

FITUR IDEAL DALAM E-LEARNING BAGI MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Rolita Adelia Prasetya, Nurul Ayu Andari dan Muhammad Yusril Marom

Universitas Negeri Surabaya Jawa Timur, Indonesia

Email: rolita.19048@mhs.unesa.ac.id, nurul.20089@mhs.unesa.ac.id dan
muhammad.18116@mhs.unesa.ac.id

Abstract

In an effort to prevent the spread of the pandemic, universities in Indonesia are changing the lecture system into online learning. Many digital platforms can support online teaching and learning, but there are still many obstacles. The shortcomings of an e-learning platform are an interesting topic to discuss. This study designs an ideal feature that helps students facilitate online learning. The purpose of this study was to identify the inhibiting factors for the online lecture process of UNESA students and describe the effect of using ICT-based applications (Information and Communication Technology). The method used is descriptive quantitative with non-probability sampling techniques. The research subjects were active students of UNESA class 2018 and 2019 who were selected using purposive sampling technique. Data collection techniques using descriptive survey research in the form of questionnaires and documentation. The results show that ideal features are needed which include online presence, practical video tutorials, library sources, uploading assignments without file size restrictions, practicum web meetings, discussion/chat and sharing features, friendly discussion / chat features for mathematical symbols. These features are needed by students in online learning, so it is necessary to develop a special e-learning feature to support the lecture process during this pandemic.

Keywords: *features; ICT; online learning;*

Abstrak

Upaya untuk mencegah penyebaran pandemi, perguruan tinggi di Indonesia mengalihkan sistem perkuliahan menjadi pembelajaran dalam jaringan. Banyak *platform* digital yang dapat mendukung dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, namun masih banyak ditemukan kendala. Kekurangan pada *platform e-learning* menjadi topik menarik untuk dibahas. Penelitian ini merancang fitur ideal yang membantu mahasiswa memudahkan pembelajaran secara *online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor penghambat jalannya proses perkuliahan daring bagi Mahasiswa UNESA dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan aplikasi berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Metode yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif dengan teknik sampel nonprobabilitas. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif UNESA angkatan 2018 dan 2019 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan penelitian *survei* deskriptif berupa

kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukan fitur ideal yang memuat presensi *online*, video tutorial praktik, sumber literatur, pengunggahan tugas tanpa batas ukuran data, *web meeting* yang praktis, fitur diskusi/*chat* dan *share*, fitur diskusi/*chat* yang ramah untuk simbol matematika. Fitur-fitur inilah yang menjadi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran daring sehingga diperlukan pengembangan fitur *e-learning* khusus untuk menunjang proses kegiatan perkuliahan selama pandemi ini.

Kata kunci: fitur; ICT; pembelajaran dalam jaringan

Pendahuluan

Semenjak diumumkan secara resmi pada 2 Maret 2020 dengan ditandai dengan pasien terdampak pandemi yang berjumlah dua orang, virus Covid-19 mengundang banyak perubahan disegala aspek kehidupan yang memaksa masyarakat untuk bisa beradaptasi (Indonesia, 2020). Pada bidang pendidikan, keberadaan virus Covid-19 mengakibatkan peniadaan kegiatan perkuliahan tatap muka di lingkungan kampus. Pemerintah juga telah menetapkan Keputusan Bersama Empat Menteri Nomor 01/KB/2020 tanggal 15 Juni 2020 mengenai Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) bahwa metode pembelajaran di perguruan tinggi wajib dilaksanakan secara daring baik pada mata kuliah teori maupun mata kuliah praktik. Kebijakan ini dilakukan sebagai upaya *preventif* dalam menekan tingkat penularan dan kematian akibat virus Covid-19 (Gitiyarko, 2020).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada kemudahan akses pendidikan dan ini sangat mendukung dalam proses pembelajaran daring (*E-learning*) agar lebih optimal. *E-learning* merupakan produk dari ICT (*Information and Communication Technology*) yang sebelumnya telah direncanakan pada salah satu program Prof. Mohammad Nasir, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Kemenristekdikti) yang dinamakan SPADA (Sistem Pembelajaran Daring) Indonesia sebagai media pendukung pembelajaran jarak jauh. Sistem Pembelajaran Daring (SPADA) Indonesia merupakan sebuah sistem pembelajaran berjejaring (*networked higher education*) dan (*online education*) yang berbasis ICT yang memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengikuti mata kuliah bermutu tertentu dari perguruan tinggi lain dengan hasil belajar yang diakui sama oleh perguruan tinggi dimana mahasiswa tersebut terdaftar (Spada Indonesia, 2015). Perencanaan awal SPADA diharapkan bisa mencapai 30%, namun semenjak adanya pandemik Covid-19 rencana tersebut meningkat menjadi 100% ditiap universitas. Ketua Majelis Rektor Perguruan Tinggi Negeri Indonesia menjelaskan bahwasannya pembelajaran daring dapat dilakukan secara sinkronus seperti zoom cloud meeting, Whatsapp Group, SPADA, surat elektronik dan lain sebagainya (Republika, 2020). Tidak terkecuali sebagian besar mahasiswa Universitas Negeri Surabaya juga telah menggunakan fitur-fitur didalam aplikasi penunjang perkuliahan daring tersebut.

