

Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring pada Era New Normal di Program Studi Teknologi Pendidikan

Nurindah ¹, Nasir ², Hesti ³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

* nurindah@unismuh.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas, faktor penunjang dan permasalahan serta upaya dalam mengatasi permasalahan pembelajaran daring Mata kuliah Desain pada era new normal di Program Studi Teknologi Pendidikan. Jenis Penelitian yang digunakan adalah deksriptif kualitatif. Pelaksanaan penelitian di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar tahun akademik 2020/2021. Subjek dan informan dalam penelitian adalah Dosen pengampu mata kuliah dan Mahasiswa semester 4 pada matakuliah Desain Grafis. Sumber data pada penelitian ini ialah data primer dan data sekunder. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan wawancara. Sedangkan dalam menganalisis data digunakan reduksi data (data reduction), kategorisasi, penyajian data (Data Display), dan penarikan kesimpulan (Verification). Dalam penelitian kualitatif kriteria keabsahan data adalah Derajat kepercayaan (credibility), Keteralihan (transferability), Ketergantungan (Dependability) dan Trianggulasi. Berdasarkan temuan hasil dari analisis data pada penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran daring pada era new normal di Program Studi Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Desain Grafis belum maksimal (kurang efektif). Faktor pendukungnya adalah sarana dan prasarana, motivasi, aplikasi dan kesiapan dosen. Sedangkan untuk penghambatnya adalah terbatasnya koneksi internet/kecepatan jaringan, dan pemberian materi yang monoton. Sedangkan upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dosen dan mahasiswa perlu adanya kerjasama yang baik. Hal tersebut dilakukan agar capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan indikator materi dan mahasiswa dapat belajar mandiri.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Era New Normal*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan berbagai inovasi pada kelangsungan hidup masyarakat. Dengan adanya perkembangan tersebut khususnya pada bidang pendidikan dituntut untuk melakukan perubahan dengan berbagai upaya untuk menyesuaikan dan menyiapkan lulusan yang siap bersaing serta siap menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan yang cukup kompleks saat ini. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat 1 dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk menghasilkan suasana dalam belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan, dan kecerdasan yang diperlukan dirinya, masyarakat sekitar, bangsa dan Negara". Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan memiliki peran sangat penting pada seseorang dan masyarakat yang memiliki tujuan mengembangkan potensi diri dalam menentukan arah kehidupan seseorang dan akan bermanfaat untuk bangsa dan Negara.

<https://doi.org/10.30605/jsqp.4.3.2021.1474>

Namun munculnya penyakit *Coronavirus Deseases-19* (covid-19) menimbulkan berbagai masalah terhadap dunia pendidikan serta mempengaruhi kehidupan sosial diberbagai negara. Terkait adanya virus ini, pemerintah Indonesia dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*. Tujuannya agar dapat memutus penyebaran virus *Covid-19*, sehingga pemerintah mengeluarkan anjuran agar untuk sementara kegiatan pembelajaran di sekolah ditutup dan aktivitas pembelajaran digantikan dengan menggunakan sistem dalam jaringan (Daring). Pemerintah dalam hal ini mengambil kebijakan pembelajaran daring dengan tujuan agar menghambat dan memutus penyebaran virus covid-19. Sesuai himbauan dari pemerintah yang mewajibkan sistem belajar dirumah saja dengan metode pembelajaran daring.

Proses pembelajaran dirumah dilaksanakan dengan ketentuan: (a) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ belajar jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. (b) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai *pandemic Covid-19*. (c) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dirumah. (d) bukti atau produk aktivitas belajar dirumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru tanpa harus memberi nilai/skor kuantitatif.

Dengan adanya kebijakan tersebut, segala bentuk aktivitas pembelajaran apapun dilaksanakan di rumah dengan memanfaatkan sistem pembelajaran daring. Salah satunya adalah mata kuliah Desain Grafis di Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar. Pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan di laboratorium Multimedia dengan interaksi langsung (tatap muka) berubah pelaksanaannya melalui daring. pada pelaksanaan pembelajaran melalui daring dosen tetap memperhatikan keadaan ataupun sistuasi masing-masing mahasiswa serta akses/fasilitas yang dimiliki mahasiswa.

