

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 7, No. 2, Juni 2021 Halaman: 116-131
--	--	---

Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Mahasiswa Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang Menjelang Pandemi Covid-19

Pradika Adi Wijayanto¹, Khoirima Nafi'ah², Vitho Anugrah Pratomo³
^{1,2,3}Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Kec. Gn. Pati, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
¹pradikawijaya@mail.unnes.ac.id, ²khoirimanafiah@students.unnes.ac.id,
³vitho879@gmail.com

Diterima: 21-04-2021.; Direvisi: 20-06-2021; Disetujui: 22-06-2021

Permalink/DOI: [10.15548/jpips.v7i2.12084](https://doi.org/10.15548/jpips.v7i2.12084)

Abstrak: Pandemi Covid-19 menyebabkan berubahnya pola dunia pendidikan. Perubahan dialami oleh sistem pembelajaran, dari luring menjadi daring yang memanfaatkan media online. Tujuan penelitian adalah (1) mendeskripsikan jenis media pembelajaran online yang digunakan dalam perkuliahan mahasiswa Pendidikan Geografi, (2) menganalisis kelebihan dan kelemahan media online berdasarkan persepsi, (3) merumuskan strategi untuk mengefektifitaskan penggunaan media online favorit berdasarkan persepsi mahasiswa. Metode penelitian adalah survei teknik analisis data deskripsi kualitatif dari pengisian angket tertutup dan angket terbuka dengan menggunakan sampel purposive. Angket diisi oleh mahasiswa Pendidikan Geografi semester genap (semester 2-6) UNNES tahun 2020 kemudian dideskripsikan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan (1) media online yang digunakan berupa *WhatsApp Group, Facebook Group, Facebook Live, Website, Zoom, Skype, Discord, Youtube Live, Instagram Live, Google Classroom, Kuis, Telegram Group, Elena, Hangout* (2) media pembelajaran online favorit mahasiswa adalah *Discord, WhatsApp Group, Zoom, Elena, Google Classroom* dan *Instagram live*, dan 3) strategi mengefektifitaskan penggunaan media pembelajaran online adalah 1) melengkapi dengan media online lain yang potensial dan dapat menutupi kelemahan yang dimiliki, 2) kaji dan analisis apakah media online yang dipilih bisa diimplementasikan dengan metode atau model pembelajaran sesuai dengan rencana. 3) mengumpulkan data dan menganalisis dominasi gaya belajar mahasiswa sebagai dasar menentukan pemilihan media pembelajaran online.

Kata Kunci: Persepsi; Media Pembelajaran; Geografi; Covid-19

Perception of the Use of Online-Based Learning Media by Geography Education Students, Semarang State University Ahead of the Covid-19 Pandemic

Abstract: The Covid-19 pandemic has changed the pattern of the world of education. Changes are experienced by the learning system, from offline to online using online

media. The research objectives are (1) to describe the types of online learning media used in Geography Education student lectures, (2) to analyze the advantages and disadvantages of online media based on perceptions, (3) to formulate strategies to make effective use of favorite online media based on student perceptions. The research method is a survey of qualitative descriptive data analysis techniques from filling closed and open questionnaires using purposive samples. The questionnaire was filled out by Geography Education students for even semesters (semesters 2-6) of UNNES in 2020 and then described. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) the online media used are WhatsApp Group, Facebook Group, Facebook Live, Website, Zoom , Skype, Discord, Youtube Live, Instagram Live, Google Classroom, Quiz, Telegram Group, Elena, Hangout (2) The students' favorite online learning media are Discord, WhatsApp Group, Zoom , Elena, Google Classroom and Instagram live, and 3) strategies to make effective use of online learning media are 1) complementing other potential online media and can cover their weaknesses, 2) review and an analysis of whether the selected online media can be implemented using a learning method or model according to the plan. 3) collect data and analyze the dominance of student learning styles as the basis for determining the selection of online learning media.

Keywords: Perception; Learning Media; Geography; Covid-19

PENDAHULUAN

Tantangan dalam implementasi pembelajaran di Indonesia semakin berat sehingga memerlukan solusi yang tepat agar memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Munculnya wabah tak terduga yang dalam dunia medis disebut dengan istilah *Coronaviruses Disease* 2019 atau *COVID-19* yang diduga muncul di Kota Wuhan ibukota Provinsi Hubei, Republik Rakyat Tiongkok memberikan dampak signifikan terhadap seluruh aktivitas negara terutama di Indonesia (Shereen, M. A., Khan, S., Kazmi, A., Bashir, N., & Siddique, 2020). Kasus *COVID-19* di Indonesia menyebabkan korban yang kian berjatuhan sehingga membuat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengambil kebijakan dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Coronaviruses Disease (Covid-19)*. Salah satu isinya berdasarkan poin nomor 2 adalah proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa.

Pembelajaran jarak jauh berbasis internet lebih dikenal pembelajaran *online* atau dalam jaringan (daring) merupakan pembelajaran inovatif yang kini dimanfaatkan di tengah-tengah masyarakat modern. Model pembelajaran ini mengalami kemajuan seiring adanya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) di masyarakat global saat ini. Hari demi hari pembelajaran online ini kian marak hidup di masyarakat sehingga banyak platform penyedia layanan belajar online yang bermunculan khususnya di Indonesia, baik itu yang berasal dari pemerintah maupun inovasi dari perusahaan swasta yang bergerak di bidang pendidikan. Pembelajaran online bisa dikatakan sebagai masa depan pendidikan untuk saat ini dan masa depan. Langkah kebijakan ini tepat dipilih untuk memutus rantai persebaran *COVID-19* sekaligus sebagai usaha agar pembelajaran tetap terlaksana sekaligus untuk menerapkan etika online yang telah digencarkan oleh pemerintah Indonesia. Langkah yang dilakukan membuat seluruh mahasiswa pendidikan geografi yang sedang studi di Jurusan Geografi FIS UNNES harus beradaptasi terhadap perubahan yang mulanya

dominan bersifat konvensional (tatap muka) menjadi pembelajaran online (daring) karena saat ini hanya cara tersebut yang dapat dilakukan agar pembelajaran tetap berjalan.