Universitas Negeri Surabaya (UNESA) sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Jawa Timur telah menyiapkan *platform e-learning* bernama “VINESA (Virtual Learning UNESA)” dalam penyelenggaraan kuliah daring jauh sebelum terjadi pandemi Covid-19. Vinesa sendiri merupakan sistem pembelajaran yang memfasilitasi proses belajar mengajar tanpa mengharuskan bertatap muka secara langsung (Unesa.ac.id, 2018). Perkembangan teknologi informasi yang berkembang saat ini dapat berperan sebagai media yang bisa menunjang proses pendidikan, khususnya dalam membantu mempermudah proses pembelajaran yang tak bisa lepas dari sumber-sumber informasi dari internet (Wekke, I. S., & Hamid, 2013). Peserta didik dituntut untuk memiliki keahlian dan kemampuan sebagai penunjang program pembelajaran daring ini agar berjalan dengan baik (Yustanti & Novita, 2019). Selain itu, diperlukan komunikasi dan interaksi antara pengajar dengan peserta didik (Irawan, Susanti, & Triyanto, 2015)

Senada dengan apa yang dipaparkan oleh Keengwe dan Georgina dalam penelitian mereka yang menyebutkan bahwa perkembangan teknologi dapat memberikan dampak perubahan terhadap proses pelaksanaan aktivitas pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Menurut (Ariesto, 2012) mengungkapkan bahwa ICT merupakan teknologi yang meliputi segala peralatan teknis untuk menyampaikan informasi. Pendapat lain diutarakan oleh (Moh. Dirwan, 2014) yang menyebut bahwa ICT sebagai payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dalam penyampaian informasi. Teknologi yang diberikan ICT dapat memfasilitasi para penggunanya dengan kemudahan dalam memperoleh ragam informasi yang diinginkan dalam berbagai format, baik itu berupa suara, visual, teks, maupun simbol-simbol tertentu (Prawiradilaga, 2013).

Dalam bidang pendidikan, penggunaan ICT memiliki nilai lebih dalam mendukung kegiatan belajar yang interaktif dibandingkan hanya menggunakan bahan ajar cetak biasa. ICT yang menghadirkan kecanggihan teknologi dapat membantu membangkitkan minat siswa terhadap materi pembelajaran karena sistem pada ICT yang mampu menampilkan tampilan teks, suara, video, dan gambar secara lebih atraktif (Kurnia, Darmawan, & Maskur, 2018).

Namun dalam penggunaan *platform e-learning* selain membawa banyak manfaat juga menyisakan permasalahan. Terdapat berbagai kendala yang tengah dirasakan Mahasiswa UNESA saat mengoperasikan *platform e-learning*, diantaranya seperti koneksi jaringan seluler (sinyal) yang tidak stabil, keterlambatan pengumpulan tugas, kurangnya koordinasi dalam penyampaian materi saat melakukan presentasi, ketidakefektifan forum diskusi, maupun pemberian tugas oleh dosen baik teori ataupun praktik yang tidak semua itu dapat dialihkan secara daring. Kendala dalam proses pembelajaran daring tidak terlepas penyebabnya karena keterbatasan fitur-fitur yang dirasa masih belum mampu memenuhi kebutuhan standar secara menyeluruh.