Matakuliah Desain Grafis merupakan salah satu matakuliah yang harus diprogramkan mahasiswa pada semester 4 (empat) dengan bobot 2 sks. Matakuliah ini membahas tentang perangkat hardware dan software dalam mendesain, pengenalan prinsip kerja perangkat dalam proses pembuatan, pengolahan gambar pendekatan objek yang berbasis *vector* dan *bitmap*. Namun karena pandemi yang belum diketahui kapan berakhirnya dan kembali normal, pemerintah mengambil langkah dengan mengeluarkan kebijakan pada *new normal* dihimbau kepada masyarakat dalam beraktivitas dengan mematahui protokol kesehatan. Ada beberapa persyaratan yang harus dilakukan perguruan tinggi dalam hal persiapan, pelaksanaan, dan pemantauan pembelajaran tatap muka. Dalam hal persiapan, yang harus dilakukan adalah 1) perguruan tinggi harus mendapatkan rekomendasi atau berkoordinasi dengan pemerintah kabupaten/kota setempat melalui satuan tugas penanganan Covid-19; 2) perguruan tinggi hanya diperbolehkan menyelenggarakan kegiatan kurikuler melalui pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat; 3) perguruan tinggi menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran campuran (*hybrid learning*) bagi mahasiswa yang belajar secara daring serta dosen yang mengajar secara daring; dan 4) perguruan tinggi telah siap menerapkan protokol kesehatan sebagaimana ditetapkan dalam keputusan bersama di atas dan Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK.01.07/MENKES/413/2020 tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Covid-19.

Situasi dan kondisi pada masa *new normal* tentu membutuhkan sumber daya manusia harus dimaksimalkan baik disekolah maupun diperguruan tinggi dalam kompetensi pendidik. Hal ini karena kegiatan proses belajar mengajar tentu tidak berjalan seperti sebelumnya. Sehingga kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan harus menggunakan beberapa aplikasi yang *feleksibel*, misalnya: *whatsapp*, *zoom*, *google meet*, dan aplikasi lainnya. Selama pembelajaran daring tidak sedikit keluhan-keluhan dosen dan mahasiswa khususnya pada pembelajaran mata kuliah Desain Grafis sebagai mata kuliah praktik. Dimana pada mata kuliah tersebut dilaksanakan evaluasi proses serta tes kemampuan membuat atau mendesai dan pengolahan gambar dengan objek yang berbasis *vector* dan *bitmap*. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang diperoleh, masih ada dosen yang dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran selama di masa pandemi dan *new normal* menggunakan metode dalam pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya. Perihal tersebut disebabkan karena ketidakmampuan dosen dalam mengelola dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Berbeda pada mata kuliah Desain Grafis dosen dan mahasiswa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar dosen dan mahasiswa terbiasa dengan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran sehingga materi tersampaikan dengan cepat dan terstruktur. Menurut Dick dan Carey bahwa “pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau peristiwa yang disampaikan secara terstruktur, sistematis dan terencana dengan memanfaatkan satu atau berbagai media (Hayati dan Purnama, 2019)

Rombepajung (dalam Thobroni: 2015) menyatakan “pembelajaran merupakan pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran”. Sedangkan menurut Kimble dan Garnezy (dalam Thobroni: 2015) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktek yang diulang-ulang”. Sehingga pembelajaran memiliki makna bahwa peserta didik itu harus dibelajarkan bukan diajarkan. Hal tersebut agar peserta didik lebih aktif mencari, menganalisis, merumuskan, menemukan, memecahkan dan menyimpulkan suatu masalah. Dari pendapat tersebut disimpulkan, bahwa pembelajaran ialah upaya dalam membantu peserta didik agar dapat membangun pengetahuan atau informasi baru mengenai konsep pembelajaran yang diperoleh melalui keterlibatan aktif. Salah satunya adalah mengkonstruksi pembelajaran dengan menggunakan daring.

Pembelajaran sistem daring merupakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan (daring) agar target dapat terjangkau. Dengan memanfaatkan jaringan internet, aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan secara tidak terbatas dan massif. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015), Pembelajaran dengan menggunakan sistem daring bisa saja dilaksanakan dan diikuti secara berbayar maupun prabayar. Sedangkan menurut Thome (dalam Kuntarto,2017), pembelajaran daring adalah pembelajaran menggunakan teknologi multimedia, video, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Menurut Meidawati, dkk (dalam Pohan, 2020) pembelajaran daring yang diselenggarakan oleh guru dengan melibatkan siswa berada dilokasi yang berbeda, sehingga diperlukan sistem komunikasi yang lebih interaktif.

