

# AKTIVITAS PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN (DARING) PADA MASA PANDEMI *COVID-19* MAHASISWA ANGKATAN 2020 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI FKIP UNDANA KUPANG

Mikael Samin<sup>1</sup>, Muhammad Husain Hasan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Geografi

Universitas Nusa Cendana

mikael.samin@staf.undana.ac.id

## ABSTRACT

*In the conditions of the Covid-19 pandemic, learning was more emphasized online based so that it undergoes many changes and adaptations by both lecturers and students. This research aimed to find out how online learning activities were during the Covid-19 pandemic, 2020's grade students of the Geography Education Program, FKIP Undana Kupang. The method used in this study was a descriptive method with a qualitative approach. Data collection techniques used interviews and observations. Data analysis used includes data reduction (summarizing/choosing the main points), data display, and conclusions. The results showed 1). The advantages of online learning were the flexibility of space and time by utilizing online learning applications, namely Zoom, Google Meet, Google Classroom, Undana E-Learning, and WhatsApp; 2). The main obstacle to learning in the network is the stability of the internet network in various places and the high cost of internet data packages; 3). Student learning outcomes as far as the lecturers observed were still good, only the values are given require wisdom from the lecturers who were in charge of the course.*

**Keywords:** *Online Learning, Covid-19 Pandemic, Undana Geography Students*

## ABSTRAK

Dalam kondisi pandemi *Covid-19* ini, pembelajaran lebih ditekankan berbasis *online* sehingga mengalami banyak perubahan dan adaptasi baik oleh dosen maupun mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana aktivitas pembelajaran dalam jaringan (Daring) Pada masa pandemi *Covid-19* mahasiswa angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Undana Kupang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dikakukan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Analisis data yang digunakan meliputi reduksi data (merangkum/memilih hal-hal pokok), *display data*, dan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan 1). Kelebihan pembelajaran secara daring/*online* adalah fleksibilitas ruang dan waktu dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring yaitu *Zoom, Google Meet, Google Classroom, E-Learning Undana, dan WhatsApp*; 2). Kendala utama pembelajaran dalam jaringan adalah stabilitas jaringan internet di berbagai tempat serta mahalnya paket data internet; 3). Hasil belajar mahasiswa sejauh yang diamati dosen masih baik hanya saja nilai-nilai yang diberikan menuntut kebijaksanaan dari dosen-dosen pengampu mata kuliah.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Dalam Jaringan, Pandemi *Covid-19*, Mahasiswa Geografi Undana

## A. LATAR BELAKANG

Pandemi *Covid-19* mulai merebak pada akhir tahun 2019 hingga menuju puncaknya pada tahun 2020. Meski demikian bencana sosial sejenis bukan yang pertama kali dihadapi oleh manusia. Menurut Syafrizal (2020), dalam sejarahnya ada beberapa jenis virus yang juga dapat mengancam nyawa jika tidak ditangani seperti virus Ebola, SARS, H5N1 atau Flu Burung, HIV, MERS, dan lain-lain. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui badan kesehatannya *World Health Organization (WHO)* menetapkan *Covid-19* sebagai *Public Health Emergency of International Concern (PHEIC)* atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Penambahan jumlah kasus *Covid-19* ini nyatanya berlangsung dengan sangat cepat dan menyebar ke seluruh penjuru dunia. Dalam waktu 6 bulan telah ada 216 negara di dunia yang terjangkit virus ini. Per tanggal 25 Juni 2020 jumlah korban telah mencapai 9.296.202, dengan angka kematian mencapai 479.433 orang (<https://Covid19.who.int/>). Di Indonesia sendiri dampak wabah *Covid-19* menyebabkan perekonomian merosot, kepanikan masyarakat, kelangkaan dan naiknya harga alat-alat kesehatan utamanya masker. Menurut Zahrotunni'mah (2020) bahkan penaggulangan yang sifatnya ekstrem pun seperti *lockdown* bisa saja dilakukan untuk meminimalisir penyebaran wabah tersebut. Wabah ini juga akan mempengaruhi perilaku dan kondisi psikologis masyarakat. Menurut Hongyue dan Rajib (dalam Ginting, 2020), dampak pandemi di beberapa bidang seperti perekonomian, sosial, keamanan, serta politik akan mempengaruhi kondisi psikologis dan perubahan perilaku yang sifatnya lebih luas dalam jangka waktu yang lebih panjang. Perubahan perilaku tersebut mencakup perilaku hidup sehat, perilaku menggunakan teknologi, perilaku dalam pendidikan, perilaku menggunakan media sosial, perilaku konsumtif, perilaku kerja, dan perilaku sosial keagamaan.

