

TESIS

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA ASINKRON DAN
SINKRON PADA MAHASISWA PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Diajukan oleh:

A. Aisyah Amalia Tenriwettai
E022191020



PROGRAM PASCARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA ASINKRON DAN
SINKRON PADA MAHASISWA PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

*THE EFFECTIVENESS OF ASYNCHRONOUS AND
SYNCHRONOUS LEARNING IN POSTGRADUATE STUDENTS OF
THE FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCE*

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Ilmu Komunikasi

Disusun dan diajukan oleh:

A. Aisyah Amalia Tenriwettai
E022191020

**PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR
2022**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA ASINKRON DAN
SINKRON PADA MAHASISWA PASCASARJANA FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Disusun dan diajukan oleh

A. AISYAH AMALIA TENRIWETTAI

E022191020

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka
Penyelesaian Studi Program Magister Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
pada tanggal **5 Oktober 2022**
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan.

Menyetujui

Pembimbing Utama,



Dr. Muhammad Farid, M.Si
Nip. 19610716 198702 1 001

Pembimbing Pendamping,



Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si
Nip. 19740223 200112 1 002

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Farid, M.Si
Nip. 19610716 198702 1 001

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Hasanuddin,



Dr. Phil. Sukri, S.IP., M.Si
Nip. 19750818 200801 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya bertanda tang di bawah ini :

Nama : A. Aisyah Amalia Tenriwettai

Nomor Mahasiswa : E022191020

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang berjudul :
“EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA ASINKRON DAN SINKRON PADA MAHASISWA PASCASARJANA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK”
adalah hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, November 2022
Yang menyatakan



A.Aisyah Amalia Tenriwettai

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Konsep	9
B. Landasan Teori	16
C. Kerangka Berpikir	27
D. Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel.....	32
D. Jenis dan Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Hasil Penelitian.....	46
C. Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARANA.....	81
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Efektifitas perkuliahan daring	12
Gambar 2. Komunikasi dengan media	14
Gambar 3. Kerangka pikir	28
Gambar 4. Posisi dimensi empati dalam rentan skala EPIC	55
Gambar 5. Posisi efektifitas dimensi persuasi terhadap pembelajaran daring asinkron menurut analisis EPIC Model.....	56
Gambar 6. Posisi efektifitas dimensi dampak terhadap pembelajaran daring asinkron menurut analisis EPIC Model.....	58
Gambar 7. Posisi efektifitas dimensi komunikasi terhadap pembelajaran daring asinkron menurut analisis EPIC Model	60
Gambar 8. Posisi efektifitas dimensi empati terhadap pembelajaran daring sinkron menurut analisis EPIC Model.....	62
Gambar 9. Posisi efektifitas dimensi persuasi terhadap pembelajaran daring sinkron menurut analisis EPIC Model.....	63
Gambar 10. Posisi efektifitas dimensi dampak terhadap pembelajaran	65
Gambar 11. Posisi efektifitas dimensi komunikasi terhadap pembelajaran.....	67
Gambar 12. Diagram performa PJJ Asinkron berdasarkan EPIC rate	67
Gambar 13. Diagram performa PJJ sinkron berdasarkan EPIC rate ..	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Media komunikasi PJJ daring.....	5
Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring sinkron	15
Tabel 3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring asinkron ..	16
Tabel 4. Manfaat media pembelajaran dosen – mahasiswa.....	23
Tabel 5. Skor dan jawaban kuesioner	34
Tabel 6. Bobot nilai dan rentang skala keputusan EPIC Model.....	39
Tabel 7. Uji validitas angket pembelajaran daring asinkron dan sinkron.....	47
Tabel 8. Uji reliabilitas angket pembelajaran daring asinkron dan sinkron.....	48
Tabel 9. Distribusi frekuensi responden berdasarkan usia	49
Tabel 10. Jumlah responden berdasarkan angkatan	50
Tabel 11. Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin.....	50
Tabel 12. Jumlah responden berdasarkan lama pembelajaran	51
Tabel 13. Jumlah responden berdasarkan lama pembelajaran daring	52
Tabel 14. Jumlah responden berdasarkan media pembelajaran daring.....	52
Tabel 15. Perhitungan dimensi empati terhadap efektivitas pembelajaran daring asinkron	54
Tabel 16. Total skor rata-rata dimensi empati pembelajaran daring asinkron.....	54
Tabel 17. Perhitungan dimensi persuasi terhadap efektivitas pembelajaran daring asinkron	55
Tabel 18. Total skor rata-rata dimensi persuasi pembelajaran daring asinkron.....	56
Tabel 19. Perhitungan dimensi dampak terhadap efektivitas pembelajaran daring asinkron	57
Tabel 20. Total skor rata-rata dimensi dampak pembelajaran daring asinkron.....	57

