Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi **e-ISSN**: 2549-4236, **p-ISSN**: 1411-8939
Lembaga Penellitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 23(2), Juli 2023, 1424-1429
DOI: 10.33087/jiubj.v23i2.3936

Penggunaan Media Pembelajaran Daring dalam Proses Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Batanghari Tahun Akademik 2021/2022

Ayu Yarmayani
Universitas Batanghari Jambi
Correspondence: ayu.yarmayani@unbari.ac.id

Abstrak. Dalam pembelajaran daring, keberadaan kelas tempat penyelenggaraan pembelajaran digantikan oleh kelas virtual yang disebut *learning management system* (LMS). Pada pembelajaran daring, perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan. Tujuannya untuk menghasilkan rencana pembelajaran semester (RPS) beserta perangkat pembelajaran, seperti instrumen penilaian dan objek pembelajaran yang efisien dan efektif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi alamiah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya menekankan pada deskripsi secara alamiah. Subjek penelitian adalah mahasiswa pada mata kuliah yang di ampu oleh peneliti pada semester tertentu. Teknik pemilihan subjek penelitian yang digunakan adalah Teknik *Purposive Sampling*. Media pembelajaran daring yang digunakan selama pembelajaran antara lain *whatsapp group, google classroom, zoom* dan *google meeting*. Media pembelajaran daring yang digunakan dosen sebesar 50% yaitu *google classroom*, sedangkan media pembelajaran daring yang disukai mahasiswa sebesar 41,7% melali *zoom meeting*. Aplikasi *zoom* menjadi pilihan mahasiswa karena sangat membantu dalam pemahaman materi pada pembelajaran matematika. Beberapa kendala selama pembelajaran daring antara lain jaringan internet, sulit memahami materi dan mudah bosan. Kendala yang dialami mahasiswa selama pembelajaran daring sebesar 75% dikarenakan jaringan internet, 16,7% sulit memahami materi dan 8,3% mudah bosan. Frekuensi pemberian tugas oleh dosen selama pembelajaran daring berada pada kategori banyak yaitu sebesar 91,7%. Perasaan mahasiswa mengenai pembelajaran daring sebesar 83,3% menyatakan kurang senang.

Kata kunci : Media Pembelajaran Daring; Proses Perkuliahan

Abstract. *In online learning, the existence of a class where learning is held is replaced by a virtual class called a learning management system (LMS). In online learning, systematic learning design needs to be done. The goal is to produce a semester learning plan (RPS) along with learning tools, such as assessment instruments and learning objects that are efficient and effective. The research method used in this research is using qualitative research methods. Qualitative research methods are often called naturalistic research methods because the research is carried out in natural conditions. This shows that the implementation of this research does occur naturally, as it is, in normal situations that are not manipulated by circumstances and conditions emphasize descriptions naturally. Research subjects are students in courses taught by researchers in certain semesters. The research subject selection technique used is the Purposive Sampling Technique. Online learning media used during learning include whatsapp group, google classroom, zoom and google meeting. 50% of online learning media used by lecturers is google classroom, while 41.7% of students prefer online learning media through zoom meetings. The zoom application is the student's choice because it is very helpful in understanding the material in mathematics learning. Some of the obstacles during online learning include the internet network, difficulty understanding the material and being easily bored. The obstacles experienced by students during online learning are 75% due to the internet network, 16.7% have difficulty understanding the material and 8.3% are easily bored. The frequency of giving assignments by lecturers during online learning is in the manycategory, which is 91.7%. Students' feelings about online learning amounted to 83.3% stated that they were not happy.*

Key words: *Online Learning Media; Lecture Process*

PENDAHULUAN

Persebaran virus corona yang masif di berbagai negara, memaksa untuk melihat kenyataan bahwa dunia sedang berubah. Melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang teknologi, ekonomi, politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19. Perubahan itu mengharuskan untuk bersiap diri, merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru. Indonesia tidak sendiri

dalam mencari solusi bagi peserta didik agar tetap belajar dan terpenuhi hak Pendidikan-nya. Sampai 1 April 2020, Unesco mencatat setidaknya 1,5 milyar anak usia sekolah yang terdampak Covid 19 di 188 negara termasuk 60 jutaan diantaranya ada di negara Indonesia