Dalam Buku Panduan Menghadapi Penyakit Virus Corona yang diterbitkan oleh Komisi Kesehatan Nasional Republik Rakyat China (RRC) tahun 2019, dijelaskan bahwa Sub-family virus corona dikategorikan ke dalam empat genus;  $\alpha$ ,  $\beta$ ,  $\gamma$ , dan  $\delta$ . Selain virus baru ini (*COVID-19*), ada tujuh virus corona yang telah diketahui menginfeksi manusia. Kebanyakan virus corona menyebabkan infeksi saluran pernapasan atas (ISPA), tetapi *Middle East respiratory syndrome coronavirus (MERSr-CoV)*, *severe acute respiratory syndrome associated coronavirus (SARSr-CoV)* dan novel coronavirus 2019 (nCoV2019) dapat menyebabkan pneumonia ringan dan bahkan berat, dan penularannya dapat terjadi antarmanusia.

Pembelajaran dalam jaringan (daring) atau pembelajaran *online* menjadi alternatif yang ideal di masa pandemi. Pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran *online* memiliki banyak kelebihan utamanya di masa pandemi *Covid-19*. Meski demikian ada banyak juga kekurangan-kekurangan pembelajaran jarak jauh secara *onlien* diantaranya perbedaan kualitas jaringan, keterbatasan perangkat maupun aplikasi pembelajaran, dan berbagai kekurangan lainnya. Praktisi pendidikan utamanya tenaga pendidik seperti guru, dosen, tutor, dan sejenisnya harus mampu beradaptasi dengan kondisi pandemi *Covid-19* dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam jaringan atau pembelajaran *online*. Meski demikian keberhasilan pembelajaran juga ditentukan sejauh mana peserta didik mampu beradaptasi. Menurut Dewi (2020), bahwa keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan regulasi-regulasi dalam rangka mencegah penyebaran *Covid-19* termasuk menertibkan pembelajaran tatap muka di kelas. Surat Edaran (SE) Pemerintah Tanggal 18 Maret 2020, menyatakan bahwa segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Surat Edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Universitas Nusa Cendana merupakan salah satu perguruan tinggi yang menanggapi serius kebijakan tersebut. Mulai Maret 2020 aktivitas pembelajaran tatap muka bagi mahasiswa ditiadakan serta pegawai di kampus diatur dalam sistem sifit maupun *work from home (WFH)* bagi dosen. Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Undana mengikuti kebijakan dari pimpinan perguruan tinggi. Pada semester ganjil tahun 2020, telah ada mahasiswa baru yang masuk dengan jumlah kelas paralel sebanyak 3 kelas. Konten kajian keilmuan geografi memadukan ilmu alam dan ilmu sosial dan tidak jarang mengharuskan adanya pembelajaran di lapangan. Dalam kondisi pandemi *Covid-19* ini, pembelajaran lebih ditekankan pada pembelajaran *online* sehingga aktivitas pembelajaran mengalami banyak perubahan dan adaptasi baik oleh dosen maupun mahasiswa.

Ada beberapa aplikasi pembelajaran dalam jaringan yang digunakan di Indonesia. Menurut Adit (2012), beberapa aplikasi pembelajaran dalam jaringan/*online* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. *Flatform* Situs Pembelajaran *Online* di Indonesia

