.2021.11.080.
- [14] A. Shahraki, M. Abbasi, A. Taherkordi, and A. D. Jurcut, “A comparative study on online machine learning techniques for network traffic streams analysis,” *Comput. Networks*, vol. 207, no. February, p. 108836, 2022, doi: 10.1016/j.comnet.2022.108836.
- [15] A. M. Annizar, Masrurrotullaily, M. H. D. Jakaria, M. Mukhlis, and F.

- Apriyono, "Problem solving analysis of rational inequality based on IDEAL model," 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1465/1/012033.
- [16] A. M. Annizar, R. Q. Hulwana, N. Husein, and S. I. Sa'adah, "empowerment and improving the quality of village assets in the field of education during a pandemic," *Ngarsa J. Dedidation Based Local Wisdom*, vol. 1, no. 1, pp. 83–92, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1465/1/012054.
- [17] J. W. Creswell, *Educational Research: Palnning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson, 2012.
- [18] F. M. Reimers and A. Schleicher, "A framework to guide an educational response to the Covid 19 Pandemic of 2020," *Organ. Econ. Co-operation Dev.*, vol. 66, no. 3, pp. 3–40, 2020, [Online]. Available: [https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126\\_126988-t63lxosohs&title=A-framework-to-guide-an-education-response-to-the-Covid-19-Pandemic-of-2020](https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126_126988-t63lxosohs&title=A-framework-to-guide-an-education-response-to-the-Covid-19-Pandemic-of-2020).
- [19] C. Dichev, D. Dicheva, G. Agre, and G. Angelova, "Current practices, trends and challenges in k-12 online learning," *Cybern. Inf. Technol.*, vol. 13, no. 3, pp. 91–110, 2013, doi: 10.2478/cait-2013-0028.
- [20] H. Abuhassna and N. Yahaya, "Students' utilization of distance learning through an interventional online module based on moore transactional distance theory," *Eurasia J. Math. Sci. Technol. Educ.*, vol. 14, no. 7, pp. 3043–3052, 2018, doi: 10.29333/ejmste/91606.
- [21] A. A. Okaz, "Integrating Blended Learning in Higher Education," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 186, pp. 600–603, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.04.086.
- [22] M. Nakayama, H. Yamamoto, and R. Santiago, "Relationship between learner characteristics and learning performance in hybrid courses among Japanese students," *Proc. Int. Conf. e-Learning, ICEL*, vol. 2007-Janua, no. 3, pp. 341–349, 2007.