

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DAN PERKULIAHAN DI FAKULTAS ILMU SOSIAL (FIS) UNIVERSITAS NEGERI MANADO

Paulus Robert Tuerah¹⁾
Universitas Negeri Manado
Email: paulustuerah@UNIMA.ac.id

ABSTRACT

The Covid-19 disease outbreak that has hit more than 200 countries around the world has presented challenges for educational institutions, especially higher education. The government has issued policies to prevent the spread of the virus, such as isolation, social and physical distancing, and large-scale social restrictions (PSBB). Therefore, people are required to stay at home and do their work, worship, and study from home. In this situation, educational institutions need to innovate in the learning process and develop learning models. One of the innovations adopted is online learning. This research aims to evaluate the condition of online learning. Based on the results of the research and discussion, the following conclusions can be drawn: (a) Faculty of Social Sciences in Universitas Negeri Manado must adapt to online learning, (b) Common challenges in online learning include limited internet quota and network instability. Online learning tends to be teacher-centered rather than student-centered, (c) The solution for online learning is to implement blended learning that combines face-to-face and online learning.

Keywords : *Development, Learning Model, Online Learning*

ABSTRAK

Wabah penyakit Covid-19 yang melanda lebih dari 200 negara di seluruh dunia telah menghadirkan tantangan bagi lembaga pendidikan, terutama pendidikan tinggi. Pemerintah telah mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk mencegah penyebaran virus, seperti isolasi, jarak sosial dan fisik, dan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Karena itu, masyarakat diharuskan untuk tetap tinggal di rumah dan melakukan pekerjaan, ibadah, serta belajar dari rumah. Dalam situasi ini, lembaga pendidikan perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dan pengembangan model pembelajaran. Salah satu inovasi yang diadopsi adalah pembelajaran *online* atau daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kondisi pembelajaran daring. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan hal-hal berikut: (a) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado harus beradaptasi dengan pembelajaran daring, (b) Tantangan umum dalam pembelajaran daring meliputi keterbatasan kuota internet dan ketidakstabilan jaringan. Pembelajaran daring cenderung bersifat guru-terpusat daripada siswa-terpusat, (c) Solusi untuk pembelajaran daring adalah dengan menerapkan pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring.

Kata Kunci : *Pengembangan, Model Pembelajaran, Perkuliahan Daring*

PENDAHULUAN

Wabah penyakit Covid-19 yang melanda lebih dari 200 negara di seluruh dunia telah menjadi tantangan yang serius bagi lembaga pendidikan, terutama pendidikan tinggi.

Pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk menghadapi penyebaran virus ini, seperti isolasi, menjaga jarak sosial dan fisik, serta pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Semua ini mendorong masyarakat untuk tinggal di rumah, bekerja, beribadah,

dan belajar dari rumah. Situasi ini mewajibkan lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran *online* atau daring. Namun, menurut Khafi (2020), pembelajaran daring ini tidak lepas dari tantangan yang menghambat pelaksanaannya, termasuk dalam pelatihan calon guru di lembaga pendidikan dan kependidikan (LPTK). Oleh karena itu, diperlukan berbagai solusi dan langkah yang akan diambil di masa depan. Penting untuk memahami hambatan, solusi, dan proyeksi pembelajaran daring bagi calon guru, mengingat pentingnya sistem ini dalam mencetak calon tenaga pendidik dan kependidikan di tengah keadaan yang tidak biasa seperti wabah Covid-19. Sejak pertengahan Maret 2020, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Agama RI telah menerapkan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah (*Work from Home*).

Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi saat ini dapat dianggap sebagai sebuah revolusi. Meskipun perkembangan ini masih berlangsung, sudah dapat diprediksi bahwa akan terjadi perubahan dalam bidang informasi dan kehidupan lainnya sebagai akibat dari kemajuan ini (Ngafifi, 2014). Faktor-faktor seperti jarak, waktu, jumlah, kapasitas, dan kecepatan telah menjadi hambatan bagi manusia. Namun, dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kesulitan-kesulitan ini dapat diatasi. Misalnya, satelit telah menghilangkan batasan jarak dan waktu dalam mencapai audiens di mana saja dan kapan saja. Perangkat teknologi informasi seperti komputer, perekam video, dan CD video juga memungkinkan pengumpulan, penyimpanan, dan penelusuran informasi tanpa hambatan, memenuhi kebutuhan dan keperluan yang diperlukan (Nuryanto, 2012).