Pandemi Covid-19 menjadikan institusi pendidikan mendadak menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh, terutama secara daring. Pembelajaran jarak jauh secara daring adalah pembelajaran jarak jauh yang pengantaran bahan ajar dan interaksinya dilakukan dengan perantara teknologi internet (Arsyad, 2003); (Amir, 2014). Oleh karena itu, keberlangsungan pembelajaran daring tidak dapat dilepaskan dari keberadaan infrastruktur internet sebagai teknologi utamanya. Dalam pembelajaran daring, keberadaan kelas tempat penyelenggaraan pembelajaran digantikan oleh kelas virtual yang disebut *learning management system* (LMS). Pada pembelajaran daring, perancangan pembelajaran secara sistematis perlu dilakukan. Tujuannya untuk menghasilkan rencana pembelajaran semester (RPS) beserta perangkat pembelajaran, seperti instrumen penilaian dan objek pembelajaran yang efisien dan efektif. Kusumawardani (2015) menyebut pembelajaran daring sebagai bagian dari *e-Learning* atau pembelajaran elektronik. *E-Learning* menurutnya merujuk pada sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mediumnya. *E-Learning* merupakan hasil integrasi yang sistematis atas komponen-komponen pembelajaran yang tetap memperhatikan mutu, sumber belajar, serta berciri khas adanya interaksi pembelajaran (*engagement*) lintas waktu juga ruang.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, banyak sekali media pembelajaran daring yang bisa menunjang pembelajaran jarak jauh seperti sekarang. Untuk menunjang pembelajaran daring, tentu pemerintah tidak main-main dalam memberikan dukungan. Berdasarkan arahan dari Presiden, Kemendikbud terus mengembangkan dukungan melalui kerjasama dengan 12 mitra swasta memberikan layanan media pembelajaran gratis untuk dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik. Adapun 12 media pembelajaran daring tersebut yaitu *Google For Education, Microsoft office 365, Quipper School*, Ruangguru, Rumah Belajar, Icando, IndonesiaX, Meja Kita, Kelas Pintar, Zenius, *Cisco Webex*, dan Sekolahmu. Diluar itu media pembelajaran yang juga bisa digunakan secara gratis ada seperti *Zoom, WhatsApp, Google Classroom, Google Meeting, Edmodo*, dan lainnya. Dari berbagai media pembelajaran yang ditawarkan tentunya tidak semua akan digunakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, tenaga pendidik harus memilih media yang cocok dan sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik (Aisyah dkk, 2021).

Perguruan tinggi merupakan bentuk Pendidikan formal jenjang Pendidikan Tinggi yang merupakan studi lanjutan dari Sekolah Menengah Atas sederajat. Universitas Batanghari merupakan salah satu bentuk pendidikan formal jenjang Pendidikan Tinggi yang berada di Kota Jambi. Keberhasilan pendidikan di Universitas Batanghari salah satunya ditentukan oleh kualitas dosen. Hal ini disebabkan oleh, dosen merupakan salah satu unsur manusiawi dalam Pendidikan yang memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 14 Tahun 2022 bahwa Kota Jambi melaksanakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) Level 3. Pelaksanaan pembelajaran di satuan Pendidikan dapat dilakukan melalui pembelajaran tatap muka terbatas dan/atau pembelajaran jarak jauh berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri Nomor 05/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/Menkes/6678/2021, Nomor 443-5847 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di masa pandemic Covid-19.