No.	<i>Flatform</i>	Alamat Situs
1.	Rumah Belajar	<a href="https://belajar.kemdikbud.go.id/">https://belajar.kemdikbud.go.id/</a>
2.	Meja Kita	<a href="https://mejakita.com/">https://mejakita.com/</a>
3.	Icando	<a href="https://bit.ly/appicando">https://bit.ly/appicando</a>
4.	Indonesia X	<a href="https://www.indonesiavax.co.id/">https://www.indonesiavax.co.id/</a>
5.	Google for Education	<a href="https://edu.google.com/">https://edu.google.com/</a>
6.	Kelas pintar	<a href="https://www.kelaspintar.id/">https://www.kelaspintar.id/</a>
7.	Microsoft Office 365	<a href="https://www.microsoft.com/idid/education/products/office">https://www.microsoft.com/idid/education/products/office</a>
8.	Quipper School	<a href="https://www.quipper.com/id/school/">https://www.quipper.com/id/school/</a>
9.	Ruang Guru	<a href="https://ruangguru.com/belajar">https://ruangguru.com/belajar</a>
10.	Sekolahmu	<a href="https://www.sekolah.mu/kelasmu/">https://www.sekolah.mu/kelasmu/</a>
11.	Zenius	<a href="https://www.zenius.net/">https://www.zenius.net/</a>
12.	Cisco Webex	<a href="https://www.webex.com/">https://www.webex.com/</a>

Sumber : <https://edukasi.kompas.com/>, 2021

Pembelajaran dalam jaringan memiliki banyak keunggulan dimana salah-satunya adalah fleksibilitas ruang dan waktu. Dosen dan mahasiswa dapat saling bertemu meskipun tidak ke kampus. Menurut Molinda (2005), yang dikutip oleh Arizona (2020), Pembelajaran *online* merupakan bentuk pembelajaran/pelatihan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, baik secara langsung dan tidak langsung. Pembelajaran *online* menghubungkan pembelajar (peserta didik) dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/*synchronous* dan secara tidak langsung/*asynchronous*). Beberapa penelitian lainnya juga mengindikasikan bahwa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan cukup efektif diantaranya sebagai berikut:

1. Sabran dan Sabara (2018): Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *google classroom* cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27%.
2. Sari (2019): Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran dipengaruhi oleh kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan *Google Classroom*.

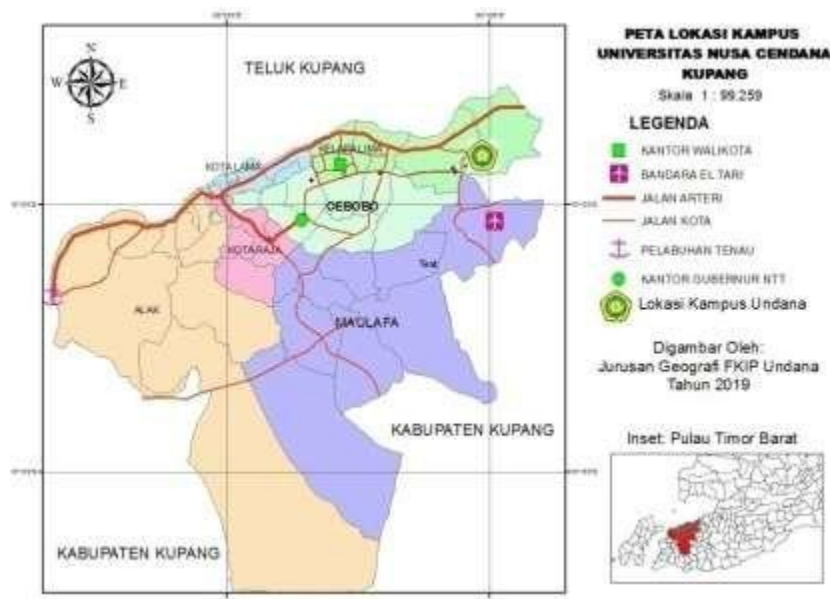
3. Rosali, Ely Satiyasih (2020): Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi *Covid - 19* Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa secara daring bervariasi mulai dari kurang memuaskan, cukup, hingga baik.

Selain aplikasi pembelajaran, media atau jejaring sosial pun dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dalam jaringan. *WhatsApp, Facebook, Twitter, Instagram, Youtube*, dan lain sebagainya dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Penyedia jasa aplikasi pembelajaran *online* harus bekerja ekstra mengkreasi aplikasi-aplikasi pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Nusa Cendana (Undana) Kupang, Propinsi Nusa Tenggara Timur yang secara astronomis terletak pada  $10^{\circ} 9' 24,52464''$  Lintang Selatan dan  $123^{\circ} 39' 51,87816''$  Bujur Timur.