Berangkat dari nilai minus yang ada pada *platform e-learning* yang digunakan mahasiswa UNESA saat ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait *review* mendalam apa saja kendala pada penggunaan fitur-fitur *e-learning* guna mengetahui kebutuhan fitur yang tepat digunakan mahasiswa UNESA dalam mengakses

pembelajaran daring secara lebih optimal. Harapannya dengan hasil temuan peneliti dapat memberikan kemudahan dan jalan solusi dalam mengatasi hambatan mahasiswa UNESA selama kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi.

Pembahasan mengenai penggunaan fitur ideal dalam pembelajaran daring yang menjadi bahan penelitian ini sebenarnya bukanlah satu-satunya penelitian yang kali pertama ada. Pada waktu sebelumnya sudah terdapat beberapa akademisi yang meneliti fenomena seputar fitur ideal pembelajaran daring dan sudah dipublikasikan secara umum baik itu di media daring ataupun media luring. Oleh karena itu, peneliti dalam melakukan peninjauan berdasarkan penelitian terdahulu sebagai bahan referensi. Referensi penelitian terdahulu diperlukan sebagai upaya untuk membandingkan fenomena pembelajaran daring pada penelitian sebelumnya dengan fenomena pembelajaran daring yang sedang peneliti teliti. Hasil dari penelitian terdahulu sangat bermanfaat untuk memperkaya sumber informasi dalam menyusun kerangka berfikir yang kuat. Analisis terhadap fenomena pada penelitian sebelumnya juga bisa digunakan sebagai sumber dalam penyusunan teori yang relevan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan para peneliti sebelumnya.

- a. Pembelajaran berbasis ICT (*Information, Communication, and Technology*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Banguntapan”. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pengujian *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan ICT terjadi peningkatan hasil prestasi belajar yang cukup signifikan. Pembelajaran berbasis ICT (*Information, Communication, and Technology*) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Banguntapan”. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pengujian *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan ICT terjadi peningkatan hasil prestasi belajar yang cukup signifikan (Hidayah, Nuryanto, & Fawaid, 2010).
- b. Penelitian ini adalah jurnal berjudul “*E-Learning* dalam Pembelajaran berbasis Proyek di SMA Negeri 1 Jepara” yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang yaitu M. Elfin Noor, Wahyu Hardyanto dan Hari Wibawanto pada tahun 2017. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi *E-Learning* berupa *Schology* dan *Edmodo* yang digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak efektif yang signifikan dalam pencapaian sikap sosial, sikap spiritual, produk dan proyek dalam penuntasan tugas belajar. Namun terdapat perbedaan hasil belajar dari siswa yang menggunakan aplikasi *E-Learning Schology* dan siswa yang menggunakan *Edmodo*. Penelitian juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara peserta didik laki-laki maupun perempuan (Noor, Hardyanto, & Wibawanto, 2017).

- c. Penelitian ini adalah jurnal berjudul “Pembelajaran Daring Kombinasi WhatsApp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun” yang ditulis oleh Latjuba Sofyana dan Abdul Rozaq, mahasiswa Universitas PGRI Madiun pada tahun 2019. Hasil penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran secara tatap muka (konvensional) dianggap kurang begitu efektif diterapkan pada kelas karyawan Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun dikarenakan dalam kelas karyawan mayoritas mahasiswanya merupakan pekerja diharuskan bisa membagi waktu untuk belajar dan bekerja. Metode pembelajaran daring kombinasi dirasa lebih efektif dikarenakan dalam metode tersebut pembelajarannya tidak dibatasi ruang dan waktu sehingga menjadikan mahasiswa bisa menjalankan kuliah dengan lebih fleksibel (Sofyana & Rozaq, 2019)/

Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2011) metode penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat *positivisme* yaitu melalui rangkaian ilmiah dengan meneliti populasi atau sampel tertentu, menggunakan teknik pengambilan sampel lalu mengumpulkan data kuantitatif atau statistik untuk uji coba hipotesis. Peneliti menetapkan penelitian menggunakan kuantitatif karena cocok digunakan tanpa melalui wawancara secara langsung sehingga sesuai dengan kondisi saat ini. Selain itu penelitian kuantitatif lebih sistematis dan terukur menggunakan kuesioner. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Peneliti menggunakan deskriptif untuk berusaha menjelaskan pertanyaan apa, dimana, kapan dan bagaimana sehingga bersifat deskriptif (Morissan, 2012).