Menghadapi tantangan tersebut maka pembelajaran bersifat online (daring) merupakan bagian yang terintegrasi dengan *e-learning* dan *Blended Learning*. *E-learning* merupakan pembelajaran online yang mengandalkan internet sebagai sarana untuk menunjang proses mendapatkan materi pembelajaran sesuai kebutuhan sehingga dalam penerapannya mahasiswa harus secara mandiri mempelajari sedangkan *Blended Learning* merupakan penyempurnaan dari model *e-learning* tersebut yang dilengkapi dengan adanya interaksi secara intens sehingga mahasiswa selain mendapatkan materi juga mendapatkan timbal balik (*feedback*) dalam proses pembelajarannya. Kedua model tersebut merupakan solusi yang dapat digunakan agar pembelajaran tetap bisa dilakukan di rumah. Berdasarkan Zainuddin & Halili, *Blended Learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk belajar di manapun dan kapanpun yang dilengkapi dengan sumber pembelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya (Zainuddin & Halili, 2016). *Blended Learning* berfungsi untuk mendukung peran dosen sebagai fasilitator, mentor, evaluator, dan konselor. (Zainuddin & Keumala, 2018).

Potensi lain mengapa *e-learning* dan *Blended Learning* perlu digunakan adalah melihat dari kesehariannya yang tak bisa lepas dari *gadget* (*PC & Smartphone*) apalagi ditunjang dengan fasilitas koneksi internet membuat mahasiswa semakin leluasa dalam penggunaannya. Selanjutnya tiap masing-masing kampus terdapat pula fasilitas berupa *e-learning* berbasis *Learning Management System* (LMS) yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dengan berbagai inovasi berupa fitur mutakhir yang dikelola secara mandiri oleh Universitas untuk memudahkan belajar, misalnya di Universitas Negeri Semarang menggunakan ELENA yang sangat lengkap fiturnya. Wartini dalam Amin menyatakan pembelajaran online dengan model *Blended Learning* perlu diimplementasikan dalam pandemi ini karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar serta berpikir kritis Belajar melalui daring juga bermanfaat bagi mahasiswa terutama yang kuliah sambil bekerja karena tidak perlu bersusah payah datang ke kampus untuk belajar dan cukup belajar melalui internet. Di samping itu, pembelajaran online dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun bahkan lebih menghemat biaya (Amin, 2017). Firman & Rahayu menguatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran online membuat mahasiswa merasa bebas dan nyaman untuk bertanya maupun mengemukakan pendapat dalam pembelajaran serta tidak merasakan tekanan sebaya ketika belajar bersama dalam perkuliahan online (Firman & Rahayu, 2020).

Mengetahui potensi dan manfaat di atas maka Dosen jurusan geografi Universitas Negeri Semarang menggunakan media pembelajaran online (daring) dalam proses transfer ilmu dan pengalaman tanpa melupakan konteks pembelajaran abad 21 yang mengedepankan pada peningkatan skill 4Cs (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) serta untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi tantangan di Era Industri 4.0. Cara tersebut digunakan agar kegiatan belajar di rumah dapat terlaksana dengan baik dan efektif karena sementara pembelajaran tidak diadakan di kampus. Implementasi penggunaan media tersebut pada pembelajaran geografi amat bervariasi karena seiring kemajuan zaman banyak bermunculan *software* dan *platform* yang potensial digunakan. Kehadiran *software* dan *platform* perlu dideskripsikan secara utuh sehingga dapat dianalisis kelebihan dan kelemahannya.

Selain itu pemilihan media yang digunakan tersebut harus optimal saat digunakan sehingga perumusan strategi perlu dilakukan untuk meminimalisir kelemahannya agar lebih efektif digunakan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei yang dilakukan dilapangan secara online dengan tujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terkait penggunaan media pembelajaran online baik berjenis media sosial dan media berbasis dalam pembelajaran. Data yang dianalisis berupa deskripsi kualitatif diambil dari pengisian angket online (*google form*) berdasarkan kriteria review perangkat lunak media pembelajaran berupa kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Angket yang digunakan terdiri dari angket tertutup digunakan untuk mendeskripsikan jenis-jenis media pembelajaran *online* yang digunakan Dosen dalam pembelajaran dan media pembelajaran online favorit mahasiswa. Selanjutnya angket terbuka digunakan untuk mengambil data persepsi mahasiswa mengenai kelebihan dan kelemahan berupa kendala serta solusi singkat yang sudah diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran online agar permasalahan yang ditemui dapat diatasi.

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dengan langkah: 1. pengumpulan data, tahapan ini, kita mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk mendukung hasil penelitian dengan menggunakan angket, 2. penyuntingan (*editing*) tahap berupa kegiatan memeriksa kelengkapan dan kejelasan pengisian instrumen pengumpulan data, berupa angket yang telah diisi responden. 3. pengkodean (*coding*) tahap ini merupakan proses identifikasi dan klasifikasi dengan memberikan simbol berupa angka pada setiap jawaban responden berdasarkan variabel yang diteliti. 4. tabulasi, kegiatan tahapan ini adalah melakukan data entri, menyusun, dan menghitung data yang telah dikodekan ke dalam tabel serta dihitung persentase kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Setelah semua tahap di atas selesai maka peneliti akan membuat suatu rancangan dan rekomendasi pada implementasi penggunaan media pembelajaran tersebut agar lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran geografi. Pengambilan data tersebut menggunakan *purposive sampling* sehingga dalam pengambilan sampel dikhususkan pada mahasiswa pendidikan geografi semester genap (2,4 & 6) Universitas Negeri Semarang tahun 2020 sebesar 144 orang. Berikut jabaran sampel dalam penelitian ini.