Berdasarkan surat pemberitahuan No 12/UBR-01/A/2022 mengenai proses perkuliahan semester genap tahun akademik 2021/2021 yang akan dilaksanakan secara *hybrid*. *Hybrid learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan atau mengkombinasikan antara pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka (PTM) (Mursyid, 2020) Oleh karena pembelajaran secara daring masih harus dilaksanakan maka dosen masih membutuhkan media pembelajaran dari seperti *Zoom, WhatsApp, Google Classroom, Google Meeting , Edmodo*, dan lainnya. Kegiatan observasi proses pembelajaran daring yang dilakukan pada program studi Pendidikan Matematika yaitu melalui *Zoom, WhatsApp,* dan *Google Classroom*. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi wadah pengganti pembelajaran tatap muka yang tidak dapat berlangsung selama pandemi. Dengan adanya pembelajaran *e-*

learning ini mahasiswa akan terbantu dalam proses pembelajaran tanpa harus tatap muka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media pembelajaran daring dalam proses perkuliahan mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP-Universitas Tahun Akademik 2021/2022.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi alamiah. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya menekankan pada deskripsi secara alamiah. Menurut Moleong (2017) penelitian deskriptif adalah penelitian yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan memotret situasi sosial secara menyeluruh, luas dan mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Batanghari (Unbari). Waktu penelitian yaitu pada semester genap dengan pengumpulan data pada mahasiswa yang mata kuliah diampu. Subjek penelitian adalah mahasiswa pada mata kuliah yang di ampu pada semester tertentu. Teknik pemilihan subjek penelitian yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2008) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan subjek sumber data dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Tahapan pra-lapangan yaitu penyusunan instrument angket kemudian instrument tersebut divalidasi dengan teman sejawat. Setelah melakukan beberapa perbaikan pada item pertanyaan maka angket tersebut dibuat dengan *google form*. Angket yang telah dirancang dengan *google form* yang akan diberikan kepada mahasiswa setelah proses pembelajaran daring berlangsung. Tahapan pekerjaan lapangan yaitu pemberian angket kepada mahasiswa melalui *google form*. Hasil dari pengembalian angket tersebut dipetakan kemudian dilakukan wawancara setelah proses pembelajaran daring berlangsung.

HASIL

Perencanaan Perkuliahan Menggunakan Media Pembelajaran Daring

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) merupakan dokumen perencanaan pembelajaran yang disusun sebagai panduan bagi mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan selama satu semester untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) memuat unsur media pembelajaran yang digunakan berupa pembelajaran dengan sistem *hybrid*. Selanjutnya Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disusun akan dituangkan pada jurnal perkuliahan setiap minggu pertemuan. Selama pembelajaran pada masa pandemi menggunakan media pembelajaran daring dosen membuat Rencana Pembelajaran Semester (RPS), dimana Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang dibuat tidak jauh berbeda dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebelum masa pandemi. Susunan dan unsur-unsur di dalam Rencana Pembelajaran Semester tersebut sama terdiri atas kode mata kuliah, rumpun mata kuliah, bobot SKS, semester, capaian pembelajaran, deskripsi mata kuliah, media pembelajaran, dan referensi. Penjabaran pada setiap unsur-unsur pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) terlihat berbeda yaitu pada media pembelajaran dengan adanya penggunaan perangkat lunak. Penggunaan software pembelajaran sebagai perangkat lunak seperti media *powerpoint* ini digunakan selama pembelajaran tatap muka. (Utami, 2019). Hal berbeda yang terlihat penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan beberapa media pembelajaran daring seperti *WhatsApp Group*, *Zoom Meeting*, dan *Google Classroom* (Hendri, 2014)



Sumber: data olahan

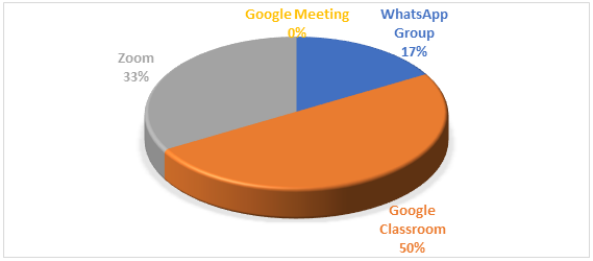
Gambar 1
Instrumen Kuesioner berupa *Google Form*