Penelitian deskriptif tidak menjelaskan adanya hubungan antar variabel sehingga tidak membutuhkan hipotesis atau memprediksi sesuatu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memaparkan kondisi yang terjadi. Penelitian ini memaparkan fitur ideal apa saja yang dibutuhkan mahasiswa UNESA untuk dapat menunjang pembelajaran daring. Peneliti berupaya mengamati kendala yang dialami mahasiswa, media apa yang digunakan serta kelemahan ataupun kesulitan yang didapatkan sehingga dapat mengetahui faktor-faktor yang memicu adanya fitur baru. Fitur itu yang dibutuhkan sesuai dengan pengembangan proses belajar dan kompleksnya materi pembelajaran.

Penelitian deskriptif bermanfaat sebagai *problem solving* dan memaparkan permasalahan di masa sekarang. Hal ini sesuai dengan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui fitur ideal guna ditindaklanjuti menjadi *platform* atau aplikasi pada penelitian lainnya yang lebih dalam sehingga tercapainya pembelajaran daring yang kondusif dan efisien.

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode *survei*. *Survei* merupakan yang sangat cocok dalam pengukuran sikap dan peninjauan untuk menentukan arah suatu masyarakat lewat berbagai aktivitas jejak saran/pendapat (Morissan, 2012). Kategori *survei* yang digunakan adalah penelitian *survei* deskriptif. *Survei* deskriptif berupaya dalam menjelaskan keadaan/peristiwa pada masa sekarang mengenai topik tertentu sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga penggambaran perilaku dari responden digambarkan pada satu variabel saja. Sehubungan dengan itu, peneliti ingin

mencoba menggambarkan respon yang dialami responden dalam menggunakan media pembelajaran sehingga mengetahui kebutuhan yang belum tersedia, pada akhirnya timbullah gambaran mengenai fitur ideal dalam *e-learning* bagi mahasiswa UNESA pada masa covid-19.

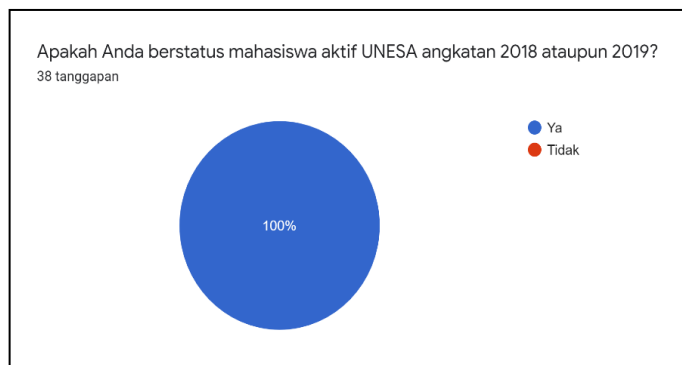
Teknik sampel yang dipilih peneliti adalah teknik sampel nonprobabilitas (nonprobability sampling) sehingga tidak dipilih secara acak dan tidak mengikuti aturan panduan yang sistematis (Morissan, 2012). Alasan memilih menggunakan sampel nonprobabilitas ini karena sangat memungkinkan untuk diterapkan dengan kendala waktu yang terbatas. Peneliti tidak mungkin menerapkan sampel probabilitas karena peneliti tidak memiliki daftar anggota seluruh populasi, tidak punya nomor telepon yang bisa dihubungi dan tidak dapat menjamin kesediaannya menjadi responden. Cara penarikan sampel nonprobabilitas menggunakan teknik sampling terpilih/ purposive sample. Peneliti menggunakan sampel terpilih untuk mendapatkan responden, subjek ataupun elemen-elemen yang mempunyai karakteristik tertentu yang dibutuhkan oleh peneliti. Anggota populasi yang tidak memenuhi kriteria tidak dimasukkan dalam sampel penelitian. Kriteria yang dipilih yaitu mahasiswa aktif S1 angkatan 2018 atau 2019 yang berkuliah di UNESA.