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Semester	Jumlah Mahasiswa
1	2	61
2	4	43
3	6	40
Jumlah		144

Sumber: Data Hasil Penelitian

Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangan (1) mahasiswa tersebut mengalami langsung proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran online, (2) sebagian besar mahasiswa sudah mendapatkan mata kuliah yang berhubungan dengan peningkatan kompetensi pedagogik, yaitu: strategi pembelajaran dan sumber dan media pembelajaran geografi sehingga mahasiswa menguasai dasar-dasar baik secara teoritis dan implementasinya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Analisis data yang terkumpul kemudian

digunakan untuk memetakan dan mendeskripsikan media yang digunakan dalam perkuliahan. Selanjutnya, data tersebut digunakan untuk mendeskripsikan media pembelajaran online yang digemari oleh mahasiswa yang ditinjau dari kelebihan dan kekurangan media yang digunakan berdasarkan persepsi mahasiswa. Data tersebut kemudian menghasilkan solusi berupa strategi efektivitas penggunaan media yang berasal dari persepsi mahasiswa yang sudah diimplementasikan sebelumnya kemudian dikuatkan oleh peneliti agar permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa selama pembelajaran dapat diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan Media Pembelajaran Online

Tahap awal yang dilakukan adalah pemetaan media pembelajaran online. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 14 jenis media pembelajaran online baik berjenis media sosial dan media berbasis *Learning Management System* (LMS) yang disediakan dalam angket berupa *WhatsApp Group*, *Facebook Group*, *Facebook Live*, *Website*, *Zoom*, *Skype*, *Discord*, *Youtube Live*, *Instagram Live*, *Google Classroom*, *Kuis*, *Telegram Group*, *Elena*, *Hangout*. Selanjutnya dari semua jenis di atas akan dipilih oleh 144 mahasiswa pendidikan geografi Universitas Negeri Semarang yang ditunjukkan sesuai tabel dibawah ini :

Tabel 2. Pemetaan Jenis Media Pembelajaran Online dan Jumlah Pengguna dari 144 Mahasiswa

No	Media	Jumlah Pengguna dari Mahasiswa berdasarkan Semester			Persentase (%)
		2	4	6	
1	<i>WhatsApp Group</i>	61	41	37	98
2	<i>Facebook Group</i>	0	0	0	0
3	<i>Facebook live</i>	0	0	0	0
4	<i>Website</i>	2	4	1	5
5	<i>Zoom</i>	6	43	19	47
6	<i>Skype</i>	0	0	2	1
7	<i>Discord</i>	61	36	40	95
8	<i>Youtube live</i>	4	1	2	5
9	<i>Instagram live</i>	2	0	0	1
10	<i>Google Classroom</i>	58	39	24	84
11	<i>Kuis</i>	23	9	6	26
12	<i>Telegram Group</i>	1	4	9	10
13	<i>Elena</i>	59	43	35	95
14	<i>Hangout</i>	0	1	0	1

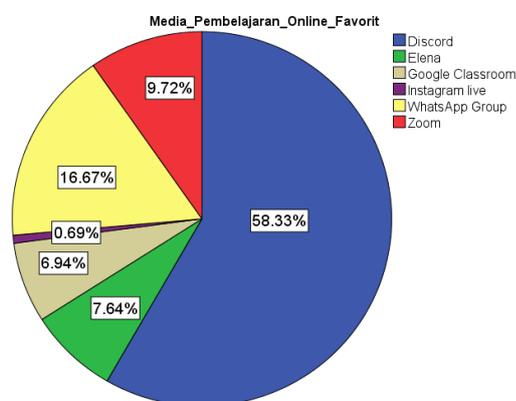
Sumber: Data Hasil Penelitian

Analisis data sesuai tabel 2 menunjukkan bahwa: (1) *WhatsApp Group* merupakan media pembelajaran online yang paling sering digunakan oleh 139 dari 144 mahasiswa sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaannya mencapai 98%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2, (2) *Discord* digunakan 137 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 95%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2, (3) *Elena* digunakan 137 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 95%, mahasiswa yang mendominasi dalam

penggunaannya adalah semester 2, (4) Google Classroom digunakan 121 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 84%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2 (5) *Zoom* digunakan 68 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 47%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 4, (6) Kuis digunakan 38 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 26%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2, (7) Telegram Group digunakan 14 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 10%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 6, (8) Youtube live digunakan 7 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 5%, (9) Website digunakan 7 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 5%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2, (10) Skype digunakan 2 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 1%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 6, (11) Instagram live digunakan 2 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 1%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 2, (12) Hangout digunakan 1 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 1%, mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaannya adalah semester 4, (13) Facebook Group digunakan 0 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 0%, (14) Facebook live digunakan 0 dari 144 mahasiswa sehingga persentasenya 0% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran online yang digunakan adalah *WhatsApp Group* hal itu disebabkan karena media ini berbasis pesan yang sangat familiar sehingga wajar jika sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari sedangkan mahasiswa yang mendominasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online adalah semester 2.

Media Pembelajaran Online Favorit Mahasiswa

Media pembelajaran online favorit mahasiswa merupakan hasil pemilihan yang dilakukan menurut persepsinya sendiri dengan berbagai macam pertimbangan karena faktanya 144 mahasiswa tersebut sudah pernah mempunyai pengalaman menggunakan sehingga mahasiswa dapat mempertimbangkan mana yang lebih baik dalam mendukung implementasi pembelajaran. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa media pembelajaran online mahasiswa yang awalnya dipetakan 14 media menjadi 6 media, yaitu: *WhatsApp Group*, *Zoom*, *Discord*, *Google Classroom*, *Elena*, *Instagram Live*. Data tersebut kemudian dibuat persentase agar lebih detail seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1: Presentase media pembelajaran Online Favorit Mahasiswa Pendidikan Geografi UNNES

Berdasarkan gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran online favorit mahasiswa adalah (1) *Discord* dengan persentase 58,33 %, karena dipilih 84 mahasiswa. (2) *WhatsApp Group* dengan persentase 16,67%, karena dipilih oleh 24 mahasiswa, kemudian (3) *Zoom* dipilih oleh 14 mahasiswa sehingga persentasenya 9,72%, (4) *Elena* dipilih oleh 11 mahasiswa sehingga persentasenya 7,64%, (5) *Google Classroom* dengan persentase 6,94% karena dipilih oleh 10 mahasiswa dan (6) *Instagram live* dengan persentase 0,69% karena dipilih oleh 1 mahasiswa saja. Mengetahui hasil di atas maka media pembelajaran paling difavoritkan mahasiswa pendidikan geografi tersebut adalah *Discord*, aplikasi ini mampu diinstal dan digunakan baik lewat smartphone berbasis android maupun PC. *Discord* awalnya merupakan *software* yang sering digunakan oleh para pemain game untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain melalui pesan suara (*voice message*) dan *live chat* (pesan teks secara langsung) yang terintegrasi lewat pembuatan *channels* terlebih dahulu sehingga relevan berdasarkan. Selanjutnya *Discord* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengirim gambar, video dan dokumen dengan format utama *PPT* dan *PDF* (Efriani, Dewantara, & Afandi, 2020).