Penggunaan media pembelajaran daring tersebut membuat kegiatan pembuka pada perkuliahan yang dulu bisa dilakukan dengan tatap muka dan sekarang harus didahului dengan memberikan instruksi di *WhatsApp Group* terlebih dahulu. Selain itu, perbedaan juga terlihat pada waktu kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran tatap muka untuk mata kuliah

dengan bobot 2 SKS diberikan waktu 2 × 50 menit sedangkan mata kuliah dengan bobot 3 SKS diberikan waktu 3 × 50 menit. Proses pembelajaran selama pandemi lebih fleksibel kurang lebih dalam kurun waktu 1 hari dengan pertimbangan tertentu seperti jaringan internet serta sarana dan prasarana yang tersedia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam perencanaan pembelajaran pada masa pandemi ini, sebelum pembelajaran dimulai dosen sudah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran daring. Baik jurnal perkuliahan, instruksi absensi, bahan ajar baik yang termuat dalam *ms word* maupun dalam *ms powerpoint.* Selain itu, dosen juga menentukan evaluasi seperti apa yang akan digunakan dalam mengukur sejauh mana mahasiswa dapat menerima pembelajaran yang disampaikan. Penggunaan metode kualitatif pada situasi pandemi seperti sekarang bisa dilakukan, peneliti bisa memperoleh data melalui instrumen penyebaran kuesioner pada mahasiswa melalui *google form* pada Gambar 1.

Media Pembelajaran Daring yang digunakan Selama Pandemi

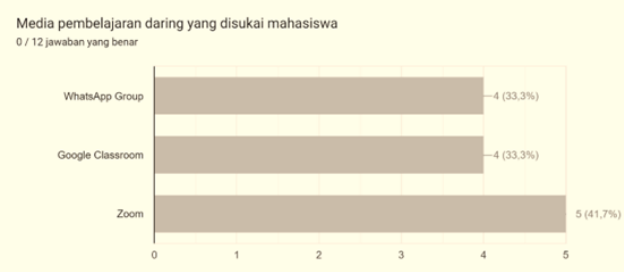
Pemanfaatan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dari bebarapa media pembelajaran daring yang dijadikan pilihan seperti *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Zoom*, dan *Google Meeting*. Media pembelajaran daring pada masa pandemi yang digunakan dosen yaitu *Google Classroom* seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Sumber: data olahan

Gambar 2
Persentase Media Pembelajaran yang digunakan Dosen

Google Classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. Dengan menggunakan *google classroom* guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain. Sedangkan Media pembelajaran daring yang disukai mahasiswa yaitu *Zoom Meeting*. *Zoom Meeting* merupakan sebuah aplikasi buatan Erick Yuan yang dirilis pada januari 2013. *Zoom Meeting* ialah sebuah media pembelajaran menggunakan video yang memiliki strategi untuk memperlancar kegunaannya seperti menghindari penggunaan data internet lain saat mengaktifkan *zoom*. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk kelebihan *zoom* yaitu pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan memberi catatan secara Bersama untuk pertemuan yang lebih interaktif. Sedangkan kekurangan *zoom* yaitu boros penggunaan data internet dan harga *zoom* premium cukup mahal. Persentase media pembelajaran yang disukai mahasiswa dapat terlihat pada Gambar 3.

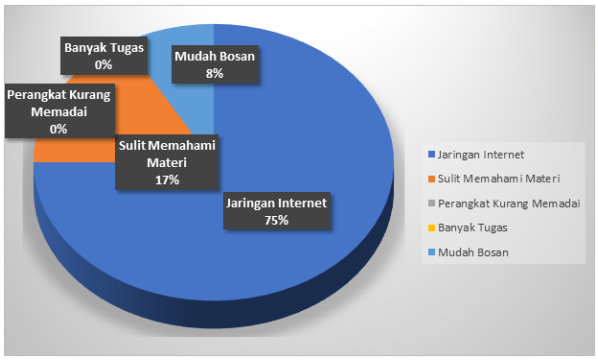


Sumber: data olahan

Gambar 3.
Persentase Media yang disukai Mahasiswa

Kendala yang Dialami Selama Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring tentunya menjadi tantangan sendiri bagi dosen dan mahasiswa karena pembelajaran daring berbeda jauh dari pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran daring bisa terlaksana dengan efektif dan efisien apabila dosen dan mahasiswa sama-sama aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun ada banyak kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring seperti pada Gambar 4.