Pengumpulan data menggunakan dokumentasi serta kuesioner yang diisi *online* oleh 38 responden yang bersedia mengisi kuesioner. Peneliti mengajukan 19 pertanyaan terkait fitur ideal yang memuat pertanyaan berupa penyampaian materi (presentasi/diskusi), pengumpulan tugas, kegiatan praktik/ lapangan, referensi bacaan dan presensi. Dokumentasi diperlukan untuk mencari literatur lain atau data sekunder untuk menunjang informasi penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Data sementara yang telah diperbaharui pada (Sabtu, 31 Oktober 2020) tercatat ada 38 tanggapan dari angket secara *online* yang telah disebarakan lewat *google form*. Berikut hasil perolehan sementara dari angket yang telah disebarakan secara online melalui Google Formulir:

1. Responden semuanya berasal dari UNESA dan berstatus mahasiswa aktif angkatan 2019 ataupun 2018.



Gambar 1
Responden Mahasiswa

Responden yang diinginkan sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai peneliti yaitu mahasiswa aktif UNESA yang dipilih angkatan yang sudah pernah mengikuti pembelajaran daring. Dikarenakan menggunakan teknik *sampling purposive* maka jika ada yang mengisi angket ini dengan menjawab bukan mahasiswa yang termasuk kriteria maka respon yang telah dikirimkan tidak dianggap dan dihapus. Kesimpulannya sudah dipastikan 100% responden sesuai dengan sampling yang ditentukan dan sesuai dengan kriteria.

2. Persyaratan utama yang telah dipenuhi ialah responden pernah mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi ini sesuai dengan ketentuan Surat Rektorat UNESA.

Menurut Surat Rektorat UNESA menyatakan bahwa mahasiswa melanjutkan pembelajaran daring pada semester genap kemarin, tepatnya pada pertemuan pertengahan sebelum menjelang Ulangan Tengah Semester yaitu di pertengahan bulan Maret 2020. Pengumuman yang mendadak beserta pengalihan kegiatan atau penggantian pembelajaran tatap muka diumumkan secara *online* dan mahasiswa yang berasal dari luar kota dihimbau untuk pulang kampung dan melaksanakan pembelajaran daring di rumah masing-masing.



Gambar 2
Syarat utama

3. Sebanyak 92,1% responden menggunakan media pembelajaran daring berupa *video teleconference* (*Google Meet/Zoom/Webex*). Media dipakai untuk penyampaian materi dari dosen, presentasi, maupun diskusi antar individu atau kelompok. Sisa responden sebanyak 7,9% memilih pilihan whatsapp sebagai media pembelajaran daring. Dapat disimpulkan sejauh ini, variasi media yang digunakan kurang beragam dan sebagian besar menggunakan media *video teleconference*. *Video teleconference* berusaha memiripkan kondisi belajar mengajar seperti pada saat tatap muka sehingga ada bukti kehadiran secara fisik dan interaksi dua arah antar anggota di dalam grup.



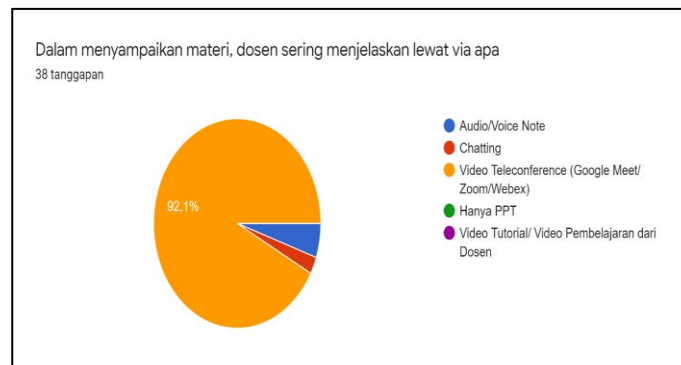
Gambar 3
Media yang sering digunakan

4. 84,2% responden menganggap pelaksanaan diskusi ataupun presentasi dalam pembelajaran daring tidak optimal karena media yang digunakan terbatas dan 15,8% responden merasa sudah optimal. Dapat disimpulkan media *video teleconference* yang menjadi mayoritas digunakan dalam pembelajaran daring, masih saja kurang optimal dalam pelaksanaan pembelajaran daring.



Gambar 4
Keterbatasan Media

5. Penyampaian materi menurut *survei* bertahap dari interaksi dua arah hingga model pesan tertulis. Dosen sebagian besar sebanyak 92,1% menurut responden sudah menyampaikan materi dengan *video teleconference* dan sebagian kecil yang lain, menggunakan media suara/*audio* dan yang terakhir menggunakan pesan/*chatting*. Dapat disimpulkan bahwa jarang sekali dosen menerangkan pelajaran dengan menggunakan media *chatting* yang mana komunikasi hanya terjalin satu arah dan tidak leluasa dalam menyampaikan materi. Mahasiswa pun harus membaca satu persatu dengan tulisan yang belum tentu dipahami. Berbeda dengan percakapan atau lewat *audio* yang mana, intonasi maupun penjedaan membuat penyampaian materi mudah dipahami.