Mengetahui potensi tersebut maka perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam geografi, bahkan dalam perkembangannya *Discord* dilengkapi dengan fitur sejenis *video call* dengan batasan 25 peserta sehingga antara dosen dan mahasiswa dapat bertatap muka secara langsung dan *share screen* yang dapat digunakan untuk membagi isi tampilan layar di PC dosen saat menjelaskan. Fitur *share screen* ini mirip dengan fitur yang dimiliki oleh aplikasi *Zoom* yang sering digunakan untuk menampilkan materi berupa gambar, presentasi, video dan sebagainya agar mahasiswa dapat melihat secara langsung sehingga perhatian mahasiswa lebih terfokus daripada menggunakan fitur pesan suara (*voice message*), *video call* (fitur tatap muka) dan *live chat* (pesan teks secara langsung) saja. Bahkan saat ini *Discord* bisa dikembangkan menjadi *Bot* yang dapat dimanfaatkan untuk memperluas integrasi layanan pada aplikasi tertentu (Septiansyah, et al: 2018). Mengetahui hal tersebut maka jika *Discord* dibuat boot maka mahasiswa dapat lebih leluasa dan mandiri dalam pembelajaran. Kelebihan *Discord* di atas juga didukung oleh persepsi 84 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES, berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa *Discord* memiliki kelebihan pada efektif karena dapat berdiskusi sekaligus mendengarkan suara bisa berbicara tanpa harus mengetik, praktis dan simple, hemat kuota, fitur banyak dan mudah di pahami, dapat dijangkau oleh semua mahasiswa, tidak ada batasan waktu, mudah digunakan, tidak ada kendala seperti keluar masuk sendiri ke aplikasi, tampilan menarik, suaranya jelas, tidak memerlukan jaringan yang terlalu bagus, komunikasi tidak 1 arah, tidak ada batasan kuota peserta forum, mudah dalam mengatur settingan aplikasi, interaktif, multifungsi, ukuran file tidak terlalu besar, baterai user juga lebih hemat penggunaannya, terdapat notifikasi ketika *discordnya* aktif, fleksibel, tidak berbayar, bisa untuk berkirim materi, bisa dilakukan tanpa harus *standby* di aplikasi.

Peringkat kedua dari media yang digunakan dalam pembelajaran *WhatsApp Group* yang dipilih oleh 24 mahasiswa. *WhatsApp* ada awalnya merupakan aplikasi berbasis android yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan mengirim pesan berupa teks, suara, gambar, dokumen, video dan kontak kemudian berkembang dengan penambahan fitur grup dan video call adanya fungsi tersebut menjadikan *WhatsApp* semakin potensial digunakan dalam pembelajaran. *WhatsApp Group* merupakan wadah yang dapat memuat banyak siswa dengan batasan 256 orang dalam 1

grup sehingga kalau diterapkan tidak akan ada kendala karena tiap satu kelas maksimal terdiri dari 32 siswa, di dalam grup tersebut memuat semua fitur pengiriman pesan yang disebutkan sebelumnya sehingga interaksi dalam pembelajaran dapat mengena meskipun sampai saat ini fitur video call masih dibatasi hanya 8 orang saja. Kelebihan *WhatsApp Group* di atas juga didukung oleh persepsi 24 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES, berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa *WhatsApp Group* memiliki kelebihan pada hemat kuota internet, mudah diakses atau digunakan, praktis, masih bisa diakses meski jaringan minim, dapat dengan mudah berdiskusi dengan dosen, rekam jejak informasi yang ada selalu tersedia pada *WhatsApp Group*, toolsnya sederhana dan tidak membingungkan, banyak fitur yang menarik dan efektif untuk perkuliahan seperti voice note dan fitur membagikan dokumen dengan mudah, waktu tidak terbatas.

Peringkat ketiga adalah *Zoom* yang dipilih oleh 14 mahasiswa. *Zoom* merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui smartphone dan PC. *Zoom* saat ini sedang populer karena banyak yang menggunakan dalam pembelajaran. Kelebihan dari *Zoom* adalah dapat digunakan sebagai video conference secara gratis meskipun masih dibatasi waktu penggunaan selama 40 menit dan anggota yang dapat bergabung saat digunakan adalah 100 orang, selain itu dilengkapi dengan fasilitas share screen sehingga bagi mahasiswa yang mengikuti dapat melihat secara langsung materi yang ditampilkan dalam berbagai macam format tanpa batasan. Kelebihan *Zoom* juga didukung oleh persepsi 14 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES, berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa *Zoom* memiliki kelebihan pada efektif dalam proses pembelajaran, materi dapat ditampilkan pada slide *Zoom*, tampilannya menarik, bisa menggunakan video dan chat, efisien dalam penyampaian materi, pertemuan tatap muka, aplikasi mudah dioperasikan, biaya lebih murah dari aplikasi serupa, tools sangat menunjang, dapat digunakan pada smartphone maupun laptop, dapat digunakan dimanapun, memiliki fitur share screen, host dapat mematikan mikrofon peserta forum, kuota forum untuk *Zoom* free terbatas 100 peserta.

Peringkat keempat adalah Elena oleh 11 mahasiswa. Elena merupakan Learning Management System (LMS) yang dibuat dan dikembangkan oleh Universitas Negeri Semarang yang otomatis terintegrasi dengan mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa serta dapat digunakan melalui smartphone dan PC. Banyak fitur yang disediakan dalam ELENA beserta panduan dalam menggunakannya sehingga mudah dimanfaatkan sesuai kebutuhan dalam menunjang pembelajaran daring/online. Fitur tersebut berupa menu activities yang berisi tentang aktivitas apa saja yang dapat dilakukan dalam mendukung pembelajaran yang terdiri dari Assignment, Chat, Choice, Database, External tool, Feedback, Forum, Glossary, Jitsi, Lesson, Quiz, SCORM package, Survey, Wiki, Workshop, ZOOM. Selain itu juga terdapat menu RESOURCES yang berfungsi untuk menambah referensi bahan ajar yang terdiri dari Book, File, Folder, IMS content package, Label, Page, URL yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Kelebihan Elena di atas juga didukung oleh persepsi 11 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES. Berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa Elena memiliki kelebihan pada mudah digunakan, tidak perlu mendownload aplikasinya, bisa diakses secara gratis apabila menggunakan ilmupedia dari telkomsel, dapat mengupload video pembelajaran, praktis dan multifungsi, mudah di akses, fiturnya banyak (materi, diskusi live, kuis), nyaman digunakan, terstruktur dengan baik, dapat dimonitoring oleh universitas.