Tabel 21. Perhitungan dimensi komunikasi terhadap efektivitas pembelajaran daring asinkron	59
Tabel 22. Total skor rataan dimensi komunikasi pembelajaran daring asinkron.....	59
Tabel 23. Perhitungan dimensi empati terhadap efektivitas pembelajaran daring sinkron	60
Tabel 24. Total skor rataan dimensi empati pembelajaran daring sinkron.....	61
Tabel 25. Perhitungan dimensi persuasi terhadap efektivitas pembelajaran daring sinkron	62
Tabel 26. Total skor rataan dimensi persuasi pembelajaran daring sinkron.....	63
Tabel 27. Perhitungan dimensi dampak terhadap efektivitas pembelajaran daring sinkron	64
Tabel 28. Total skor rataan dimensi dampak pembelajaran daring sinkron.....	64
Tabel 29. Perhitungan dimensi komunikasi terhadap efektivitas pembelajaran daring sinkron	65
Tabel 30. Total skor rataan dimensi komunikasi pembelajaran daring sinkron	66

ABSTRACT

A AISAH AMALIA. *The Effectiveness of Asynchronous and Synchronous Learning in Postgraduate Students of the Faculty of Social and Political Sciences* (supervised by Muhammad Farid and Alem Febri Sonni)

This study aims to (1) determine the effectiveness of synchronous and asynchronous learning in postgraduate students of Social and Political Sciences, Hasanuddin University, (2) find out what are the factors affecting the effectiveness of online learning for lecturers. This research was conducted at the Faculty of Social and Political Sciences, Hasanuddin University for students and lecturers who took part in online learning during the pandemic, totaling 573 students consisting of the 2019-2022 class obtained using probability sampling with simple random sampling method. Data were analyzed using Epic Model to measure the effectiveness of learning including empathy, persuasion, impact, and communication. The results show that (1) asynchronous and synchronous distance learning for postgraduate students in Social and Political Sciences, Hasanuddin University during the covid-19 pandemic is included in the category of effectiveness and asynchronous; synchronous learning has differences in dimensions, where asynchronous PJJ communication dimensions is the most effective one, while in synchronous PJJ the most effective dimension is dimension four, and (2) the factors affecting the online learning for lecturers at the Faculty of Social and Political Sciences is that learning can be done anywhere but many participants also complain about online learning where students take part in learning are less interactive when participating in learning.

Keywords: distance learning, effectiveness, pandemic



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di tengah merebaknya kasus penyebaran Virus Covid-19 yang terjadi di Indonesia ternyata membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan atau langkah yang dapat dilakukan selama pandemik virus korona ini berlangsung. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi sistem daring atau Online. Adanya surat Edaran Kemendikbud No. 2 tahun 2020 dalam No. 3 tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 mewajibkan lembaga pendidikan untuk memberlakukan pelajaran secara Online.

Melalui pembelajaran Online atau pembelajaran jarak jauh, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen kapan saja dan bisa berkomunikasi melalui jarak jauh. Pendidikan jarak jauh juga dikenal sebagai E-learning.

E-learning merupakan aplikasi tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara dosen/guru dan mahasiswa/ siswa, terutama dalam ruang dan waktu, dengan E-laerning dosen dan mahasiswa tidak harus dalam ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut (Putri et al., 2020).

Metode pembelajaran jarak jauh dapat digunakan pada keempat komponen pendidikan yakni: pendidikan umum, memperkuat pengetahuan pendidik tentang mata pelajaran, pengajaran pedagogi dan perkembangan anak, dan sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik (Firman & Rahayu, 2020).

Adapun metode pembelajaran paling efektif di masa pandemi menurut para pakar yaitu: **metode *project based learning*** ini sangat efektif diterapkan untuk para pelajar dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi, ***Daring Method*** merupakan metode untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik, ***Luring Method*** model pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan. Dalam artian pembelajaran yang satu ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku, ***Home Visit Method*** ini mirip seperti kegiatan belajar mengajar yang disampaikan saat home schooling, ***Integrated Curriculum metode*** pembelajaran yang satu ini tidak hanya melibatkan satu mata pelajaran saja, namun juga mengaitkan metode pembelajaran lainnya dan ***Blended Learning*** adalah metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus, dalam artian metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui Video Conference. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bias berinteraksi satu sama lain.

Dikutip dari sibatik.kemendikbud.go.id, Yane Henadrita mengungkapkan bahwa metode *blended learning* adalah salah satu metode yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar. Metode ini sudah mulai dirancang dan diterapkan awal abad ke-21, namun seiring dengan merebaknya wabah Covid-19, metode ini dikaji lebih dalam lagi karena dinilai bias menjadi salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk pelajar di Indonesia.

Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara dosen dan mahasiswa tetapi dilakukan melalui Online yang menggunakan jaringan internet. Hal ini sesuai dengan himbauan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Masa pandemi ini memberikan efek luar biasa terhadap pertumbuhan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan. Namun, juga menuntut untuk menyediakan sistem yang terintegrasi dan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran Online. Dari sisi infrastruktur rata-rata sekolah di Indonesia belum memiliki Learning Management System (LMS) yang di dalam pelaksanaannya banyak media komunikasi e-learning yang digunakan, mode sinkron asinkron (Asmuni, 2020). Tidak hanya itu kesiapan pendidikan juga menjadi permasalahan tersendiri harus dengan cepat menyesuaikan metode penyampaian materi dan konten dari materi.

Menjawab tantangan komunikasi dalam e-learning di masa pandemi institusi pendidikan memasuki era New normal untuk menggunakan media teknologi. Pemanfaatan ini bukan lagi sebagai media pilihan, melainkan menjadi media penopang yang dominan digunakan dalam setiap kali penyelenggaraan proses belajar mengajar. Model komunikasi beralih pada komunikasi berbasis media teknologi. Berdasarkan model komunikasi, Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) daring dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu Sinkron dan Asinkron.

PJJ daring sinkron adalah interaksi yang berorientasi pada pembelajaran dan difasiltasi dengan instruksi secara langsung, real-time dan biasanya terjadwal, seperti instant messaging yang memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan segera dan sinkron (dalam waktu bersamaan). Dibandingkan dengan belajar sendiri, peserta didik yang mengikuti program sinkron learning, dapat berinteraksi dengan peserta didik lain dan juga pengajar selama pelajaran berlangsung (Suranto, 2009).

Sedangkan PJJ daring asinkron dapat diartikan sebagai pembelajaran secara independen dimana peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dengan materi yang telah disediakan pada waktu yang mereka pilih. Dimana bahan ajar yang telah didistribusikan oleh dosen dapat diakses oleh peserta didik kapan pun dan dimana pun mereka berada (Sadikin & Hamidah, 2020). Asinkron juga merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara tidak langsung antar peserta didik dengan sumber

belajarnya, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar kapan pun dan di mana pun mereka inginkan tanpa harus menunggu langsung kehadiran sumber belajar.

Pada praktiknya pendidik atau satuan pendidikan menggunakan lebih dari satu aplikasi sebagai media komunikasi dalam PJJ daring. Media komunikasi yang banyak digunakan dalam PJJ daring.

Tabel 1. Media komunikasi PJJ *daring*

No.	Nama	Tipe Komunikasi	Kategori
1.	Whatsapp (WA)	Sinkron dan Asinkron	Instan Messanging, Volp
2.	Youtube	Sinkron dan Asinkron	Streaming Video, Video on Demand
3.	Zoom Meeting	Sinkron	Video Conferencing
4.	Google Meet	Sinkron	Video Conferencing
5.	Microsoft Team	Sinkron	Video Conferencing
6.	Google Clasroom	Asinkron	LMS
7.	Sikola	Asinkron	LMS
8.	Edmodo	Asinkron	LMS
10.	Google Form	Asinkron	Formulir Cloud
11.	Google Drive	Asinkron	Penyimpanan Cloud
12.	Quizziz	Asinkron	Gamifikasi Tugas
13.	Gmail	Asinkron	Email

Tabel 1 menunjukkan bahwa satu aplikasi dapat digunakan hanya untuk salah satu mode komunikasi yaitu sinkron atau asinkron saja, tetapi terdapat juga aplikasi-aplikasi yang dapat berjalan untuk tipe komunikasi sinkron dan asinkron, bergantung pada kebutuhan.

Pembelajaran daring merupakan suatu jenis belajar mengajar yang mana proses tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan internet. Pembelajaran daring menekankan pada proses belajar dengan menggunakan internet. Pembelajaran daring menekankan pada proses belajar dengan menggunakan teknologi internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan.

Pembelajaran daring menjadi sebuah inovasi untuk mendistribusikan model yang baik, interaktif serta berpusat pada peserta didik. Khan (2005) juga menambahkan bahwa ada beberapa aspek yang harus dipahami oleh lembaga yang ingin menerapkan pembelajaran daring antara lain: 1). Desain pembelajaran, 2) peralatan pendukung internet, 3) komputer dan penyimpanan data, 4) layanan dan penyambungan provider, 5) program manajemen, merencanakan sumber perangkat lunak dan standar-standarnya, serta 6) layanan dan aplikasi sambungan (Khan, 2005).

