

MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DI ERA PANDEMI COVID-19, MANA YANG PALING EFEKTIF?

Submit, 04-11-2022 Accepted, 31-12-2022 Publish, 31-12-2022

Dwi Ismawati¹, Meli Afrodita², Dwi Lyna Sari³
Universitas Bengkulu, Indonesia
dwiismawati@unib.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *online* dan respon siswa terhadap pembelajaran di era pandemi Covid-19. Metode penelitian adalah deskriptif dengan pendekatan survei. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan google form mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran di era Pandemi Covid 19 dengan analisis data teknis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung jumlah jawaban responden dari setiap port. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh dosen dan disukai adalah google meet, kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran berani adalah mudah bosan dan sulit dalam memahami materi, dan respon mahasiswa terhadap pembelajaran dari era Pandemi Covid-19 sangat senang. Simpulan, media pembelajaran *online* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun sebagian besar lebih memilih *google meet* sebagai media pembelajaran, karena mudah digunakan, mempunyai fitur pembelajaran yang lengkap, flexibel dan lebih aman.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Media Pembelajaran, Efektivitas

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the effectiveness of these learning media and students' responses to learning in the Covid-19 pandemic era. The research method is descriptive with a survey approach. The instrument used was a questionnaire with a google form regarding the media used in the learning process during the Covid 19 Pandemic era. The technical data analysis used in this study was to count the number of respondents' answers from each port. The results of this study are that the learning media most used by lecturers and preferred is Google meet, the obstacles faced by students in daring learning are easily bored and difficult to understand the material, and student responses to learning from the Covid-19 Pandemic era are very happy. In conclusion, online learning media has its own advantages and disadvantages, but most prefer Google Meet as a learning medium, because it is easy to use, has complete learning features, is flexible and safer.

Keywords: Covid-19 Pandemic, Learning Media, Effectiveness

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tidak hanya berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia di dunia, termasuk aspek pendidikan. Situasi ini menjadi tantangan bagi semua lembaga pendidikan (Zulfikar, 2020). Di Indonesia, ada kebijakan social distancing (jarak sosial), pembatasan fisik (physical distancing), cuci tangan pakai sabun, dan pakai masker. Lebih lanjut, upaya juga dilakukan untuk mengurangi peningkatan kasus penyebaran Covid-19 dengan pemberian vaksin. Vaksinasi merupakan salah satu solusi yang paling tepat untuk menekan peningkatan kasus infeksi virus corona. Vaksinasi atau imunisasi bertujuan agar daya tahan tubuh seseorang mampu mengenali dan dengan cepat melawan bakteri atau virus penyebab infeksi.

Pandemi Covid-19 memunculkan istilah-istilah baru seperti: *work from home* (WHO), *study at home*, dan *teaching from home*. Di bidang pendidikan, bentuk social distancing dilakukan dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dimana kegiatan belajar tidak lagi dilakukan di gedung (sekolah atau kampus), kegiatan belajar dilakukan dari rumah secara daring (dalam jaringan). (Marbun, 2021).

Pembelajaran *online* dengan memanfaatkan teknologi memiliki peran penting untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran ini terkait dengan teori behavioristik dan teori kognitif. Teori behavioristik merupakan salah satu teori yang membahas tentang perubahan tingkah laku seseorang berdasarkan suatu pengalaman dan teori ini menekankan pada pembentukan tingkah laku yang dapat dilihat dari hasil proses pembelajaran (Nahar, 2016). Selanjutnya, teori kognitif yang mencakup perilaku individu dapat diarahkan melalui sudut pandang individu dan juga pengalamannya dalam situasi yang memiliki hubungan dengan suatu tujuan dan perilaku individu bersifat dinamis yang dipengaruhi oleh proses belajar (Nurjati, 2016).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai salah satu dampak pandemi Covid-19 secara tidak sadar mengubah konsep, metode, dan desain pembelajaran yang sudah berjalan (Marbun, 2021). Pembelajaran *online* dilakukan tidak dibatasi ruang dan waktu, pembelajaran dipadukan dengan internet (virtual classroom), pembelajaran di dunia maya (Rosyid, Thohari, & Lismanda, 2020). Sistem pembelajaran berbasis internet atau pembelajaran daring ini juga mengandalkan dukungan perangkat mobile, seperti handphone yang dikategorikan sebagai smartphone, laptop atau komputer untuk dapat mengakses aplikasi kapanpun dan dimanapun (Gikas & Grant, 2013).