Perkembangan dan kemajuan teknologi membawa perubahan diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Keberadaan teknologi pada dunia pendidikan sangat dibutuhkan agar dapat memfasilitasi pebelajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang ada dalam aktivitas pembelajaran diharapkan berjalan dengan semestinya, dengan tujuan dapat meningkatkan mutu pendidikan serta memanfaatkan jaringan koneksi internet yang luas dan lancar agar dapat memberi dukungan terjadinya pembelajaran

efektif serta efisien. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan sistem daring dilaksanakan dengan cara masif dengan mahasiswa yang tidak terbatas sesuai tujuan materi pembelajaran.

Untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran daring perlu diperhatikan faktor pendukung dari keberhasilan dalam pelaksanaannya agar dapat berjalan dengan efektif. Adapun yang mempengaruhi pelaksanaannya yaitu: (a) Pendidik harus mampu menguasai penggunaan media teknologi dalam pembelajaran, (b) Teknologi merupakan hal yang sangat dibutuhkan sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, dan (c) desain dan model serta metode pembelajara yang baik akan berdampak terhadap proses pembelajaran itu sendiri.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah deksriptif kualitatif. Pada penelitian dilaksanakan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar tahun akademik 2020/2021. Subjek dan informan dalam penelitian adalah Dosen pengampu mata kuliah dan Mahasiswa semester 4 (empat) pada matakuliah Desain Grafis. Sumber data pada penelitian ini ialah data primer dan data sekunder. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan obeservasi dan wawancara. Sedangkan dalam menganalisis data digunakan reduksi data (*data reduction*), kategorisasi, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*). Dalam penelitian kualitatif kriteria keabsahan data adalah derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*) dan triangulasi.

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara terhadap dosen secara keseluruhan proses pembelajaran dilaksanakan melalui sistem daring. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan melalui daring dosen menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran selama 1 semester. Bekaitan aplikasi yang digunakan oleh dosen dalam menyajikan materi melalui daring adalah google meet, whatshap, dan zoom meeting. Dengan menggunakan aplikasi dan media yang bervariasi mampu memberikan motivasi yang tinggi motivasi yang sangat tinggi terhadap pembelajaran daring. Pandemi covid-19 tidak menghalangi motivasi mereka dalam melakukan kegiaitan pembelajaran secara daring. Bentuk inovasi dan kreativitas terus dilakukan oleh dosen dalam menciptakan pembelajaran daring agar menyenangkan bagi mahasiswa. Salah satu bentuk usaha yang dilkukan adalah mendesain metode pembelajaran agar memberikn stimulus kepada mahasiwa agar belajar lebih aktif, kreatif dalam mendesain serta sikap mandiri dan menyelesaikan materi yang sesuai dengan indikator kemandiran belajar mahasiswa. Sehingga mahasiswa dapat menyimak dan antusias dalam megikuti pembelajaran meskipun memiliki keterbatasan dalam segi internet dan fasilitas. Meskipun demikian dosen selalu berupaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta interaktif dan mengupayakan materi diberikan kepada mahasiswa disampaikan sehari sebelumnya atau dengan memberikan tambahan waktu mahasiswa untuk menyelesaikan tugas materi dari jadwal waktu kuliah yang telah ditentukan.

Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah Desain Grafis diperoleh informasi bahwa pada umumnya perangkat yang digunakan oleh mahasiswa adalah *laptop* dan *Handphone*. Pembelajaran dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis daring diperoleh informasi bahwa pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan pembelajaran bergantung pada kecepatan dan koneksi jaringan internet. Berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh dosen diperoleh informasi bahwa kurang maksimal sehingga pembelajaran berjalan kurang efektif. Sehingga dosen perlu menyusun materi yang lebih interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran agar memudahkan dalam memahami isi materi perkuliahan. Namun kondisi yang ditemukan di lapangan menurut informasi bahwa pembelajaran daring tanpa adanya tatap muka materi kurang dipahami. Sedangkan untuk sarana yang digunakan bagi mahasiswa terfasilitasi namun kurang maksimal untuk mendukung perangkat *software* dan *hardware*. Berbagai kendala-kendala yang dihadapi menurut informasi yang diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran umumnya terkendala pada jaringan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melalui sistem dalam jaringan belum maksimal atau kurang efektif digunakan pada mata kuliah desain grafis.