Pembelajaran online merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari

karakteristik peserta didiknya. Kelebihan dalam melakukan pembelajaran Online, salah satunya adalah meningkatkan kadar interaksi antara mahasiswa dengan dosen/guru, pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (Irmada & Yatri, 2021).

Keefektifan pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil belajar mahasiswa saja, tetapi juga harus dilihat dari segi proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana “Efektivitas Pembelajaran secara *Sinkron* dan *Asinkron* pada mahasiswa pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik UNHAS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring secara *sinkron* dan *asinkron* pada mahasiswa pascasarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin?
2. Apa saja faktor-faktor penghambat efektivitas pembelajaran daring bagi dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran secara *sinkron* dan *asinkron* pada mahasiswa pascasarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat efektifitas pembelajaran daring bagi dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teori

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang Ilmu Komunikasi serta sebagai bahan perbandingan bagi pihak lain yang akan meneliti lebih lanjut mengenai terpaan informasi media sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis dapat menjadi masukan dan rekomendasi terhadap Universitas Hasanuddin terkait efektivitas pembelajaran secara *sinkron* dan *asinkron* selama pandemik COVID-19.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Efektivitas pembelajaran daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara Online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia.

Miarso (2004) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi, “doing the right things”(Miarso, 2004). Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Supardi, 2013).

Mengacu dari beberapa pengertian efektivitas yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat menarik kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran yaitu dalam mencapai tujuan dan memiliki prosedur untuk membentuk perilaku siswa yang ke arah lebih positif.

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara mahasiswa maupun antar mahasiswa dengan dosen dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, respons mahasiswa. Untuk mencapai suatu konsep pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya hubungan timbal balik antar mahasiswa dan dosen untuk mencapai suatu tujuan secara bersama.

Adapun tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Terdapat beberapa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring, yaitu (Anam, 2020):

1. **Literacy** terhadap teknologi tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Sebelum pembelajaran daring mahasiswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan, alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran Online/daring ialah komputer, *smartphone* maupun laptop.
2. **Kemampuan berkomunikasi interpersonal** dalam hal ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan *interpersonal* sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring.

3. **Berkolaborasi** memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Mahasiswa harus mampu berinteraksi dengan mahasiswa lain secara daring.
4. **Keterampilan untuk belajar mandiri** salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring.
5. **Semangat belajar** pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna dalam pembelajaran mandiri.

Pembelajaran daring ini efektif untuk pembelajaran selama pandemi yang memungkinkan dosen dan mahasiswa saling berinteraksi dalam kelas virtual yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. dengan adanya pembelajaran daring ini dapat mengurangi penyebaran Covid-19 di Indonesia.

Hasil survei Potret Realitas Pendidikan Tinggi di Tengah Pandemi Covid-19 yang dilakukan Pimpinan Pusat Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama. Direktur lembaga komunikasi Perguruan Tinggi (LKPT) Pimpinan Pusat Pelajar Nahdlatul Ulama (PP IPNU), Toufikur Rozikin mengatakan, survei ini mengacu pada Surat Direktur Jendral (Dirjen) Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 302/E.E2/KR/2020 tentang masa belajar penyelenggaraan program pendidikan.



Gambar 1. Efektifitas perkuliahan daring

(Sumber: nkriku.com,2021)

Hasil survei menunjukkan bahwa 80,67 % mahasiswa di Indonesia belum mendapatkan dukungan pembelajaran daring dari Perguruan Tinggi tempat mereka belajar. Padahal, mereka diwajibkan untuk mengikuti pembelajaran melalui internet.

Sedangkan mengenai efektivitas metode daring, mayoritas mahasiswa menjawab tidak efektif, yakni sebesar 69,45%. Sementara yang menjawab efektif 24,56%, 2,63% kurang efektif, 1,91 % tidak tahu dan 1,43 % menjawab lainnya.

2. Media pembelajaran daring

Media pembelajaran ialah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran didefinisikan sebagai media pembelajaran dengan demikian, media

pembelajaran adalah segala alat yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Smaldino et al., 2008).

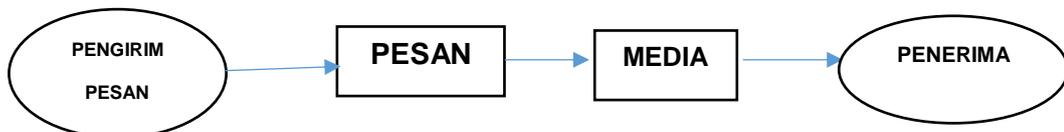
Sedangkan media pembelajaran secara daring, merupakan media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan jaringan internet dalam penggunaannya. Media pembelajaran secara daring ini sendiri biasanya menggunakan aplikasi yang ada pada gawai atau memanfaatkan *website* dalam praktiknya, semua pengguna media pembelajaran daring harus memanfaatkan internet sehingga dapat dioperasikan. Ada beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang harus dipahami, seperti (Abidin, 2016):

- a. Ketetapan dengan tujuan pembelajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan dosen dalam menggunakan media.
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakan.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir mahasiswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami mahasiswa.