Pembelajaran daring ini memaksa pendidik untuk mengembangkan kompetensinya di bidang teknologi, pendidik kesulitan untuk memberikan penilaian yang objektif. Bagi siswa yang masih belum bisa beradaptasi dengan pembelajaran daring karena terbiasa dengan pertemuan tatap muka dan belum tersedianya sarana dan prasarana pendukung di rumah masing-masing serta dampak dari biaya pembelian paket data atau pembayaran tagihan internet yang semakin membengkak.

Media pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk memudahkan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Namun jika tidak digunakan dengan baik tentunya hanya akan menimbulkan masalah, terjadi kegagalan dan pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Pembelajaran daring berfokus pada siswa untuk lebih teliti dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara daring (Putria, Maulana, & Uswatun, 2020). *Whatsapp, google classroom, google meet, edmodo, zoom cloud meeting*, dan lainnya merupakan platform yang mendukung pembelajaran *online*.

Pemilihan media harus dilakukan dengan baik agar materi atau isi tersampaikan dengan baik (Tafqihan, 2011). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan agar infrastruktur seperti ini sebanding dengan tingkat kegunaan dan kemanfaatannya. Selain itu terdapat kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran e-learning yaitu tidak dapat memahami materi, kurangnya tanggung jawab siswa, bagi yang tidak berminat akan merasa rugi, boros. Sedangkan untuk dosen kurang interaksi dengan dosen karena lebih baik tatap muka, dosen tidak mengetahui karakteristik mahasiswa, dosen sibuk sehingga semua tugas admin mengoreksi (Henik Istikhomah, et al., 2014)

Permasalahan tersebut terjadi karena penerapan media pembelajaran yang monoton, kecenderungan siswa yang belum maksimal dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sejalan dengan apa yang dikemukakan Darmawan (2017) bahwa penyebab utama TIK dan internet tidak dapat digunakan secara optimal karena kurangnya ketersediaan sumber daya manusia, proses transformasi teknologi, infrastruktur telekomunikasi, perangkat hukum regulasi, Computer Penetration (PC) di Indonesia masih rendah, penggunaan layanan telekomunikasi masih rendah, mahal, dan jaringan telepon masih belum tersedia di banyak tempat di Indonesia. Data Badan Pusat Statistik (2020) menyebutkan pada tahun 2018 terdapat 6,

Suatu produk atau jasa memiliki tingkat kegunaan atau ukuran kualitas yang tinggi jika dapat memenuhi beberapa kriteria, antara lain: bermanfaat (berguna); efisien (efisien); efektif (efektif); memuaskan (memuaskan); learnable (mudah dipelajari); dan diakses (easy to access) (Asnawi, 2018). Salah satu kriteria yang disebutkan di atas adalah efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keefektifan media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk melihat mana aplikasi pembelajaran *online* yang lebih banyak digunakan oleh dosen, adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *online* dan respon siswa terhadap pembelajaran di era pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan survei. Penelitian ini dilakukan pada dosen dan mahasiswa pada perguruan tinggi di Lubuklinggau Sumatera Selatan dengan teknik random sampling. Universitas di Lubuklinggau yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah Institut Agama Islam Al-Azhar, STAI Bumi Silampari, STIMIK Bina Nusantara Jaya, STKIP PGRI Lubuklinggau, Universitas Bina Insan, dan Universitas Musi Rawas. Sebanyak 12 dosen dan 147 mahasiswa bersedia mengisi google form. Instrumen yang digunakan adalah angket mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran di era Pandemi Covid-19. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung jumlah jawaban responden pada setiap pernyataan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penggunaan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran oleh dosen diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Beberapa media pembelajaran *online* telah dipilih, seperti Zoom, Google Meeting, dan CloudX. Media pembelajaran *online* di masa pandemi yang digunakan dosen, disukai mahasiswa, kendala pembelajaran, dan pendapat mahasiswa terkait pembelajaran *online* dapat dilihat pada tabel 1 sampai dengan 5.