Peringkat kelima adalah *Google Classroom* yang dipilih oleh 10 mahasiswa. *Google Classroom* dapat diklasifikasikan sebagai Learning Management System (LMS)

karena media mirip seperti Edmodo, Schoology, Class Dojo, Moodle dan sebagainya. *Google Classroom* dapat digunakan melalui smartphone dan PC serta memiliki fitur upload materi baik itu format teks, doc, pdf, ppt serta dilengkapi dengan kolom komentar untuk berdiskusi sehingga terdapat interaksi baik antara mahasiswa dan dosen, kemudian fitur kuis untuk membuat soal pilihan ganda dan essay, bahkan saat ini dikembangkan dengan adanya video conference yang dikenal sebagai *Google Meet* dan bersifat gratis sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Kelebihan *Google Classroom* di atas juga didukung oleh persepsi 10 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES, berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* memiliki kelebihan pada praktis, tidak boros kuota, dapat menulis dan menyimpan ulang materi yang disampaikan, menarik, mudah digunakan/diakses, materi bisa langsung dibaca dan dapat dibaca berulang, bisa membuat forum diskusi di kolom komentar, tidak terkendala sinyal, pengumpulan tugas mudah, ada notifikasi ke email apabila dosen mengunggah materi/tugas, ada deadline waktu pengerjaan tugas, fiturnya simpel, meski sinyalnya tidak kuat tetapi masih bisa di buka.

Media favorit terakhir adalah *Instagram* live yang dipilih oleh 1 mahasiswa saja. *Instagram* merupakan aplikasi berbasis android dan PC yang terus dikembangkan memiliki berbagai macam fitur yang berfungsi sebagai sosial media seperti upload gambar, video, pengiriman pesan dan komentar, serta live streaming. Fitur live streaming potensial digunakan dalam pembelajaran dengan cara dosen menjelaskan materi secara langsung (live) sesuai jadwal mengajar kemudian mahasiswa dapat mengamati langsung sehingga dinilai praktis digunakan. Kelebihan *Instagram* live di atas juga didukung oleh persepsi 1 mahasiswa pendidikan geografi FIS UNNES, berdasarkan rekap data dapat disimpulkan bahwa *Instagram* live memiliki kelebihan pada *Instagram* TV mudah diakses dan ditayangkan kapan saja.

Strategi Mengefektivaskan Media Pembelajaran Online Favorit

Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mendukung pembelajaran media pembelajaran online agar lebih efektif saat pandemi *COVID-19*, yakni pertama perbedaan kompetensi Dosen dalam pemanfaatan media pembelajaran online bisa saja terjadi karena faktor usia, faktor pengetahuan serta kurangnya pengalaman dalam memanfaatkan media pembelajaran online. Faktor di atas menyebabkan Dosen membutuhkan banyak waktu untuk belajar menguasai berbagai macam media pembelajaran online yang jumlahnya semakin meningkat sehingga bisa mengakibatkan persiapan pembuatan materi yang akan disampaikan bisa terabaikan serta belum tentu sesuai dengan ekspektasi atau tujuan pembelajaran itu sendiri. Di sisi lain, apabila dosen tidak belajar menguasai media pembelajaran online maka dapat mengakibatkan kecenderungan pada satu penggunaan media pembelajaran online saja sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat mahasiswa bosan. Dosen harus selalu berupaya untuk meningkatkan skill dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis online karena terdapat pengaruh kompetensi Dosen terhadap kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran online dapat terlaksana dengan optimal (Innayah, 2020). Dosen yang kompetensinya baik akan berperan cukup besar terhadap kualitas pembelajaran yang baik begitupun sebaliknya. Dosen yang dapat menyiapkan materi yang berkualitas serta menyampaikan materi secara detail dan menarik akan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga mendorong mahasiswa termotivasi untuk giat dan aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya secara bersama-sama saling membahu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kedua, keterbatasan sarana dan prasarana terutama kaitannya dalam teknologi antar daerah yang berbeda, misalnya jaringan internet, kepemilikan smartphone dan komputer (PC) ditambah faktor biaya. Dosen mampu memilih dan menguasai media pembelajaran berbasis online pasti akan menghadapi tantangan berupa kesenjangan dan keterbatasan adanya sarana prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis online serta biaya yang dikeluarkan mahasiswa, berdasarkan hal tersebut maka wajib bagi Dosen untuk mengetahui karakteristik media online yang digunakan mulai spesifikasi, fitur dan biaya untuk akses koneksi internet. Aplikasi *Zoom* yang mayoritas digunakan dalam kelas daring, diperlukan Rp. 20.160 per user selama 60 menit. Media *skype* 3.3543 GB = Rp. 28.176, *Hangout* 3.7766 GB = Rp. 31.732 dan *Webex* 5,836 GB = Rp. 49.026 sehingga mahasiswa saat kuliah mengeluarkan biaya yang tidak sedikit.

Ketiga, hubungan antara peserta didik dengan orang tua yang belum bisa saling mendukung dalam pembelajaran. Bagi orang tua yang bekerja di rumah, cenderung akan menyuruh anak untuk membantu orang tua. Hal ini terjadi, bahkan ketika si anak sedang melakukan pembelajaran online. Sehingga pihak institusi pendidikan yang terkait harus mampu berkomunikasi secara intensif guna memberikan pemahaman kepada orang tua. Pesan yang perlu disampaikan ialah perihal pentingnya dukungan dari orang tua dalam proses pembelajaran online yang dilakukan mahasiswa dari rumah.