Perubahan paradigma tentang mengajar sebagai proses penyampaian materi pelajar menjadi mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya mahasiswa belajar dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan pandangan baru tentang siswa/peserta didik sebagai organisme yang unik. Mahasiswa merupakan pusat aktivitas yang dijadikan sebagai

pertimbangan utama dalam pengemasan media pembelajaran tidak lagi difungsikan sebagai penyalur pesan belaka, akan tetapi lebih dari itu yakni sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada periode ini media pembelajaran memperhatikan kondisi siswa dan kemampuan siswa (Sanjaya, 2012).

Ada dua faktor secara umum yang dapat menyebabkan kesalahan dalam komunikasi yang pertama ialah faktor lemahnya kemampuan pengirim pesan dalam mengkomunikasikan informasi. Sehingga pesan yang disampaikan tidak jelas diterima. Kedua, faktor lemahnya kemampuan penerima pesan dalam menerima pesan yang disampaikan, sehingga ada kesalahan dalam menginterpretasi pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu dalam suatu proses komunikasi secara langsung diperlukan alat bantu untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran. Oleh sebab itu bagian komunikasi ditambah dengan unsur media sebagai berikut.



Gambar 2. Komunikasi dengan media

Sumber: (Sanjaya, 2012)

Dalam konteks komunikasi secara langsung seperti di atas, fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk dosen dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna

sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan. Dalam model pembelajaran dengan menggunakan komunikasi secara langsung, penerima pesan masih dapat memberikan umpan balik secara langsung pada pengirim pesan.

Adapun media pembelajaran yang biasa digunakan selama masa Covid-19 yaitu media dalam bentuk *Sychonous* dan *Asinkron* aplikasi ini juga sudah sangat banyak tersedia di internet sehingga jika dosen dan mahasiswa kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini dapat belajar secara mandiri tanpa takut kesulitan mendapatkan sumber belajar.

a. Sinkron

Pembelajaran *sinkron* ialah Dosen dan mahasiswa bertukar informasi dan berinteraksi secara bersamaan dalam sebuah komunitas pembelajaran termasuk internet *conference*, satelit, telekonferensi video dan perpesanan. Adapun dalam proses penggunaan *sinkron* memiliki kelebihan dan kekurangan seperti tabel berikut.

Tabel 2. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring sinkron

<i>Kelebihan</i>	<i>Kekurangan</i>
Mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan langsung kepada dosen pengajar	Harus menggunakan akses internet yang cepat
Keaktifan dalam sebuah pembelajaran akan terasa seperti dalam ruangan tatap muka langsung	Bersifat <i>real-time</i> sehingga mengakibatkan peserta tidak dapat melakukan akses dilain waktu, kecuali dijadwalkan
	Tidak memberikan waktu yang lama untuk peserta untuk berpikir lama

b. Asinkron

Sedangkan pembelajaran *asinkron* adalah komunikasi secara tertunda, dengan menggunakan media seperti surel, forum, dan membaca/menulis dokumen Online melalui World Wide Web.

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah saat peserta didik memposting pemikirannya, di hari yang ditentukan sendiri dan pelajar lain memberikan mengomentari postingan secara forum diskusi. Sama halnya dengan *sinkron* dalam pembelajaran *asinkron* dalam penggunaannya ada kelebihan dan kekurangannya dirangkum ke dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring asinkron

<i>Kelebihan</i>	<i>Kekurangan</i>
Kualitas dialog sangat tinggi dapat dicapai menggunakan struktur diskusi dan memberikan lebih banyak waktu untuk mahasiswa memikirkan apa yang akan diposting.	Adanya komunikasi yang kurang dalam bahasa atau tulisan yang tidak begitu saja diterima oleh pembaca
Mahasiswa dapat memilih waktu kapan saja dimana waktu itu merupakan waktu yang tepat	Membutuhkan koneksi internet
Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dapat dengan bebas belajar kapan pun mereka memiliki waktu	

3. Hambatan Komunikasi

a. Pengertian Hambatan komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian dan penerimaan lambang yang mengandung arti, baik berupa informasi, pemikiran, pengetahuan dan lainnya, dari komunikator ke komunikan.