Tabel 1. Penggunaan Media oleh Dosen

Media pembelajaran	Persentase
<i>Perbesar</i>	25%
<i>Google bertemu</i>	42%
<i>CloudX</i>	0%
Dll	33%

Tabel 2. Media Pilihan Siswa

Media pembelajaran	Persentase
<i>Perbesar</i>	18%
<i>Google bertemu</i>	47%
<i>CloudX</i>	6%
Dll	29%

Tabel 3. Hambatan Pembelajaran Daring

Hambatan	Persentase
Jaringan	11%
Perangkat	7%
Mudah bosan	49%
Media sulit diakses	5%
Sulit memahami materi	20%
Jumlah tugas	8%

Tabel 4. Pendapat Siswa tentang Pembelajaran Daring

Merasa	Persentase
Sangat senang	35%
Suka	26%
Cukup bahagia	18%
Tidak senang	12%
Tidak senang	10%
Sangat tidak bahagia	0%

Media pembelajaran *online* yang banyak digunakan adalah *Google meet* sebesar 42%, yang kedua *zoom* sebesar 25%, pada pemilihan media lainnya dosen menggunakan *telegram* sebesar 33% dan grup *WhatsApp* sebesar 67% untuk mendukung proses pembelajaran di era pembelajaran. pandemi COVID-19 dan *cloud X*. sebesar 0%.

Mahasiswa menyukai media pembelajaran pada pilihan media lain sebesar 29% dengan menuliskan *WhatsApps Group* sebagai media yang paling disukainya. Lalu *Google* memenuhi 47%, *zoom* 18% dan *Cloud X* 6%.

Kendala yang dihadapi mahasiswa dalam proses pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 adalah banyaknya tugas yang diberikan dosen sebesar 8%, kesulitan dalam memahami materi pembelajaran selama proses pembelajaran daring 20%, mudah bosan 49%, media yang digunakan dalam proses pembelajaran sulit dipahami. diakses sebesar 5%, jaringan internet 11%, dan kepemilikan perangkat pembelajaran atau perangkat pembelajaran sebesar 7%.

Mahasiswa sangat senang jika proses pembelajaran dilakukan secara daring, hal ini dibuktikan dengan persentase perolehan sebesar 35%, senang 26%, cukup senang 18%, kurang senang 12%, tidak senang 10%, dan sangat tidak puas 0%.

Diskusi

Ada berbagai media yang bisa digunakan dalam pembelajaran *online*, antara lain *Google Meet*, *Zoom*, *CloudX*, *WA Group* dan lain sebagainya. *Google* merupakan salah satu media pembelajaran tatap muka secara *online* atau sinkron. Penggunaan *google meet* mampu memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi secara *online*. Jika dibandingkan dengan platform konferensi video lainnya.

Aplikasi *Google meet* memiliki keunggulan yaitu lebih aman dari segi privasi karena peserta harus login ke akun *gmail* masing-masing dan diharuskan mendapatkan izin dari admin untuk menghadiri rapat dan mengakses konferensi (Bintara & Kocimaheni, 2020). Selain itu, aplikasi *Google meet* dapat digunakan dengan rentang kecepatan internet 300kbps hingga 2,6Mbps sehingga dapat diakses di wilayah dengan jaringan internet terbatas. Selain itu, *Google meet* menyediakan 60 menit per konferensi gratis dan cocok untuk pertemuan sederhana (Merdeka.com, 2020).

Google meet memiliki fitur *white board*, tersedia gratis dan dapat diunduh di *PlayStore* atau *AppStore*, terdapat fitur *sharescreen* sehingga Anda dapat berbagi presentasi dengan peserta konferensi, tampilan video sudah HD (high definition), banyak yang menarik dan pilihan tampilan bervariasi sehingga anda dapat mengatur tampilan video sesuai dengan keinginan. Selain itu, pengguna *Google meet* juga tidak perlu mengunduh aplikasinya dan bisa langsung bergabung melalui link yang telah disediakan. Keunggulan lainnya adalah adanya fitur keamanan yang mencegah penyalahgunaan data pribadi yang disimpan seperti pencurian atau jual beli data, yang disebut dengan layanan enkripsi video. Proses video conference juga dapat direkam sehingga dapat dilihat kembali ketika siswa ingin mengulang pembelajaran (Sawitri, 2020).