Peran orangtua mahasiswa dalam pencapaian pembelajaran online yang baik ialah: pertama, sebagai motivator dengan memberikan dukungan penuh agar bisa secara psikologis mahasiswa dapat lebih leluasa dan bersemangat sehingga menghasilkan energi positif dalam menjalani aktivitas belajar; kedua, sebagai fasilitator mahasiswa yang lengkap serta mumpuni sesuai kebutuhan, mulai dari penyediaan sumber belajar dan alat pendukung pembelajaran online seperti: perangkat komputer, laptop, smartphone dan koneksi internet; ketiga, sebagai pengontrol mahasiswa, karena pada dasarnya mahasiswa sekalipun sudah dewasa seringkali masih kurang antusias dalam proses mengikuti perkuliahan, sibuk dengan kegiatan lain bahkan kecenderungan melakukan perkuliahan hanya sekedar untuk formalitas. Dengan adanya fungsi kontrol dari orang tua membuatnya lebih disiplin menyadarkan mahasiswa dalam menjalankan perannya dalam pembelajaran serta membantu dosen dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Peran orang tua dalam pembelajaran online adalah pengganti guru di sekolah (edukator), memberikan fasilitas yang mendukung dan memberi motivasi belajar, penelitian (Wijayanti, R. M., & Fauziah, 2020). Peran orangtua utamanya sebagai penanggung jawab pendidikan anak, penentu masa depan anak, dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan anak yang dapat dengan cara memberikan bimbingan pelajaran sesuai program yang ditetapkan institusi Pendidikan. Empat peran orang tua selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), yaitu pertama, sebagai guru di rumah, dengan cara membimbing belajar secara jarak jauh dari rumah; kedua, sebagai fasilitator, dengan cara menyediakan sarana dan prasarana untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh; ketiga, sebagai motivator dengan memberikan semangat dan dukungan agar anak memiliki semangat untuk belajar, berprestasi baik; dan keempat, sebagai pengaruh atau direktur. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peran orang tua sangat penting dalam menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis online. Orang tua juga dapat mempengaruhi psikologis anaknya sebagai mahasiswa agar lebih berprestasi. Permasalahan di atas pun dialami oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Semarang, sehingga patut diperhatikan agar pembelajaran berbasis online dapat lancar meminimalisir permasalahan lain yang akan timbul

(Winingsih, 2020). Peran orang tua juga memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis online tersebut sekaligus dapat mempengaruhi psikologis anaknya sebagai mahasiswa agar lebih berprestasi. Permasalahan diatas pun dialami oleh mahasiswa pendidikan geografi Universitas Negeri Semarang sehingga patut diperhatikan agar pembelajaran berbasis online dapat lancar meminimalisir permasalahan lain yang akan timbul.

Berdasarkan media pembelajaran online pilihan mahasiswa sebelumnya memiliki kelemahan yang harus diantisipasi sehingga disinilah peran strategi dalam meminimalisirnya. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Discord memiliki kelemahan (1) terbatas hanya 25 tampilan video antarmuka sehingga dosen hanya melihat sejumlah itu saja. Kelemahan ini akan mengganggu jika dosen menghendaki adanya pembelajaran model video conference serta tidak bisa memantau mahasiswa jika jumlahnya melebihi kuota tersebut, solusi yang dapat dilakukan hal tersebut adalah dosen cukup mengajar dan memonitoring kehadiran mahasiswa melalui fitur audio interaktif karena itu sudah lebih dari cukup bahkan menghemat kuota internet. (2) suara mikrofon akan bising bila dinyalakan bersamaan dan pecah jika koneksi turun atau sinyal terganggu. Kelemahan ini bisa dianggap hal wajar karena media pembelajaran jelas internet merupakan komponen yang sangat dibutuhkan agar media dapat dijalankan sehingga solusinya sebelum memakai sebaiknya pastikan berada dalam jangkauan sinyal yang cukup.

Media kedua adalah *WhatsApp Group* yang memiliki kelemahan diantaranya: (1) tidak bisa mendengar penjelasan secara langsung dan lebih banyak tampilan kata sehingga membosankan. Hal di atas sudah dianggap wajar karena pada dasarnya media ini masih dikembangkan sehingga sampai saat ini *WhatsApp Group* untuk tampilan video conference masih terbatas dibawah 10 orang sehingga untuk mahasiswa yang jumlah lebih tidak akan bisa, akibatnya kembali pada fungsi utama pada media ini yang sarana komunikasi menggunakan teks. Mengatasi hal tersebut dapat dipadukan dengan video atau gambar yang mewakili isi materi yang ukuran sizenya tidak terlalu besar sehingga dapat mengurangi teks yang disampaikan di dalam grup, (2) Chat atau percakapan sering tertimbun sehingga antara materi dan pesan sering tercampur baur. Kelemahan ini seringkali dijumpai pada media ini terutama saat diskusi berlangsung sehingga untuk strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menentukan salah satu mahasiswa untuk dijadikan sebagai moderator sehingga dapat mengatur sistem buka tutup siapa yang dapat mengirim pesan saat diskusi berlangsung antara dosen dan mahasiswa. (3) berat untuk mengunggah file besar dan format yang dapat dikirim terbatas. Kelemahan ini dapat diatasi dengan mengkompres (mengecilkan ukuran file) agar mudah di download tetapi juga perlu diperhatikan bahwa dengan menggunakan hal tersebut jangan sampai berakibat pada kualitas materi pembelajaran yang menurun drastis bahkan dosen dapat menggunakan penyimpanan online yang sudah banyak tersedia gratis seperti Google Drive, Zippyshare, 4shared dsb sehingga saat mengupload ke grup cukup link website saja yang dikirim bahkan cara penyimpanan secara online tersebut mengatasi keterbatasan format yang dikirim. Kelemahan pembelajaran melalui *WhatsApp Group* juga dikemukakan oleh Yensy, diantaranya yaitu banyak mahasiswa yang berada di lokasi dengan sinyal yang sulit mengeluh untuk dapat bergabung selama proses pembelajaran berlangsung sehingga berakibat pada mahasiswa ketinggalan materi akibat tidak tepat waktu dalam mengikuti pembelajaran. Banyaknya chat dalam *WhatsApp Group* membuat memori smartphone penuh sehingga membuat koneksi internet lambat. Selain itu, jika sudah

banyak chat, maka akan cukup merepotkan apabila harus men scroll lagi smartphone ke atas agar bisa mengikuti pembelajaran. Kelemahan yang disebabkan memori smartphone penuh dapat diatasi dengan menggunakan fitur cleaner memori smartphone atau hapus *cache* aplikasi (Yensy, 2020).