Komunikasi merupakan faktor yang penting dalam hubungan interpersonal (Walgito, 2009)

Lunandi (1992) menyatakan bahwa komunikasi adalah kegiatan menyatakan suatu gagasan dan menerima umpan balik dengan cara menafsirkan pernyataan tentang gagasan dan pernyataan orang lain. Komunikasi tidak hanya sekedar menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan, tetapi ada umpan balik dari pesan yang disampaikan.

Menurut Tubss dan Moss (dalam Mulyana, 2005), komunikasi dikatakan efektif apabila orang berhasil menyampaikan apa yang dimaksudkannya atau komunikasi dinilai efektif apabila rangsangan yang disampaikan dan dimaksudkan oleh pengirim atau sumber, berkaitan erat dengan rangsangan yang ditangkap dan dipahami oleh penerima.

Effendy (2003) menyatakan bahwa beberapa ahli komunikasi menyatakan bahwa tidaklah mungkin seseorang melakukan komunikasi yang sebenar-benarnya efektif. Ada banyak hambatan yang dapat merusak komunikasi. Segala sesuatu yang menghalangi kelancaran komunikasi disebut sebagai gangguan (noise). De Vito (2009) menyatakan bahwa hambatan komunikasi memiliki pengertian bahwa segala sesuatu yang dapat mendistorsi pesan, hal apapun yang menghalangi penerima menerima pesan.

Dari pengertian para ahli dapat disimpulkan bahwa hambatan komunikasi adalah segala bentuk gangguan yang terjadi di dalam proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan dari individu kepada individu yang lain yang disebabkan oleh faktor lingkungan maupun faktor fisik dan psikis dari individu itu sendiri.

b. Komponen Hambatan komunikasi

Menurut Fajar (2009), terdapat beberapa hambatan dalam komunikasi, yaitu:

1. Hambatan dari pengirim pesan, misalnya pesan yang akan disampaikan belum jelas bagi dirinya atau pengirim pesan, hal ini dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional sehingga mempengaruhi motivasi, yaitu mendorong seseorang untuk bertindak sesuai keinginan, kebutuhan atau kepentingan.

2. Hambatan dalam penyandian/symbol. Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang dipergunakan tidak jelas sehingga mempunyai arti lebih dari satu, symbol yang digunakan antara si pengirim dengan si penerima tidak sama atau bahasa yang dipergunakan terlalu sulit.

3. Hambatan media, adalah hambatan yang terjadi dalam penggunaan media komunikasi, misalnya gangguan suara radio sehingga tidak dapat mendengarkan pesan dengan jelas.

4. Hambatan dalam bahasa sandi. Hambatan terjadi dalam menafsirkan sandi oleh si penerima.

5. Hambatan dari penerima pesan. Misalnya kurangnya perhatian pada saat menerima/mendengarkan pesan, sikap prasangka tanggapan yang keliru dan tidak mencari informasi lebih lanjut.

c. Faktor Penghambat Komunikasi

Wursanto (2005) meringkas hambatan komunikasi terdiri dari tiga macam, yaitu:

1) Hambatan yang bersifat teknis Hambatan yang bersifat teknis adalah hambatan yang disebabkan oleh berbagai faktor, seperti:

a. Kurangnya sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses komunikasi

b. Penguasaan teknik dan metode berkomunikasi yang tidak sesuai

c. Kondisi fisik yang tidak memungkinkan terjadinya proses komunikasi yang dibagi menjadi kondisi fisik manusia, kondisi fisik yang berhubungan dengan waktu atau situasi/ keadaan, dan kondisi peralatan

2) Hambatan semantik Hambatan yang disebabkan kesalahan dalam menafsirkan, kesalahan dalam memberikan pengertian

terhadap bahasa (kata-kata, kalimat, kode-kode) yang dipergunakan dalam proses komunikasi.

3) Hambatan perilaku

Hambatan perilaku disebut juga hambatan kemanusiaan. Hambatan yang disebabkan berbagai bentuk sikap atau perilaku, baik dari komunikator maupun komunikan. Hambatan perilaku tampak dalam berbagai bentuk, seperti:

- a. Pandangan yang sifatnya apriori
- b. Prasangka yang didasarkan pada emosi
- c. Suasana otoriter
- d. Ketidakmauan untuk berubah
- e. Sifat yang egosentris

B. Landasan Teori

1. Teori Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikaitkan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Menurut Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain (Rowntree, 2015):

1. Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
2. Menimbulkan respons siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdalem dalam media.
3. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
4. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (1985:28) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (Kemp & Dayton, 1985): (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi tugas motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama

atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para pelajar untuk bertindak.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok belajar. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknis motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi. Disampingkan menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan seorang pelajar.

Manfaat media secara umum dalam proses pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara dosen dengan mahasiswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran yang lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

6. Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun diperlukan.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Kajian tentang manfaat media dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya.