Gambar 1. Peta Lokasi Prodi Pendidikan Geografi FKIP Undana

### 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket kuesioner *online* (*google form*) sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi kegiatan perkuliahan.

### 3. Populasi dan sampel penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi angkatan tahun 2020 berjumlah 123 orang yang terbagi dalam 3 kelas paralel yaitu kelas A, B, dan C.

#### **4. Teknik pengumpulan data**

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan observasi.

#### **5. Teknik analisis data**

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif hasil observasi dilakukan menurut karakteristik masing-masing data yang terkumpul dan dikategorisasikan secara sistematis. Pengumpulan data, reduksi data (merangkum/memilih hal-hal pokok), *display data*, dan kesimpulan. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan menampilkan data dalam bentuk persentase berdasarkan skoring hasil olahan kuesioner.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Geografi dan Pandemi Covid-19**

Geografi mengkaji fenomena di dalam ruang permukaan bumi. Fenomena tersebut memiliki karakteristik yang khas yang berbeda dengan fenomena lainnya. Dalam geografi dikenal konsep diferensial area. Perbedaan ini memungkinkan setiap fenomena memiliki keterhubungan dengan fenomena lainnya antar wilayah dan antar gejala yang kemudian dikenal dengan istilah *spatial system*. Fenomena Pandemi Covid-19 merupakan salah-satu contoh fenomena yang terjadi di ruang permukaan bumi.

Salah-satu sektor yang terkena dampak dari Pandemi Covid-19 adalah sektor pendidikan. Kebijakan pembelajaran jarak jauh memberi dampak yang cukup serius dan membutuhkan adaptasi dari segenap elemen pendidikan. Adaptasi pembelajaran pada masa pandemi, terkhusus bagi mahasiswa baru program studi pendidikan geografi FKIP Undana Kupang tentunya berbeda dengan adaptasi yang dilakukan oleh mahasiswa prodi lainnya Undana, demikian juga berbeda dengan mahasiswa pada kampus lainnya di luar Kota Kupang.

#### **2. Pelaksanaan Perkuliahan Masa Pandemi Covid-19**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap mahasiswa prodi pendidikan geografi angkatan 2020 melalui angket *online (google form)*, diperoleh jawaban yang bervariasi. Hal

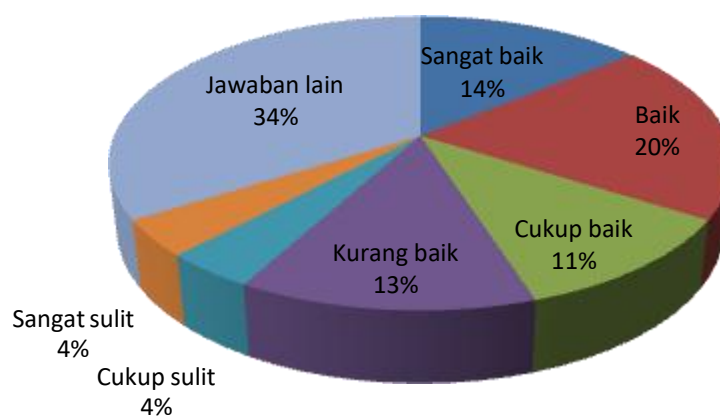
ini mengindikasikan bahwa perspektif mereka terhadap perkuliahan di masa pandemi berbeda tergantung dari berbagai faktor. Berikut adalah data hasil olahan jawaban mahasiswa tentang bagaimana pelaksanaan perkuliahan pada masa pandemi  *covid-19*:

Tabel 2. Tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan masa pandemi  *covid-19*

No.	Kategori jawaban	Persentase (%)
1.	Sangat baik	14
2.	Baik	20
3.	Cukup baik	11
4.	Kurang baik	13
5.	Cukup sulit	4
6.	Sangat sulit	4
7.	Jawaban lain	34
Jumlah		100