Media ketiga adalah *Zoom* yang memiliki kelemahan dalam memakan banyak kuota sehingga sinyal harus kuat agar saat menggunakan aplikasi agar tidak keluar secara tiba-tiba. Kelemahan ini diperkuat bahwa pembelajaran melalui *Zoom* mempunyai kelemahan berkaitan dengan kekuatan sinyal yang tidak stabil karena dapat menghambat mahasiswa untuk bergabung maupun mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung, banyak mahasiswa yang mengeluhkan borosnya kuota serta mahasiswa kesulitan untuk mengulangi materi yang telah disampaikan. Selain itu kelemahan kedua adalah waktu dibatasi hanya 40 menit bagi pengguna tidak berbayar. Mengatasi permasalahan tersebut tersebut solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan kuota internet yang bersifat unlimited agar lebih hemat serta dalam menggunakan fitur *Zoom* kemudian mematikan (*mute*) fitur video jika tidak diperlukan.

Media keempat yang difavoritkan mahasiswa adalah Elena. Kelemahan dari media ini adalah tampilan monoton sehingga kurang menarik mahasiswa untuk belajar lebih lama kemudian terkadang mengalami error jika banyak yang mengakses. Mengetahui kelemahan ini maka disarankan dalam penggunaannya menggunakan fitur yang tidak terlalu memakan bandwidth yang menyebabkan server down, misalnya cukup menggunakan kuis online dan memanfaatkan fitur assignment untuk download materi kemudian dibaca via offline. Media kelima yang difavoritkan mahasiswa *Google Classroom* yang memiliki kelemahan (1) tidak ada fitur audio secara live dan hanya menampilkan tulisan demi tulisan saja, meskipun demikian kelemahan ini dapat diatasi dengan menggunakan *Google Meet* yang berupa video conference atau terlebih dahulu dosen dapat merekam sendiri audio kemudian diupload di media tersebut. (2) frekuensi jaringan internet terkadang lambat terlebih saat terjadi hujan sehingga membuat akses internet lambat (Savitri, 2019) sehingga ketika dalam menggunakan aplikasi ini perlu memilih provider penyedia layanan internet yang bagus dan stabil. Media favorit terakhir adalah Instagram Live yang memiliki kelemahan memakan kuota yang boros, berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang dapat dilakukan adalah menggunakan kuota internet yang bersifat unlimited agar lebih hemat serta dalam menggunakan fitur Instagram live (Instagram TV) dapat mensetting kualitas video dalam kualitas sedang agar dalam pembelajaran masih tetap dilangsungkan.

Berdasarkan kelemahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan media pembelajaran berbasis online belum bisa berdiri sendiri untuk memfasilitasi implementasi pembelajaran geografi. Mengetahui hal tersebut maka peneliti menyarankan beberapa strategi yang dapat dilakukan agar pembelajaran online lebih efektif untuk melengkapi solusi dalam penggunaan semua media di atas yaitu: 1) melengkapi atau mengkombinasikan dengan media pembelajaran online lain yang potensial dengan mempertimbangkan teknik *synchronous* (tatap muka online secara langsung menggunakan video conference) dan *asynchronous* (memberikan materi bahan ajar secara online) agar dapat menutupi kelemahan yang dimiliki serta hemat biaya, misalnya *WhatsApp Group* yang memiliki keterbatasan pada jumlah partisipan saat menggunakan video conference dapat menggunakan *Zoom* selama 40 menit untuk menyampaikan materi kemudian diskusi dapat dilanjutkan lagi via chat/percakapan di *WhatsApp Group* yang lebih hemat kuota. Hal ini juga membuat mahasiswa tidak bosan karena tidak disetiap waktu bisa bergonta-ganti media yang berbeda sesuai

dengan keinginan dan kebutuhan. Strategi media pembelajaran online yang digunakan secara kolaborasi berdasarkan fungsi dan kebutuhan pengguna dapat mengefektifkan pembelajaran (Yuangga, K. D., & Sunarsi, 2020), misalnya: WhatsApp dapat mengirim pesan dan berbagi materi pembelajaran, *Google Classroom* untuk diskusi dan mengirim tugas. Aplikasi meet dan *Zoom* untuk pertemuan tatap muka. Hasil penelitian di atas juga didukung oleh Kurniawansyah & Siswanto, dengan menggunakan kolaborasi antara *WhatsApp Group*, *Zoom Cloud Meeting* dan *Google Drive* dapat efektif mendukung pembelajaran online. 2) penggunaan media pembelajaran online juga perlu dikaji apakah bisa dipadukan dengan penggunaan metode atau model pembelajaran (kolaboratif dan kooperatif) yang ditentukan sebelumnya terutama untuk memenuhi keterampilan belajar abad 21 dan keterampilan revolusi industri 4.0 agar dalam implementasinya dapat berjalan dengan baik dan lebih efektif (Kurniawansyah, A. S., & Siswanto, 2020). Misalnya penggunaan metode ceramah dan diskusi dalam pelaksanaannya harus memperhatikan karakteristik kelebihan dari fitur yang dimiliki oleh media pembelajaran, seperti penggunaan media *Zoom* dapat digunakan baik dalam menyampaikan materi dengan metode ceramah karena dilengkapi dengan video conference, audio, screencast (menampilkan materi yang ada di layar PC/Smartphone) bahkan dilengkapi dengan papan tulis virtual sehingga sangat potensial. Setelah itu media *Zoom* dapat digunakan untuk diskusi kelompok karena terdapat fitur membuat kelompok sehingga semua mahasiswa yang ada didalamnya dapat dibagi menjadi kelompok kecil. Kelebihan yang ada dalam media-media pembelajaran inilah yang harus diintegrasikan dengan metode atau model pembelajaran agar tidak membosankan serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan sebelumnya. Hal di atas didukung oleh penelitian Jahrir & Tahir, bahwa media *Zoom* dapat digunakan dengan baik saat diimplementasikan dengan metode ceramah, diskusi dsb (Jahrir & Tahir, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Wati juga menguatkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dengan menggunakan media *Google Classroom* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa (Wati, 2020). Berdasarkan fakta di atas maka strategi ini potensial untuk diimplementasikan. 3) strategi terakhir yang dapat dilakukan adalah mengumpulkan data dan menganalisis dominasi gaya belajar mahasiswa sebagai dasar untuk menentukan media pembelajaran yang dipilih agar penyampaian materi akan lebih mudah dipahami. karakteristik gaya pembelajaran mahasiswa pasti berbeda sehingga muncullah gaya belajar visual yang fokus pada apa yang dia lihat, auditorial yang fokus pada apa yang dia dengar dan kinestetik yang fokus pada apa yang dia kerjakan dengan anggota tubuh.