Pendidikan yang berkualitas harus mencakup dua orientasi, yaitu orientasi akademis yang fokus pada peserta didik dan orientasi keterampilan hidup untuk membekali peserta didik dalam menghadapi kehidupan

nyata (Dewi, 2019). Teknologi informasi telah menjadi bagian integral dari pembelajaran di semua tingkat pendidikan di Indonesia, mendorong sekolah untuk menyediakan fasilitas media pembelajaran (Fitriyadi, 2013). Masa depan pendidikan di Indonesia, menurut Fatwa (2020), cenderung mengarah pada bentuk pendidikan terbuka dengan penerapan sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Salah satu contoh implementasi dari *distance learning* adalah *blended learning*. *Blended Learning*, yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan teknologi informasi dan komunikasi, telah dikembangkan sebagai metode pembelajaran campuran (Prayitno, 2015). Ini memadukan pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui *Blended Learning*, sistem pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak kaku.

Media Pembelajaran

Istilah *media* “berasal dari kata *medium* yang secara harfiah merujuk pada perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan,” Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada peserta didik (Hasanah, 2020). Media pembelajaran dapat berupa benda fisik, seperti buku, papan tulis, atau model visual, maupun media digital, seperti video, animasi, dan perangkat lunak interaktif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, serta memperkaya pengalaman belajar (Wijoyo, 2018). Dalam era digital, media pembelajaran juga semakin berkembang dengan adanya akses ke internet dan teknologi yang memungkinkan pembelajaran berbasis online, seperti e-book, platform e-learning, dan aplikasi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang inspiratif, interaktif, dan mendukung perkembangan peserta didik.

E-Learning

E-Learning merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun (Latip, 2020). Terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk merujuk pada pembelajaran elektronik, seperti *online learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*. *E-Learning* memiliki persyaratan utama, yaitu penggunaan jaringan internet sebagai media pembelajaran, ketersediaan dukungan tutor, dan adanya layanan belajar untuk peserta (Hartanto, 2016). Selain itu, terdapat komponen tambahan seperti pengelolaan organisasi pembelajaran, motivasi positif terhadap penggunaan teknologi, kerangka proses pembelajaran yang sederhana, mekanisme evaluasi, dan pemberian umpan balik (Belawati, 2019). *E-Learning* memiliki ciri-ciri seperti konten yang relevan, penggunaan metode instruksional dan media, serta fleksibilitas dalam pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung atau mandiri (Chandrawati, 2010). *E-Learning* juga memberikan pengayaan dan memungkinkan pemahaman dan keterampilan yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai definisi dan konsep tentang *E-Learning*, tetapi semua sepakat bahwa penggunaan teknologi elektronik dan internet menjadi aspek utama dalam pembelajaran tersebut.

E-Learning memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Karakteristik tersebut meliputi interaktivitas dengan jalur komunikasi yang lebih banyak, kemandirian dalam memilih waktu, tempat, pengajar, dan bahan ajar, aksesibilitas yang lebih mudah terhadap sumber belajar melalui internet, dan pengayaan melalui penggunaan teknologi informasi seperti video streaming, simulasi, dan animasi,” (Cahyono, 2015). Media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyedia materi, tugas, dan soal, tetapi juga sebagai sarana komunikasi antara dosen dan mahasiswa, serta antar mahasiswa.

Implementasi pembelajaran melalui *E-Learning* perlu mempertimbangkan bahwa tidak semua materi harus disajikan secara elektronik. *E-Learning* dapat memperkaya model pembelajaran konvensional melalui pengembangan konten dan teknologi pendidikan. Karwati (2014) menegaskan, “tidak semua materi perkuliahan dapat atau harus disajikan secara elektronik.” Untuk memahami hal ini dapat digunakan filosofi *e-learning* menurut Cisco seperti dikutip dalam Rahmatia, Monawati & Darnius (2017): “*E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara on-line; *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi; dan *e-learning* tidak berarti menggantikan model konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.”

Blended Learning

Menurut Idris (2018), *Blended learning*, atau pembelajaran campuran, merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka (*face to face*) dengan metode pengajaran berbasis komputer, baik secara offline maupun online. Dalam *blended learning*, materi-materi berbasis digital tidak hanya berperan sebagai penopang atau penunjang, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Tujuan utama dari *blended learning* adalah memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan teknologi (Amin, 2017).