Gambar 5
Penyampaian Materi

- Menurut 81,6% responden menganggap bahwa media yang paling efektif ialah *video teleconference* dan sisanya memilih *youtube* sebagai media yang paling efektif. Kesimpulannya dalam pemahaman materi mahasiswa mementingkan interaksi antar anggota atau dengan dosen sehingga terjalinlah proses pembelajaran yang interaktif. *YouTube* yang merupakan video tutorial khususnya dalam pelajaran akademis juga menjadi media yang interaktif karena kita dapat mendengar membaca sekaligus menyimak. *Whatsapp* yang menyediakan fitur berbagi gambar, *audio*, maupun video juga efektif dalam pembelajaran daring karena segi kepraktisan dan biasa digunakan sehari-hari. Media *whatsapp* juga hanya menghabiskan kuota lebih sedikit karena *display* yang dipancarkan hanya sebatas media yang ingin dibagikan atau diunduh tidak seperti *video teleconference* yang memuat konten video komunikasi dua arah antara dosen dengan mahasiswa.

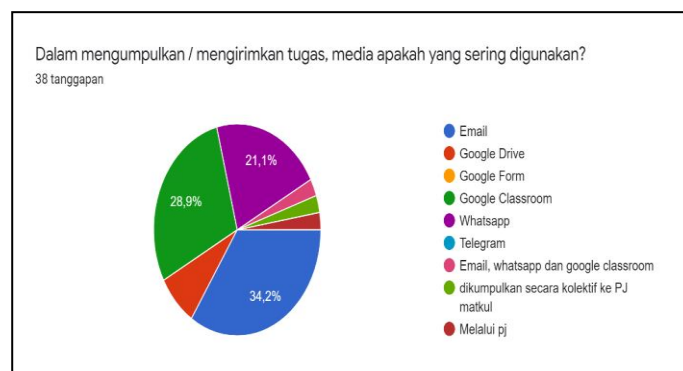


Gambar 6
Media yang cocok

- Sebagian besar mahasiswa atau responden sebanyak 94,7% mengalami kendala sinyal ataupun koneksi yang sering terputus saat pembelajaran dari sehingga media yang digunakan tetap tidak bisa optimal meskipun mendukung adanya interaksi dua arah. Sisa responden kesulitan karena penyampaian materi oleh dosen dirasa penjelasannya terlalu cepat sehingga mahasiswa tidak mudah dalam mengikutinya. Kesimpulannya media yang digunakan dan dianggap efektif sebenarnya sudah terlaksana dengan baik artinya fitur yang dibutuhkan sudah ideal. Namun dalam pelaksanaannya karena kondisi sinyal yang tak selalu stabil

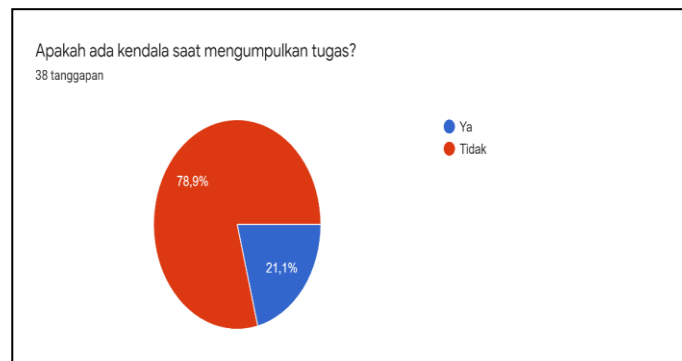
apalagi daerah yang minim terjangkau sinyal tetap kesulitan dalam penyampaian materi secara daring. Kendala yang nyata seperti video ataupun *audio*/suara yang tersendat saat melakukan *video teleconference*, keluar sendiri dari aplikasi, dan sebagainya.

8. Sebanyak 34,2% responden menggunakan media *email* sebagai pengumpulan atau pengiriman tugas disusul 28,9% responden menggunakan *Google Classroom* untuk pengumpulan tugas. Sebanyak 21,1% mahasiswa menggunakan *whatsapp* sebagai media pengumpulan tugas. Sisa responden menggunakan opsi lainnya seperti campuran antara *email*, *google classroom*, dan *whatsapp*; melalui penanggung jawab mata kuliah yang bersangkutan supaya dapat dikumpulkan secara kolektif. Kesimpulannya adalah media yang paling banyak digunakan ialah melalui email yang dikirimkan ke dosen secara individu.