Google meet menempatkan beban yang lebih berat pada perangkat keras saat digunakan melalui ponsel cerdas. Ini karena memiliki lebih banyak fitur daripada Grup *Whatsapp*, yang membuat aplikasi berjalan lebih lambat. Dalam penelitian sebelumnya, NCO & Kocimaheni (2020) menemukan bahwa mayoritas pelajar bahasa Jepang merasa bahwa *Google meet* adalah platform yang fleksibel

untuk pembelajaran *online*. Selain merasa fleksibel, pelajar bahasa Jepang merasa puas dengan *Google meet* dan tidak kesulitan mengoperasikan Google Meet. Ayu dkk. (2021) merekomendasikan *Google meet* sebagai platform pembelajaran *online*. Hal ini berdasarkan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa mayoritas siswa merasa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Platform Whatsapp Group memanfaatkan fitur group chat dalam pembelajaran dan paling banyak digunakan karena user interface yang familiar (Laelasari & Dewi, 2020). Hal ini dapat dianggap sebagai keunggulan utama dalam menggunakan Whatsapp Group karena siswa dan guru tidak perlu beradaptasi karena sudah terbiasa. Selanjutnya, kekurangan WAG untuk pembelajaran daring adalah sebagai berikut; pada jaringan internet yang lemah, materi yang diberikan oleh guru lebih sulit untuk diunduh, jika terlalu banyak pesan yang masuk, handphone dapat menjadi lambat dalam menjalankan aplikasi, dan siswa dapat melihat hasil pekerjaan temannya pada penilaian individu tes dikirim melalui WAG.

Platform WAG hanya menyediakan komunikasi satu arah, dimana dosen hanya memberikan tugas untuk diselesaikan tanpa penjelasan materi. Meski WAG sebagai platform belajar *online* cukup praktis, namun ada beberapa kekurangan di dalamnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Daheri et al (2020) menyatakan bahwa kekurangan dari whatsapp adalah 1) ketika siswa atau siswi berada di jaringan internet yang kualitasnya rendah maka kelas tidak berjalan dengan baik; 2) penggunaan WhatsApp menyulitkan siswa untuk berkomunikasi secara real-time dengan percakapan langsung. Panggilan video yang ditampilkan hanya terbatas untuk 8 orang, sementara siswa di setiap kelas hampir 30 orang;

Penggunaan WhatsApp sebagai platform pembelajaran *online* kurang efektif karena rendahnya aspek afektif dan psikomotor serta faktor eksternal sehingga memerlukan evaluasi agar lebih efektif (Daheri et al. 2020). Lebih lanjut, Bintara & Kocimaheni (2020) berpendapat bahwa *Google meet* merupakan aplikasi yang fleksibel karena dapat diakses tidak hanya melalui aplikasi tetapi juga melalui web.

Zoom Meeting adalah layanan video conference yang memiliki kemampuan efisien dan fleksibel dalam menghadirkan suasana meeting *online*. Zoom memiliki persyaratan bandwidth rendah 700 Kbps, sedangkan Skype 977 Kbps, Hangouts 1100 Kbps dan WebEx 1.700 Kbps (Naserly, 2020).

berjalan lancar dan juga proses pembelajaran akan berjalan efektif. Pembelajaran efektif menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif, pembelajaran menekankan pada kemampuan wawasan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dapat diselesaikan oleh siswa dan dapat berperan dalam kehidupannya (Manurung, 2015). Gratis penggunaan Zoom Meeting yang membuat proses belajar terhenti setiap 40 hingga 45 menit.