Ketiga gaya tersebut tepat sebagaimana menurut Hamzah dalam Wassahua, pada dasarnya memiliki karakteristik yang tersendiri dalam pengkajiannya (Wassahua, 2016). Mengetahui perbedaan gaya tersebut maka sebaiknya di observasi agar dapat dijadikan pertimbangan dosen memilih media-media pembelajaran online yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan mendukung proses kegiatan pembelajaran lainnya, tetapi ada hal yang perlu diperhatikan dosen dalam memutuskan media pembelajaran online yang akan digunakan, yaitu dosen harus berusaha memahami spesifikasi media, fungsi dan cara penggunaan sehingga diperlukan kompetensi dalam penguasaan teknologi. Hal ini sesuai dengan prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Arsyad yang menyatakan bahwa pengguna harus merasa sudah akrab dengan media itu (Arsyad, 2013). Menurut Sudirman dalam Suprayogi, karakteristik media pembelajaran ditinjau dari segi kemampuan, cara pembuatannya dan cara penggunaannya adalah hal mendasar yang harus dikuasai untuk

menciptakan pembelajaran yang baik (Suprayogi, 2011). Diharapkan dengan dosen menguasai hal di atas maka dalam penggunaannya dapat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mahasiswa bahkan tidak menutup kemungkinan dosen dapat terampil menguasai berbagai macam media pembelajaran online yang dapat digunakan baik secara individu atau kolaborasi berdasarkan kebutuhan. Berdasarkan tiga strategi di atas maka perlu diterapkan dan dikembangkan cara yang lebih inovatif agar dapat menjadi solusi dalam pembelajaran online di masa pandemic *Covid-19*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran online yang dapat berdiri sendiri berupa media berbasis *Learning Management System* (LMS) seperti: *Discord*, *Elena* dan *Google Classroom*. Hal ini karena media tersebut menyediakan fitur komunikasi secara visual, audio dan audio visual; menyediakan fitur *file transfer* yang lengkap dan fitur-fitur lainnya yang dapat digunakan tanpa batasan karena gratis; dan penggunaannya relatif hemat kuota. Tetapi dalam penggunaan tentu akan dihadapkan dengan berbagai macam keterbatasan yang sudah dikemukakan seperti monitoring kehadiran siswa, menurunnya performanya media karena masalah jaringan sehingga fungsinya tidak maksimal, masalah fitur unggah file yang terbatas, boros kuota internet dalam penggunaan media pembelajaran online, tampilan monoton kemudian terdapat pembatasan waktu penggunaan dan jumlah peserta *video conference*. Mengetahui tersebut maka guna mendukung penggunaan media tersebut agar lebih optimal, maka peneliti menyarankan untuk melengkapi atau mengkombinasikan dengan media pembelajaran online lain yang potensial dan hemat biaya sehingga dapat menutupi kelemahan yang dimiliki karena jarang sekali terdapat media yang sempurna atau mampu berdiri sendiri untuk memfasilitasi kebutuhan dari pengguna serta mengkombinasikan dengan teknik *synchronous* dan *asynchronous*. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran online harus dikaji dan diimplementasikan menggunakan metode atau model pembelajaran yang ditentukan sebelumnya agar tercipta pembelajaran yang baik dan lebih efektif, terakhir adalah mengumpulkan data dan menganalisis dominasi gaya belajar (visual, auditorial atau kinestetik) mahasiswa sebagai dasar untuk menentukan media pembelajaran apa yang lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *In Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2). <https://doi.org/10.30734/JPE.V4I2.55>.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi *Covid-19*. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.

- Innayah, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Online, Motivasi Belajar, Dan Kompetensi Dosen Terhadap Kualitas Pembelajaran. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 38–47. <https://doi.org/10.24127/PRO.V8I2.3308>
- Jahrir, A. S., & Tahir, M. (2020). Impact of Zoom Application Media As Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Education, Language, Teaching and Science*, 2(3), 9–18. <https://doi.org/10.52208/KLASIKAL.V2I3.64>.
- Kurniawansyah, A. S., & Siswanto, S. (2020). Kolaborasi Whatsapp Group, Zoom Cloud Meeting, dan Google Drive Sebagai Formula dalam Pelaksanaan Kegiatan Perkuliahan Online di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Media Infotama*, 16(2). <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i2.1155>.
- Shereen, M. A., Khan, S., Kazmi, A., Bashir, N., & Siddique, R. (2020). COVID-19 infection: Origin, transmission, and characteristics of human coronaviruses. *Journal of Advanced Research*, 24, 91–98. <https://doi.org/10.1016/j.jare.2020.03.005>.
- Suprayogi, et al. (2011). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Widya Karya.
- Wassahua, S. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Smp Negeri Karang Jaya Kecamatan Namlea Kabupaten Buru. *Jurnal Matematika Dan Pembelajarannya*, 2(1), 105–126. <https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/INT/article/download/310/242>.
- Wati, N. N. K. (2020). Implementasi Metode Demonstrasi Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Kelas A Prodi PGSD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–37.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>
- Winingsih, E. (2020). Peran Orangtua dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Poskita.Co*. <https://poskita.co/2020/04/02/peran-orangtua-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02). <https://doi.org/10.33449/JPMR.V5I2.11410>.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media Dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid- 19. *Guru Kita*, 4(3), 51–58. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/19472>.
- Zainuddin, Z., & Halili, S. H. (2016). Flipped classroom research and trends from different fields of study. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 17(3), 313–340. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v17i3.2274>

Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.