Gambar 7
Media pengumpulan tugas

9. 78,9% responden tidak mengalami kendala dalam mengumpulkan tugas melalui media pembelajaran yang dipilih di point 8. Dan sebanyak 21,1% mengalami kendala karena sinyal dan gagalnya proses pengiriman tugas. Kesimpulannya adalah bahwa media pengumpulan tugas sudah dirasa ideal namun karena kendala sinyal seperti poin sebelumnya yang menghambat proses pengumpulan tugas sehingga dari segi fitur sudah baik media yang digunakan.



Gambar 8
Kendala Tugas

10. Sebanyak 86,8% responden sebenarnya mempunyai jadwal mata kuliah yang mengharuskan kegiatan praktik atau eksperimen secara langsung saat melakukan perkuliahan langsung. Sisanya responden tidak mempunyai kegiatan praktik atau turun lapangan pada mata kuliah yang sedang atau pernah dijalankan. Pada pengisian kuesioner selanjutnya ialah pengalihan tugas seperti apa yang diberikan dosen. Pengalihan tugas maupun pengajaran langsung tatap muka ialah video tutorial maupun tugas dikerjakan ataupun dioperasionalkan menggunakan studi kasus atau literatur. Dapat diketahui bahwa pembelajaran daring juga mengakibatkan terbatasnya studi lapangan sehingga mengharuskan mahasiswa untuk lebih banyak membaca dan produktif dengan membuat artikel ilmiah ataupun jurnal (studi literatur) ataupun membuat kuesioner. Sekalipun ada kegiatan praktik itupun dilakukan di rumah dan menggunakan video tutorial. Alternatif lain yaitu mencari informan sedekat mungkin dengan rumah untuk mencegah penyebaran virus sekaligus dapat melaksanakan tugas praktik.



Gambar 9
Mata Kuliah Praktik

11. Sebanyak 76,3% mahasiswa memerlukan video tutorial untuk pengajaran kegiatan praktik dan sebagian kecil lainnya tidak memerlukannya.



Gambar 10
Video Tutorial

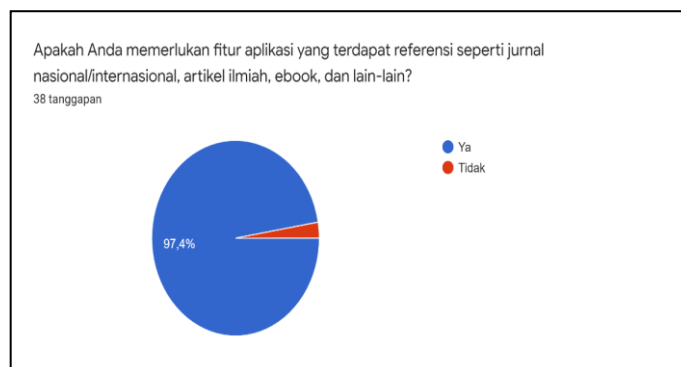
12. Pengganti tugas praktik bagi mahasiswa yang memerlukan praktik di pembelajaran daring, mengusulkan tentang penggantian tugas praktik menjadi bahan diskusi, membuat video tutorial secara mandiri/individu, membuat jurnal, turun lapangan di semester berikutnya jika memungkinkan (setelah

diperbolehkan masuk pembelajaran tatap muka). Dapat disimpulkan bahwa tidak perlu adanya fitur khusus yang di butuhkan mahasiswa karena fitur untuk mewedahi kebutuhan praktikk belum sampai ke perencanaan dan spesifikasi. Sehingga hal yang masih diperlukan adalah menggunakan aplikasi video lain ataupun referensi *online* yang dibutuhkan untuk menunjang penugasan praktik.

13. Sebanyak 71,1% responden masih kekurangan sumber referensi untuk pengerjaan tugas ataupun jurnal/artikel dan lain-lain. Sebanyak 97,4% responden membutuhkan fitur aplikasi pembelajaran daring yang terdapat sumber referensi sehingga dapat memperluas bacaan ataupun digunakan sebagai bahan daftar pustaka.