Dari hasil wawancara terhadap dosen dan mahasiswa peneliti mengambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran daring belum berjalan secara maksimal (kurang efektif) hal ini disebabkan masih adanya kendala yang ditemui atau dialami dosen dan mahasiswa. Meskipun demikian proses pembelajaran harus tetap berjalan berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang disusun dosen pengampuh mata kuliah.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari data observasi dan wawancara kepada dosen dan mahasiswa, peneliti akan membahas berdasarkan rumusan penelitian yang ditetapkan pada latar belakang. Dalam pembahasan penelitian meliputi 3 (tiga) fokus penelitian diantaranya: efektivitas pembelajaran daring, faktor penunjang dan penghambat serta upaya mengatasi masalah pembelajaran daring pada *era new normal*.

Efektivitas Sistem Pembelajaran Daring

Sistem pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi karena dilakukan tanpa adanya tatap muka langsung baik dosen dan mahasiswa, maupun mahasiswa dan mahasiswa yang diimplementasikan dengan memanfaatkan fasilitas jaringan yang koneksi internet. Salah satu kelebihan adalah menumbuhkan sikap belajar mandiri mahasiswa. Dalam pelaksanaannya diharapkan mampu meningkatkan kemandirian belajar dengan adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Belajar melalui daring mahasiswa mempersiapkan sendiri pembelajarannya, mengatur dan secara simultan, dan mengevaluasi, serta mempertahankan motivasi dalam belajar (Sun, 2014; Aina, M., 2016).

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada dosen dan mahasiswa mengenai pengalamannya tentang keefektifan pelaksanaan pembelajaran melalui sistem daring. Hasil diperoleh dari informan bahwa pembelajaran melalui daring masih kurang efektif. Mahasiswa merasakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan fasilitas daring yang diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada pemberian materi yang monoton, meskipun dosen selalu memiliki inisiatif dan upaya untuk terus berkreasi dalam berinovasi terhadap pelaksanaan pembelajaran memberikan kesempatan kemandirian mahasiswa dalam belajar aktif.

Perencanaan aktivitas pembelajaran, dosen terlebih dahulu menyusun RPS serta materi ajar yang sesuai dengan tujuan capaian pembelajaran mata kuliah Desain Grafis. Namun aktivitas tersebut tidak seperti dikelas yang proses pembelajaran tatap muka langsung. Sehingga pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan oleh dosen dalam bentuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) berpengaruh terhadap mahasiswa. Dalam menyampaikan materi yang telah disusun dan direncanakan melalui RPS dilakukan dengan berbagai model serta metode dengan mengkombinasikan beberapa aplikasi. Kombinasi yang dimaksud adalah *google meet*, *whatsapp*, *zoom meeting* dan *google classroom* tujuan agar mahasiswa dapat belajar mandiri dan motivasinya meningkat.

Dari hasil temuan yang dipaparkan diatas, peneliti memberikan kesimpulan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran daring ditemukan sisi positif dan negatifnya. Sehingga tingkat keefektifan masih relatif, tergantung bagaimana dari masing-masing komponen menyikapi. Mahasiswa diharapkan mampu belajar mandiri dan lebih aktif tidak hanya mengharapkan materi yang telah diberikan oleh dosen tetapi juga mencari sumber lain yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dimana pada Pembelajaran sistem daring memiliki keunggulan yang dapat menumbuhkan sikap kemandirian dalam belajar (*self regulated learning*). Belajar mandiri diartikan sebagai aktivitas kegiatan belajar yang aktif melalui dorongan motivasi untuk memahami suatu kompetensi sehingga dapat menyelesaikan suatu masalah serta belajar yang dibangun melalui pengetahuan dan kompetensi yang dimilikinya (Mujiman, 2011).

Faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran daring

Faktor penunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran daring yaitu; a) tersedianya sarana dan prasarana, b) Motivasi, 3) kesiapan dosen dan mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran daring, 4) Aplikasi yang mudah diakses dan dioperasikan. Keuntungan yang dapat diperoleh adanya perkuliahan melalui daring adalah: (a) fleksibilitas, mahasiswa memilih dimana dan kapan saja untuk belajar yang sesuai dengan keinginannya; (2) terjadinya peningkatan pengetahuan karena terdapat kemudahan dalam mengakses berbagai sumber terkait materi; (3) memberikan kesempatan lebih besar terhadap mahasiswa dalam berdiskusi; (4) efisien; (6) penggunaan daring dapat memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri (Arkorful & Abaidoo, 2015).