CloudX adalah layanan komunikasi berbasis cloud terintegrasi. CloudX dikembangkan oleh Telkomsel, CloudX dapat melakukan video conference atau meeting dengan maksimal 100 orang. CloudX belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran, padahal aplikasi ini memiliki banyak keunggulan antara lain: fitur live streaming ke media sosial, perekaman cloud tanpa batas, laporan kehadiran, branding perusahaan, dan transkrip rekaman (Infocomputer, 2021)

Kendala dalam pembelajaran daring yang mendapatkan persentase tertinggi adalah rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran daring. Kejenuhan atau

kebosanan saat mengikuti pembelajaran daring dapat disebabkan oleh penyampaian materi yang tidak jelas, kebosanan dan suasana yang monoton, kurangnya interaksi antara mahasiswa dan dosen, namun kelebihan dari pembelajaran daring adalah waktu yang tidak terbatas, waktu luang yang banyak, menghemat biaya transportasi sementara (Purwanto, 2020).

Penceramahseringkali kurang berhasil dalam memberikan bahan ajar, dan siswa tidak sepenuhnya memahami ide pembelajaran *online*. Selanjutnya siswa selalu diberikan tugas yang tidak selalu sesuai dengan materi yang diberikan. Karena setiap siswa memiliki gaya belajar tertentu, belajar *online* tidak dapat diterima oleh semua siswa. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik adalah yang paling umum. Pelajar visual lebih cenderung mempertimbangkan suatu pelajaran jika mereka dapat melihat atau mengamatinya terlebih dahulu sebelum mempelajari pengetahuan baru. Siswa dengan gaya belajar auditorial harus terlebih dahulu mendengarkan penjelasan untuk memahami pelajaran. Siswa dengan gaya belajar kinestetik, sebaliknya, masih ingin bepergian dan lebih tertarik menjelajah sendiri tanpa harus membaca sepanjang waktu (Ismail, 2020).

Selanjutnya permasalahan yang dihadapi saat melakukan pembelajaran daring terutama akses internet (paket data) dan ketidakbiasaan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Seperti terungkap dari hasil survei Gunawan et al. (2020) Kendala yang paling sering muncul selama pelaksanaan pembelajaran daring adalah paket internet yang tidak dimiliki oleh mahasiswa, akses internet yang terbatas oleh dosen dan mahasiswa, dan belum terbiasa dengan pembelajaran daring. dosen mengadakan pembelajaran dan diskusi melalui aplikasi media sosial seperti WhatsApp. Beberapa menggunakan LMS Moodle *online* yang dikembangkan oleh universitas atau mandiri atau oleh Google Classroom. Beberapa pembelajaran *online* juga dilakukan melalui video conference dengan menggunakan aplikasi Zoom Cloud meeting. Penyampaian materi banyak dilakukan dengan berbagi file melalui pesan WhatsApp dan media sosial lainnya.

Pemerintah memberikan bantuan berupa penyediaan paket kuota internet untuk pendidik dan siswa. Di era industri 4.0 pendidikan menggiring masyarakat pendidikan untuk memanfaatkan teknologi (Sadikin & Hamidah, 2020).

Respon siswa terhadap pembelajaran daring sangat senang dengan persentase tertinggi yaitu sebesar 35%, senang 26%, cukup senang 18%, kurang senang 12%, tidak puas 10%, dan sangat tidak puas 0%. Pembelajaran di jaringan daring dilakukan karena adanya pandemi virus Covid-19. Sisi positifnya, mahasiswa dan dosen akan menguasai dan mengembangkan keterampilan terkait teknologi untuk membantu proses pembelajaran (Puspitasari, 2020).

Menurut Bilfaqih (2015) secara umum tujuan pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran daring yang sangat berkualitas dan dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas. Karena potensi untuk menyediakan layanan akses konten yang lebih mudah diakses, pembelajaran *online* kini menjadi populer, sehingga memberikan banyak keuntungan dalam implementasinya. Keunggulan pembelajaran *online* (a) meningkatkan standar pendidikan dan pelatihan (b) efisiensi penggunaan multimedia dalam pembelajaran (c) meningkatkan ketersediaan pendidikan dan pelatihan berkualitas dengan memasukkan pembelajaran *online* (d) mengurangi biaya untuk menyediakan

pelatihan dan pendidikan berkualitas menggunakan berbagai sumber daya (Bilfaqih, 2015).