Gambar 11
Sumber Referensi



Gambar 12
Perlu adanya fitur referensi

14. Sebanyak 97,4% responden saat menempuh pembelajaran daring, presensi masih sepenuhnya berlanjut. 89,5% responden membutuhkan fitur presensi *online* pada setiap kali melakukan pembelajaran daring.



Gambar 13
Presensi Kehadiran



Gambar 14
Fitur Presensi Online

15. Mahasiswa memiliki saran mengenai fitur yang perlu dikembangkan di antara lain aplikasi yang memuat fitur sederhana praktis dan mudah dipahami; *platform* yang bisa untuk penyampaian materi, penyampaian video tutorial praktik, serta pengumpulan tugas sekaligus; penggunaan *Youtube* sebagai penyampaian materi karena koneksi yang lebih stabil dan lebih hemat kuota; menggunakan platform campuran dan bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan mahasiswa; menggunakan pembelajaran platform daring khusus mahasiswa; Web meeting yang tidak menyedot banyak kuota, fitur presensi online, fitur pengupload tugas tanpa batas ukuran file, fitur diskusi/chat yang sekalian bisa mengupload gambar, fitur diskusi/chat yang ramah untuk simbol matematika.

Kesimpulan

Kebutuhan fitur pada *platform E-Learning* yang diperlukan oleh mahasiswa UNESA meliputi media dalam penyampaian materi dan diskusi baik melalui video tutorial praktik maupun media grup (*chatting/audio*) berguna supaya jejak rekaman materi yang disampaikan dapat dipelajari lagi di lain waktu. Selain itu, penggunaan *video teleconference* juga membantu menghasilkan kinerja pembelajaran yang optimal yang mirip dengan pembelajaran tatap muka serta didalamnya terjadi proses pembelajaran interaktif yang lebih nyaman, dan media pengumpulan tugas yang tidak terbatas ukuran file, fitur diskusi/*chat* yang ramah untuk simbol matematika atau yang

disebut dengan fitur ramah angka yang digunakan keseluruhan jurusan khususnya jurusan teknik yang biasanya menggunakan angka-angka, fitur sumber akses referensi bacaan, dan fitur presensi *online*. Sehingga diharapkan pada penelitian ini perlu adanya pengembangan aplikasi *e-learning* sesuai dengan kebutuhan dalam satu *platform* khusus dan harapannya *platform* ini tidak menghabiskan banyak kuota.

BIBLIOGRAFI

- Ariesto, Sutopo Hadi. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*. Bandung: Informatika.
- Gitiyarko, Vincentius. (2020). *SKB Pembelajaran Tahun Ajaran Baru di Masa Pandemi Covid -19*.
- Hidayah, Miftakhul, Nuryanto, Sri, & Fawaid, Miftahul. (2010). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (*Information, Communication, And Technology*) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Pembelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Banguntapan. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 5(2), 1-11.
- Indonesia, C. N. N. (2020). Jokowi Umumkan Dua WNI Positif Corona di Indonesia. *Diperoleh Pada Tanggal*, 13.
- Indonesia, Sapa. (2015). Sapa. Retrieved from Kemendikbud website: <https://spada.kemdikbud.go.id/berita/apa-itu-spada-indonesia>
- Irawan, Yudie, Susanti, Nanik, & Triyanto, Wiwit Agus. (2015). Analisa dan Perancangan Sistem Pembelajaran Online (*e-learning*) pada SMK Mambaul Falah Kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 345–352.
- Keengwe, Jared, & Georgina, David. (2012). The Digital Course Training Workshop for Online Learning and Teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365–379.
- Kurnia, Nia, Darmawan, Deni, & Maskur, Maskur. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 158-175.
- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Noor, Muhammad Elfin, Hardyanto, Wahyu, & Wibawanto, Hari. (2017). Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Berbasis Proyek di SMA Negeri 1 Jepara. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(1), 17–26.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E- Learning*. Jakarta: Kencana.
- Sofyana, Latjuba, & Rozaq, Abdul. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 8(1), 81–86.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Unesa.ac.id. (2018). *Pembelajaran Daring UNESA*. Retrieved from UNESA website:

www.UNESA.ac.id/page/layanan/vi-learn.

Wekke, I. S., & Hamid, S. (2013). *Technology on Language Teaching and Learning: A Research on Indonesian Pesantren*.

Yustanti, Ike, & Novita, Dian. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning For Educators In Digital Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 12(01).