Selain faktor pendukung atau penunjang, terdapat faktor penghambat yang dialami mahasiswa yaitu, dalam beberapa kesempatan interaksi dosen dan mahasiswa kurang dan tidak maksimal. Hal tersebut terjadi karena dosen hanya memasukkan materi sehingga tidak terjadi interaksi yang maksimal (monoton). Mahasiswa menganggap bahwa dalam perkuliahan dengan menggunakan daring membutuhkan koneksi/jaringan internet, sehingga ketika mahasiswa kurang koneksi jaringannya (tidak stabil) maka pembelajaran akan mengalami kendala/masalah. Masalah yang dialami bukan hanya mahasiswa saja, tetapi juga dialami oleh dosen berdasarkan hasil temuan setelah dilakukan wawancara. Hampir sebagian besar kendala yang dihadapi dosen dan mahasiswa adalah kurang stabilnya sinyal dan koneksi jaringan internet.

Upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran daring

Dari beberapa permasalahan yang dialami saat pembelajaran daring terdapat beberapa upaya dalam mengatasi permasalahan diantaranya adalah:

Bagi Dosen

Adapun yang dilakukan dalam upaya mengatasi permasalahan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring adalah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif sebagai bagian dari inovasi dan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran daring agar menyenangkan bagi mahasiswa adalah mendesain pembelajaran agar dapat memberikan stimulus untuk belajar mandiri sesuai dengan indikator kemandirian belajar mahasiswa.

Bagi Mahasiswa

Upaya yang dapat dilakukan mahasiswa dalam mengatasi permasalahan atau kendala terhadap pelaksanaan pembelajaran daring selama masa pandemi cukup bervariasi. Salah satu bentuk usaha yang dilakukan oleh mahasiswa adalah belajar diluar rumah mencari tempat yang sinyal/jaringan yang koneksinya lebih baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran melalui daring bisa dilaksanakan dimanapun selama fasilitas mendukung dalam hal ini jaringan. Dengan memanfaatkan koneksi jaringan internet yang ada, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan massif tanpa adanya batasan. Dari upaya yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa perlu adanya kerjasama yang baik. Hal tersebut dilakukan agar capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan indikator materi dan mahasiswa dapat belajar mandiri.

Kesimpulan

Dari temuan yang disajikan pada pembahasan maka peneliti, menarik kesimpulan bahwa aktivitas pembelajaran daring pada era new normal di Program Studi Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Desain Grafis belum maksimal (kurang efektif). Faktor pendukungnya adalah sarana dan prasarana, motivasi, aplikasi dan kesiapan dosen. Sedangkan untuk penghambatnya adalah terbatasnya koneksi internet/kecepatan jaringan, dan pemberian materi yang monoton. Sedangkan upaya yang dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dosen dan mahasiswa perlu adanya kerjasama yang baik. Hal tersebut dilakukan agar capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan indikator materi dan mahasiswa dapat belajar mandiri.

Acknowledgment

-

References

- Aziz, A. & Nana, (2014). Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran di Sekolah, *Jurnal Of Educational Research and Riview*, 3(1)
- Arkorful, V. & Abaidoo, N. (2015). The Role of E-learning, The Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education. *Int. Journal of Education and Research*, 2(12), 397-410.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi pengembangan pembelajaran daring. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2020) Pedoman Pencegahan dan Pengendalian COVID-19., Pub. L. No. Keputusan Menteri Kesehatan Nomor HK 01.07/MENKES/413/2020 (2020). Jakarta.

- Moleong, Lexy. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi: Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lexy, J. M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*, cet. 30. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lexy, J. M. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mudjiman, H, (2011). *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS PRESS.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003“Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Jakarta
- Permendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disiase (COVID-19) Pada Satuan Pendidikan. Jakarta : Mentri pendidikan dan kebudayaan.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Kencana.
- Setiawardhani, R. T. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Sanjaya, R. (2020). *Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Semarang: Unversitas Katolik Soegijapranata
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sun, S. Y. H. (2014). Learner perspectives on fully online language learning. *Distance Education*. <https://doi.org/10.1080/01587919.2014.891428>
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media