Sumber: Hasil olahan data  *google form* Agustus 2021

### Jawaban Mahasiswa

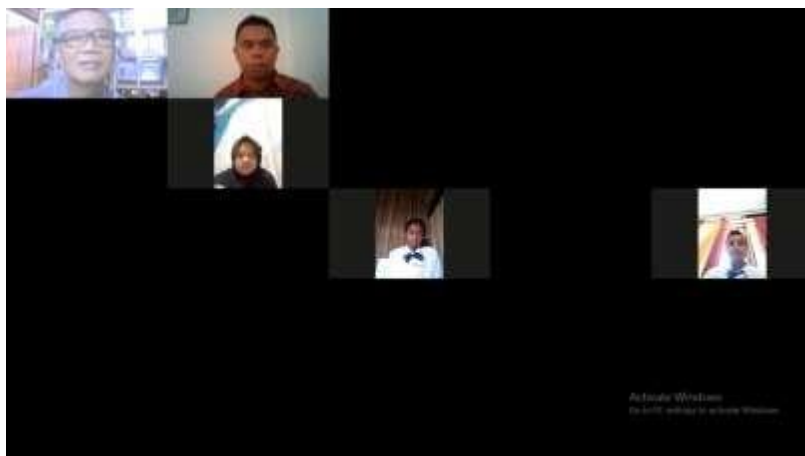


Gambar 2. Persentase tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan perkuliahan daring di masa pandemi  *covid-19*

Data di atas menunjukkan bahwa persentase jawaban tertinggi adalah kategori jawaban lain yaitu 34 %. Jawaban lain yang dimaksud di sini adalah kategori jawaban yang tidak sesuai dengan konten pertanyaan yang diajukan. Banyak dari mahasiswa yang memberikan jawaban tidak sesuai konteks sehingga peneliti memberi kategori tersendiri. Adapun jawaban yang bisa diakomodir dan menempati skor tertinggi adalah kategori baik yaitu sebanyak 20 % dimana mereka menganggap pelaksanaan perkuliahan selama masa pandemi telah berlangsung dengan baik. Sebanyak 14 % dari mahasiswa bahkan menganggap

bahwa pelaksanaan perkuliahan berjalan dengan sangat baik sementara 13 % mahasiswa menganggap bahwa pelaksanaan perkuliahan masih kurang baik. Sisanya sebanyak 4 % mahasiswa menganggap pelaksanaan perkuliahan di masa pandemi cukup sulit dan 4 % lainnya menganggap sangat sulit.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan perkuliahan semester ganjil tahun 2020 melalui rekaman video, menunjukkan bahwa pelaksanaan perkuliahan masa pandemi *covid-19* belum maksimal. Hal ini disebabkan gangguan jaringan pada beberapa tempat dimana mahasiswa berdominsili. Faktor lain adalah adanya segilintir mahasiswa yang begitu aktif dalam kegiatan perkuliahan sementara sebagian besar lainnya cenderung passif karena dosen pengampu mata kuliah tidak dapat memantau secara maksimal para mahasiswa.



Gambar 3. Aktivitas Perkuliahan melalui media *Zoom*

### 3. Jenis Aplikasi yang Digunakan Dalam Pembelajaran Daring

Jenis aplikasi yang digunakan mahasiswa prodi pendidikan geografi FKIP Undana angkatan 2020 pada semester ganjil tahun 2020 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Jenis aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran

No.	Jenis Aplikasi	Persentase (%)
1.	<i>Zoom</i>	40
2.	<i>Google Meet</i>	20
3.	<i>Google Classroom</i>	10
4.	<i>E-Learning</i>	20
5.	<i>WhatsApp</i>	10
Jumlah		100