Tabel 4. Manfaat media pembelajaran dosen – mahasiswa

ASPEK	MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN	
	BAGI DOSEN	BAGI MAHASISWA
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar dosen	Membangkitkan minat belajar mahasiswa

Situasi belajar	interaktif	Multi-aktif
Hasil belajar	Kualitas mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

Sumber: (Satrianawati, 2018)

2. Teori Efektivitas

Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan tingkat keberhasilan atau pencapaian suatu tujuan yang diukur dengan kualitas, kuantitas dan waktu sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Efektivitas diartikan suatu kegiatan yang dilaksanakan dan memiliki dampak serta hasil sesuai dengan yang diharapkan (Nurhadi & Kurniawan, 2017).

Suatu kegiatan aktivitas dapat dikatakan efektif bila memenuhi beberapa kriteria tertentu. Efektivitas sangat berhubungan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, serta adanya usaha atau partisipasi aktif dari pelaksana tugas tersebut.

Adapun kriteria efektivitas secara umum adalah sebagai berikut:

1. **Efektivitas keseluruhan** yaitu sejauh mana seseorang atau organisasi melaksanakan seluruh tugas pokoknya.
2. **Produktivitas**, yaitu kuantitas produk atau jasa pokok yang dihasilkan seseorang, kelompok, atau organisasi.
3. **Semangat kerja**, yaitu kecenderungan seseorang berusaha lebih keras mencapai tujuan organisasi, misalnya perasaan terikat, kebersamaan tujuan, dan perasaan memiliki.

4. **Kepuasan kerja**, yaitu timbal balik atau kompensasi positif yang dirasakan seseorang atas peranannya dalam organisasi.
5. **Keterpaduan**, yaitu adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar anggota organisasi dalam mengkoordinasikan usaha kerja mereka
6. **Keluwesannya adaptasi**, yaitu kemampuan individu atau organisasi untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan.

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) yang telah dicapai. Dimana makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sarana tertentu untuk memenuhi tujuan dan sasarnya tanpa melumpuhkan cara dan sumber daya itu serta tanpa memberi tekanan yang tidak wajar terhadap pelaksanaannya.

Beberapa pendapat dari teori efektivitas yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur efektivitas suatu kegiatan atau aktivitas perlu diperhatikan beberapa indikator, di antaranya:

1. Pemahaman program
2. Tepat sasaran
3. Tepat waktu
4. Tercapainya tujuan perubahan nyata

Dari deskripsi di atas tentang efektivitas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas mengacu kepada pencapaian tujuan, yaitu pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

3. Empathy Persuasive Impact Communication (EPIC) Model

Empathy Persuasive Impact Communication (EPIC) Model adalah salah satu alat analisis yang digunakan untuk mengetahui dampak komunikasi dalam promosi. Model ini ditemukan oleh lembaga riset dan penelitian AC. Neilsen. EPIC Model terdiri dari empat dimensi yang saling melengkapi. Dimensi-dimensi yang ada pada EPIC Model, yaitu (Durianto, 2003):

a. Dimensi empati

Dimensi empati menginformasikan apakah konsumen menyukai promosi dan bagaimana konsumen melihat hubungan promosi tersebut dengan pribadi mereka. Empati merupakan keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi dirinya atau merasa dirinya pada keadaan perasaan atau keadaan yang sama dengan orang lain atau kelompok lain.

b. Dimensi persuasi

Dimensi persuasi menginformasikan apa yang dapat diberikan suatu promosi untuk peningkatan atau penguatan karakter suatu merek, sehingga pemasar dapat memperoleh pemahaman tentang dampak promosi terhadap keinginan konsumen untuk membeli suatu produk yang ditawarkan. Persuasi adalah perubahan kepercayaan, sikap dan keinginan

berperilaku yang disebabkan oleh komunikasi promosi dan sesuatu yang dapat menarik seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu.

c. Dimensi dampak

Dimensi dampak menunjukkan apakah suatu produk bisa terlihat lebih menonjol daripada produk lain, dan apakah suatu promosi dapat mengikutsertakan konsumen dalam pesan yang disampaikan. Tujuan dari dimensi dampak adalah peningkatan pengetahuan produk.