Beberapa manfaat pembelajaran daring, antara lain: a) penghematan biaya. Menggunakan e-learning untuk mengakses lingkungan belajar menghemat waktu dan uang. Melalui e-learning, pembelajaran dapat diakses dari berbagai lokasi dan tempat; b) Pelajari fleksibilitas dalam hal waktu, lokasi dan kecepatan. Waktu penelitian suatu tempat dengan menggunakan e-learning akan ditentukan oleh instruktur. Siswa dapat membaca berdasarkan kemampuan unik mereka. c) Keampuhan dan pembelajaran E-standardisasi konsisten setiap kali diakses dan tidak dipengaruhi mood dosen. E-learning dibangun sedemikian rupa sehingga siswa dapat menggunakan simulasi dan animasi untuk lebih memahaminya (Empy dan Zhuang, 2005)

Kelemahan dalam penggunaan e-learning antara lain: a) Kurangnya pertemuan tatap muka antara dosen dengan mahasiswa atau antar mahasiswa; b) Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih berupa pelatihan daripada pendidikan; dan c) aspek bisnis atau industri lebih terlihat dari aspek sosial; (d) dosen harus dilatih dalam penggunaan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). (e) ketidaksetaraan sistem data di wilayah yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer; f) sumber daya manusia yang masih kurang terampil dalam menjalankan komputer; g) bahasa mesin yang belum dikuasai; h) siswa mungkin merasa terasing; i) kualitas dan akurasi data yang berubah, membutuhkan panduan dalam menjawab pertanyaan; j) siswa kurang puas karena tidak dapat melihat grafik, gambar,

Kekurangan lain dalam pelaksanaan pembelajaran daring antara lain: a) Lambatnya umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar; b) dosen membutuhkan lebih banyak waktu untuk perencanaan pembelajaran; c) Mungkin membuat beberapa orang tidak nyaman; d) Mungkin ada tindakan kemarahan, kecemasan, dan kebingungan (Pangodian, 2019).

Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak yang membantu proses pembelajaran, antara lain Google Classroom, grup WhatsApp, Zoom, dan lainnya. Pembelajaran *online* jenis ini akan membantu siswa menjadi lebih mandiri. Ini karena siswa dapat fokus pada layar untuk menyelesaikan tugas atau melanjutkan percakapan. Segala sesuatu yang dibahas selama proses belajar mengajar *online* diperlukan untuk penyelesaian keterampilan. Akibatnya, siswa harus mampu membangkitkan kesadaran melalui pembelajaran daring (Syarifudin, 2020). Pembelajaran di jaringan daring dirugikan oleh pandemi virus Covid-19. Sisi positifnya, mahasiswa dan dosen akan menguasai dan mengembangkan keterampilan terkait teknologi untuk membantu proses pembelajaran (Puspitasari, 2020)

Simpulan

Pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi memiliki peran penting untuk mendukung proses pembelajaran yaitu interaksi komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Media pembelajaran dalam pembelajaran *online* digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh dosen secara langsung. Pembelajaran dalam jaringan memanfaatkan teknologi informasi, komputer atau perangkat sebagai salah satu medianya. Peran media pembelajaran