Sumber: data olahan

Gambar 4
Kendala Selama Pembelajaran Daring

Kendala jaringan internet, sulit memahami materi, perangkat kurang memadai, banyak tugas dan mudah bosan. salah satu kendala yang paling banyak dipilih mahasiswa dalam pembelajaran daring yaitu 75% mahasiswa memilih kendala jaringan internet. Kondisi ini dikarenakan tempat tinggal mahasiswa tersebar di beberapa kabupaten di Provinsi Jambi. Pada faktanya, Indonesia masih menempati urutan terbawah di antara negara OECD untuk ketersediaan jaringan internet. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi Indonesia untuk melakukan pemerataan pembangunan. Selama pandemi berlangsung, tugas yang diberikan dosen juga berbeda dengan pembelajaran tatap muka.



Sumber: data olahan

Gambar 5
Frekuensi Pemberian Tugas

Berdasarkan Gambar 5 dapat terlihat bahwa pembelajaran daring menuntut mahasiswa untuk ekstra belajar lebih mandiri. Oleh karena itu, salah satu kendala yang dihadapi mahasiswa yaitu terlalu banyaknya pemberian tugas selama pembelajaran daring. Tentu ini berbeda dengan persepsi mahasiswa, dalam menjalani pembelajaran daring akan membuat mahasiswa kurang senang dalam menjalaninya dan bisa menimbulkan stres karena tidak ada waktu bermain dan berkumpul baik bersama keluarga maupun teman sebaya. Terbukti dengan presentasi perasaan siswa mengenai pembelajaran daring seperti pada Gambar 6.



Sumber: data olahan

Gambar 6
Perasaan Mahasiswa mengenai Pembelajaran Daring

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa:

1. Media pembelajaran daring yang digunakan selama pembelajaran antara lain *whatsapp group*, *google classroom*, *zoom* dan *google meeting*. Media pembelajaran daring yang digunakan dosen sebesar 50% yaitu *google classroom*, sedangkan media pembelajaran daring yang disukai mahasiswa sebesar 41,7% melali *zoom meeting*. Aplikasi *zoom* menjadi pilihan mahasiswa karena sangat membantu dalam pemahaman materi pada pembelajaran matematika.
2. Beberapa kendala selama pembelajaran daring antara lain jaringan internet, sulit memahami materi dan mudah bosan. Kendala yang dialami mahasiswa selama pembelajaran daring sebesar 75% dikarenakan jaringan internet, 16,7% sulit memahami materi dan 8,3% mudah bosan. Frekuensi pemberian tugas oleh dosen selama pembelajaran daring berada pada kategori banyak yaitu sebesar 91,7%. Perasaan mahasiswa mengenai pembelajaran daring sebesar 83,3% menyatakan kurang senang.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti dan Muhammad Alif Kurniawan. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurmia*, 1(1), 48-56

Amir, A. 2014. Kemampuan Penalaran dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 11(1), 18-33

Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Hendri. 2014. Pemanfaatan Sharable Content Object Reference Model Dalam Menciptakan Aplikasi Web E-Learning. *Jurnal Media Sistem Informasi*, 8, 24.

Moleong, L. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mursyid Kasmir Naserly, 2020. Implementasi Zoom, Google Classroom, Dan Whatsapp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring (Online) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Lanjut (Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta). *Jurnal Aksara Public*, 4(2),161

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Utami, Rini. 2019. Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *Prisma. Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2. 498-502