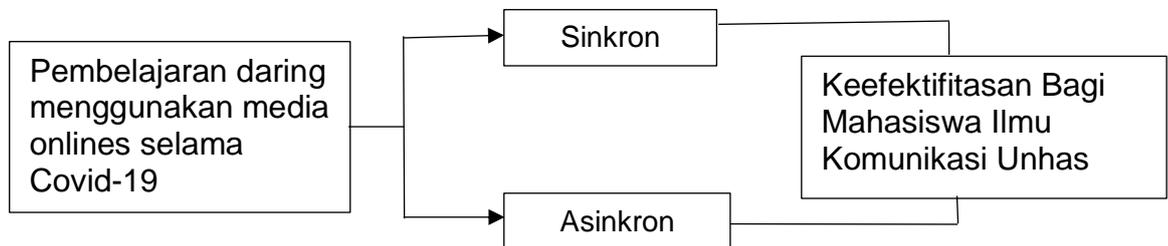
d. Dimensi komunikasi

Dimensi komunikasi memberikan informasi tentang kemampuan konsumen dalam mengingat pesan utama yang disampaikan, pemahaman konsumen, kekuatan kesan yang ditinggalkan dan kejelasan promosi.

C. Kerangka Berpikir

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran daring yang digunakan oleh dosen. Efektivitas pembelajaran daring adalah suatu ukuran untuk memberikan gambaran sejauh apa pencapaian mengenai sasaran atau tujuan yang dilakukan dosen dalam proses pembelajaran daring *Sinkron* dan *Asinkron*.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka penulis dapat merumuskan kerangka pikir sebagai acuan dalam pengumpulan dan pengelolaan data sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka pikir

D. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah peneliti yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan efektivitas pembelajaran daring, di antaranya:

1. KOMUNIKASI SINKRON DAN ASINKRON DALAM E-LEARNING PADA MASA PANDEMIC COVID-19. (Fahmi, 2020)

Tipe komunikasi dalam metode PJJ daring dapat dibedakan menjadi 2 yaitu tipe komunikasi *sinkron* dan tipe komunikasi *asinkron*. Tipe komunikasi *sinkron* terjadi ketika proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dilakukan pada saat yang sama sedangkan komunikasi *asinkron* terjadi ketika pendidik dan peserta didik tidak bertemu pada ruang virtual secara bersamaan. Pemilihan tipe komunikasi tersebut dipengaruhi oleh media komunikasi yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung saat ini, sebagian besar mengombinasikan kedua tipe komunikasi *sinkron* dan *asinkron*. Kombinasi

tipe komunikasi ini diterapkan pada PJJ daring, maka dapat juga diistilahkan PJJ daring hibrid.

2. Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
(Rosali, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemik Covid-19 jurusan pendidikan Geografi secara keseluruhan menggunakan model daring dengan aplikasi yang digunakan berupa: VClass, Meet Unsil, Zoom Meeting, WhatsApp, Telegram, Google Classroom, YouTube, Facebook, bahkan Messeger. Setiap dosen paling tidak menggunakan dua buah aplikasi yaitu Google Classroom dan WhatsApp karena dirasakan paling praktis dan minim kuota dibandingkan aplikasi lainnya.

Pelaksanaan pembelajaran daring berjalan dengan lancar, namun dirasakan sebagian besar dosen dan mahasiswa kurang ideal dibandingkan pembelajaran tatap muka secara konvensional. Komunikasi terjalin kurang lancar menyebabkan materi menjadi sulit dipahami terutama mata kuliah praktikum. Hasil belajar mahasiswa dengan pembelajaran daring bervariasi, mulai dari kurang memuaskan, cukup hingga baik. Kendala yang dihadapi mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran daring adalah: ketersediaan kuota internet, jaringan yang terkadang tidak stabil, dan alat penunjang (gawai dan Laptop). Pembelajaran daring dinilai oleh sebagian informan efektif jika diterapkan

pada masa pandemik covid-19 karena berkaitan dengan protokol kesehatan. Diperlukan model pembelajaran daring yang lebih variatif sebagai alternatif yang dapat digunakan dimasa mendatang agar pembelajaran tetap menarik sehingga tujuan dari pendidikan secara umum dapat tercapai.

3. Covid-19: Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi.

(Fuadi et al., 2020).

Dampak dari Covid-19 sangat jelas terlihat, terutama pada penggunaan beberapa aplikasi oleh tenaga pengajar dalam hal ini dosen untuk menjalankan proses pembelajaran. Kebijakan pembelajaran daring juga membuat perusahaan-perusahaan penyedia aplikasi berlomba-lomba memberikan fasilitas-fasilitas komunikasi untuk menunjang aktivitas pembelajaran di rumah. Tidak hanya mahasiswa, para dosen pun berusaha memberikan yang terbaik, menarik serta efektif bagi mahasiswanya demi memenuhi kewajibannya sebagai seorang pendidik. Adapun beberapa jenis aplikasi yang paling sering dimanfaatkan oleh dosen di perguruan tinggi dalam menjalankan proses pembelajaran daring adalah sebagai berikut: Zoom Meeting, Google Classroom, WhatsApp Group, Google Meet, Skype, Webex, Email, Edmodo dan Camstudio.