sangat dibutuhkan untuk memudahkan interaksi. Terdapat banyak media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring yaitu Zoom, Google Meeting, dan CloudX yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di era pandemi Covid 19.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi, N. (2018). Pengukuran Kegunaan Aplikasi Google Classroom sebagai E-Learning Menggunakan Kuesioner USE (Studi Kasus: Program Studi Sistem Informasi UNIPMA), *Jurnal Komputer, Sistem Informasi & Manajemen Teknologi*, 1(1), 17, <https://doi.org/10.25273/research.v1i1.2451>
- Badan Pusat Statistik. (2020). *Jumlah Desa/Kelurahan Yang Belum Memiliki Menara BTS Menurut Provinsi, Klasifikasi Daerah Dan Penerimaan Sinyal Telepon Seluler Tahun 2011, 2014 Dan 2018*.
- Bilfaqih, Y. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Online*. Yogyakarta: Terbitkan.
- NCO, APP, & Kocimaheni, Amira Agustin. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Meets di Kursus Shokyu Level Hyuki. HIKARI, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bahasa dan Sastra Jepang*, 4(2), 234–245.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, AD (2020). Efektifitas Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775–783. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.445>
- Darmawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Kosong, Effendi. Zhuang, H. (2005). *E-Learning, Konsep Dan Aplikasi*. Offset Andi. Yogyakarta
- Gikas Dan Grant. (2013). Perangkat Komputasi Seluler Di Perguruan Tinggi: Perspektif Mahasiswa Tentang Pembelajaran Dengan Ponsel, Smartphone & Media Sosial. *Iniemei Dan Pendidikan Tinggi*, 19, 18–26. <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.02>.
- Gunawan, Suranti, NMY. & Fathoroni (2020). Variasi Model Dan Platform Pembelajaran Calon Guru Selama Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*. 1(2), 61-70 <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/95/48>
- Henik, I, Indarto AS, Dewi Tustika. (2014). Persepsi Mahasiswa Tentang Media E-Learning Persepsi Mahasiswa E-Elearning Jurusan Obstetri. *Jurnal Ilmu Kebidanan*, 2(2), <http://ejournal.akbidyo.ac.id/index.php/JIK/article/view/59/56>
- Infocomputer. (2021). *Alasan Menggunakan CloudX Meeting 2.0 milik Telkomsel yang kaya fitur*.
- Ismail. Z. (2020). *PJJ Kurang Efektif, Tapi Harus Diimplementasikan*. (On line), (<https://bebas.kompas.id/baca/nusantara/2020/04/30/belajar-jarak-jauh-secara-daring-kurang-efektif/>).
- Laelasari, I., & Dewi, NP (2020). Aplikasi Pembelajaran Online Berbasis Grup Whatsapp Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian*, 14(2), 249. <https://doi.org/10.21043/jp.v14i2.8447>

- Manurung, S. (2015). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Pembelajaran Matematika Siswa Mts Negeri Rantau Prapat Tahun Pelajaran 2013/2014 *Edutech: Journal of Education and Social Sciences*, 1(01).
- Marbun, P. (2021). Desain Pembelajaran Online Di Era Dan Pasca Covid-19. CSRID. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Ilmu Komputer*, 12(2), 129. <https://doi.org/10.22303/CSRID.12.2.2020.129-142>
- Merdeka.Com. (2020). *Kuota Data Ini Digunakan Untuk Group Call Zoom Dan Hangout Meet Sudah Tahu?*
- Nahar. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *J. Nusantara Sains. Sos.*, 1(1), P. 3.
- Naserly, MK (2020). Implementasi Zoom, Google Classroom dan Whatsapp Group dalam Mendukung Pembelajaran Online Pada Kursus Bahasa Inggris. *Jurnal Fisika A: Matematika Dan Teoritis*, 4(8), 155–165. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129>
- Nurjati, S.(2016). *Bab II Pembelajaran Akhlak Akidah, Landasan Humanistik, Pendekatan Pembelajaran Aktif*. hlm. 39–104.
- Purwanto, A., Wijayanti, LM, Hyun, CC, Asbari, M. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional, Transaksional, Otentik, Otoriter Terhadap Kinerja Perkuliahan Perguruan Tinggi Swasta Di Tangerang. Dinasti Internasional, *Jurnal Manajemen Bisnis Digital (DIJDBM)*, 1(1), 2942. DOI:<https://doi.org/10.31933/Dijdbm.V1i1.88>
- Puspitasari, R. (2020). *Hikmah pandemi Covid-19 bagi pendidikan di Indonesia*. (On line), (<https://iainsurakarta.ac.id/hikmah-pandemi-covid-19-bagi-pendidikan-di-indonesia/>)
- Rosyid, NM, Thohari, I., & Lismanda, YF (2020). Menggunakan Aplikasi Zoom Cloud Meetings Pada Perkuliahan Statistik Pendidikan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(11), 47–52.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/Bio.V6i2.9759>
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan *Google meet* untuk Work From Home di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 13–21.
- Syarifudin, Albitar S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Penerapan Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Tafqihan, Zuhdy. (2011). Karakteristik dan Pemilihan Media Pembelajaran pada E-Learning, *Sarjana*, 9(2), Juli–Desember 2011.
- Zulfikar. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Zoom untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Ilmiah Pranata Edu*, 2(1), 33-39.