Sumber: Hasil olahan data *google form* Agustus 2021



Berdasarkan data di atas, aplikasi *Zoom* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran/perkuliahan yaitu sebanyak 40 %. *E-Learning* dan *Google Meet* menempati urutan kedua yaitu sebanyak 20 % dan sisanya adalah *Google Classroom* dan *WhatsApp* masing-masing 10 %. Mahasiswa menganggap bahwa aplikasi *Zoom* memiliki keunggulan dibanding aplikasi lainnya diantaranya lebih familiar, mudah digunakan, serta lebih hemat dari segi penggunaan paket data bagi sebagian besar mahasiswa yang belum memiliki internet/*WiFi* di rumah. Dari hasil observasi rekaman video perkuliahan terlihat bahwa aplikasi *Zoom* ini tidak terlalu banyak mengalami kendala baik oleh mahasiswa maupun dosen. Sementara *E-Learning* Undana sebagai aplikasi resmi Universitas agak jarang digunakan karena butuh kestabilan jaringan yang tinggi serta beberapa mahasiswa memang belum familiar dengan fitur-fitur yang ada dalam *E-Learning*. Beberapa dosen lain juga ada yang menggunakan *Google Meet* dan *Google Classroom* sementara persentasi yang paling kecil adalah aplikasi *WhatsApp* yaitu sebanyak 10 %.

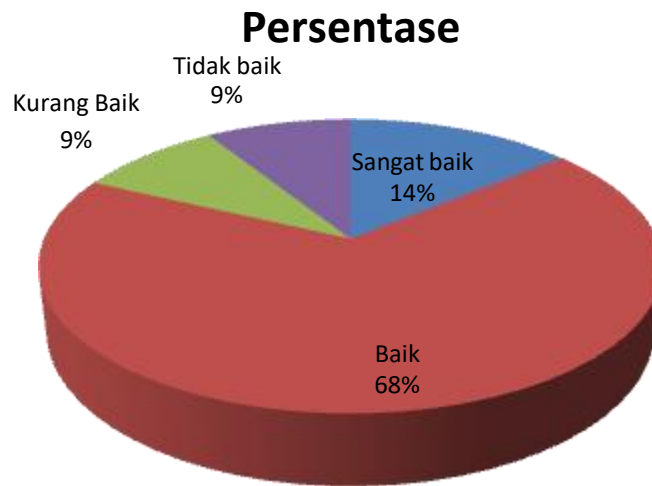
#### 4. Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Daring/Online

Hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan media *online*/daring dapat diketahui dari tanggapan mahasiswa tersebut terhadap hasil belajarnya dan juga tanggapan dosen berdasarkan hasil observasi selama mengampu mata kuliahnya. Berikut ini adalah data tanggapan mahasiswa terhadap hasil belajarnya dengan menggunakan media daring/*online*:

Tabel 4. Tanggapan mahasiswa terhadap hasil belajar melalui media daring

No.	Kategori	Persentase
1.	Sangat baik	14
2.	Baik	68
3.	Kurang Baik	9
4.	Tidak baik	9
	Jumlah	100

Sumber: Hasil olahan data *google form* Agustus 2021



Gambar 4. Persentase tanggapan mahasiswa terhadap hasil belajarnya

Data di atas menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa hasil belajar mereka dengan menggunakan media daring/*online* baik yaitu sebanyak 68 %. Sebagian kecil lainnya menyatakan sangat baik yaitu 14 %, kurang baik 9 %, dan tidak baik sebanyak 9 %. Meski demikian, menurut pandangan dosen hasil belajar melalui media daring tidak sepenuhnya baik-baik saja. Berdasarkan hasil observasi rekaman video pembelajaran, terdapat banyak kekurangan pembelajaran dengan media daring. Hal yang paling menjadi sorotan adalah bahwa mahasiswa kurang aktif dalam proses pembelajaran/perkuliahannya. Hasil belajar mahasiswa meskipun secara tertulis menunjukkan hasil yang baik, namun nyatanya nilai tersebut banyak yang bersifat kebijaksanaan dosen karena tentunya proses pembelajaran secara daring tidak maksimal akibat berbagai kendala utamanya kualitas jaringan internet.

### 5. Kendala Dalam Pembelajaran Daring/*Online*

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring/*online* yang dihadapi oleh mahasiswa angkatan 2020. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami oleh mahasiswa berdasarkan wawancara melalui *Google Form*:

Tabel 5. Tanggapan mahasiswa terhadap kendala pembelajaran melalui media daring

No.	Jenis Kendala	Persentase (%)
1.	Jaringan	67
2.	Paket Data	23
3.	Sulit Berinteraksi dengan Dosen	0,8
4.	Sulit Memahami Materi	6
5.	Listrik Padam	2,4
6.	Laptop/HP/Perangkat Bermasalah	0,8
Jumlah		100

Sumber: Hasil olahan data *google form* Agustus 2021

### Jenis Kendala Pembelajaran *online*



Gambar 5. Persentase tanggapan mahasiswa terhadap kendala pembelajaran daring

Berdasarkan data di atas, kendala utama yang dihadapi oleh mahasiswa dalam pembelajaran daring adalah kualitas jaringan internet yaitu sebesar 67 %. Kendala terbesar kedua mahasiswa yaitu sebanyak 23 % menyatakan terkendala pada mahalnnya paket data internet yang digunakan. Sebagian kecil lainnya memiliki kendala yang berbeda yaitu 6 % menyatakan sulit memahami materi, 2,4 % menyatakan listrik sering padam, 0,8 % menyatakan sulit berinteraksi dengan dosen, dan 0,8 % menyatakan perangkat (laptop/ponsel) bermasalah.

## D. KESIMPULAN

Kelebihan pembelajaran secara daring/*online* adalah fleksibilitas ruang dan waktu dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran daring yaitu *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *E-Learning Undana*, dan *WhatsApp*. Namun demikian kendala utamanya adalah stabilitas jaringan internet di berbagai tempat serta mahalnya paket data internet. Dari segi hasil belajar mahasiswa sejauh yang diamati dosen masih baik hanya saja nilai-nilai yang diberikan menuntut kebijaksanaan dari dosen-dosen pengampu mata kuliah.

## E. SARAN

Perlunya kebijaksanaan dari dosen pengampu mata kuliah dalam pelaksanaan pembelajaran..

## F. DAFTAR RUJUKAN

- Adit, A. (2020). 12 Aplikasi Pembelajaran Daring Kerjasama Kemendikbud, Gratis!. <https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-> (Online) Tersedia : [kerjasama-kemendikbud-gratis?page=all](https://edukasi.kompas.com/read/2020/03/22/123204571/12-aplikasi-pembelajaran-daring-) (Diakses : 25 Juni 2020)
- Arizona, Kurniawan. et.all. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19 . Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Volume 5 No 1 Mei 2020. (Online) Tersedia :<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/111/99>. DOI: 10.29303/jipp.v5i1.111 (Diakses : 25 Juni 2020)
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. (2020) Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 2 No 1 April 2020. (Online) Tersedia :<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89> (Diakses : 25 Juni 2020)
- Ginting, Henndy. (2020). Perubahan Perilaku sebagai Respon terhadap Wabah COVID-19. Tulisan Edukasi HIMPSI di Masa Pandemi COVID-19 – Seri 14. (Online) Tersedia : <https://Covid19.go.id/edukasi/masyarakat-umum/perubahan-perilaku-sebagai-respon-terhadapwabah-Covid-19> (Diakses : 25 Juni 2020)
- Komisi Kesehatan Nasional Republik Rakyat China (RRC). (2019). Panduan Menghadapi Penyakit Virus Corona. Buku Terjemahan.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (*COVID-19*).

- Sabran & Sabara, E. (2018). Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar. (Online) Tersedia : <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256> (Diakses : 16 Juni 2020)
- Sari, IN. (2019). Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. (Online) Tersedia : <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/13733> (Diakses : 16 Juni 2020)
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta. Bandung
- Syafrizal, dkk. (2020). Pedoman Umum menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah, Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis dan Manajemen. (Online) Tersedia : [https://www.kemendagri.go.id/documents/COVID-19/BUKU\\_PEDOMAN\\_COVID19\\_KEMENDAGRI.pdf](https://www.kemendagri.go.id/documents/COVID-19/BUKU_PEDOMAN_COVID19_KEMENDAGRI.pdf) (Diakses : 16 Juni 2020)
- WHO. (2020). *Coronavirus Disease (COVID-19) Outbreak Situation*. (Online) Tersedia : <https://Covid19.who.int/> (Diakses : 26 Juni 2020)
- Zahrotunni'mah. (2020). Langkah Taktis Pemerintah Daerah Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Corona COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i* Vol. 7 No. 3 (2020), pp.247260, DOI: 10.15408/sjsbs.v7i3.15103. (Online) Tersedia: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15103>. (Diakses : 26 Juni 2020)