Unsur-unsur pembelajaran dalam *blended learning* mencakup tatap muka, aplikasi, belajar mandiri, tutorial, kerjasama, dan evaluasi (Amin, 2017). Tatap muka tetap menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik dan pendidik dapat berdiskusi dan berinteraksi secara langsung. Sementara itu, penggunaan aplikasi dan *platform* pembelajaran berbasis

komputer memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan fleksibel. Tutorial, baik secara tatap muka maupun online, memberikan bimbingan dan dukungan individual kepada peserta didik. Selain itu, kerjasama antara peserta didik dalam bentuk diskusi, proyek kelompok, atau forum *online* juga ditekankan dalam *blended learning*. Evaluasi dilakukan melalui berbagai metode, baik melalui penilaian online maupun penilaian langsung dalam sesi tatap muka.

Blended learning memberikan sejumlah keuntungan bagi lembaga pendidikan atau pelatihan. Pertama, pendekatan ini memperluas jangkauan pembelajaran dan pelatihan, sehingga peserta didik dapat mengakses materi dari mana saja dan kapan saja (Amin, 2017). Kedua, *blended learning* memungkinkan penerapan pembelajaran yang lebih efisien dalam hal waktu dan biaya, mengurangi ketergantungan pada infrastruktur fisik yang mahal (Sanjaya, 2020). Ketiga, model ini dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, sehingga memberikan pengalaman yang lebih personal dan relevan (Kurniawan, 2017). Keempat, dengan penggunaan media dan teknologi yang menarik, *blended learning* meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan (Idris, 2018). Terakhir, *blended learning* juga memungkinkan pendidik untuk menggabungkan keahlian dan pengalaman mereka dengan keunggulan teknologi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Usman, 2018).

Identifikasi Masalah

Perubahan paradigma pembelajaran dari tatap muka menjadi daring dapat menimbulkan tantangan bagi dosen dan mahasiswa. Beberapa masalah yang mungkin timbul meliputi penggunaan platform dan teknologi yang tidak efisien atau kurang sesuai, kurangnya akses internet yang memadai, serta ketidaknyamanan dalam beradaptasi dengan pembelajaran daring. Faktor-faktor seperti keterbatasan

infrastruktur teknologi, keterbatasan kemampuan teknologi dari dosen dan mahasiswa, serta kurangnya dukungan atau panduan yang memadai dapat menjadi kendala dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal dalam konteks pembelajaran daring.

Meskipun metode pembelajaran *blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, masih perlu dievaluasi sejauh mana metode ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pertanyaan yang perlu ditangani adalah sejauh mana integrasi antara kedua metode tersebut memberikan manfaat yang signifikan dalam hal keterlibatan mahasiswa, pencapaian tujuan pembelajaran, serta respons positif terhadap pembelajaran di FIS UNIMA. Oleh karenanya, tujuan dari penelitian dan pengabdian ini adalah untuk mengetahui (a) Kondisi pembelajaran berbasis daring dalam perkuliahan di FIS UNIMA (b) Hambatan-hambatan dalam pembelajaran daring di FIS UNIMA (c) Efektivitas pembelajaran *blended learning* di FIS UNIMA

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *naturalistic inquiry research*, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kondisi alamiah (Sugiyono, 2010). Dalam pendekatannya, peneliti berusaha untuk menemukan dan memberikan makna terhadap keadaan yang sebenarnya dan alamiah terkait objek atau subjek yang diteliti. Pendekatan kualitatif ini menekankan pada penguraian yang dapat diamati dan konteks makna yang melingkupi suatu realitas.

Pendekatan kualitatif menyoroti proses dan makna yang tidak diukur secara ketat dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensi. “Peneliti kualitatif menggarisbawahi sifat realitas yang terbentuk secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti, serta penekanan pada situasi yang membentuk penelitian,” (Denzin dan Lincoln, 2009). Data diperoleh melalui wawancara, rekaman, foto, dan catatan

lapangan. Oleh karena itu, peran peneliti sangat penting dalam melakukan penelitian lapangan dan mengumpulkan data. Dalam konteks penelitian ini, data yang diperlukan termasuk data deskriptif, dokumen, catatan lapangan, dan hasil wawancara dengan informan (Nasution, 1996; Moleong, 2006), sedangkan peneliti menjadi instrumen utama dalam pengumpulan data, baik itu data primer maupun sekunder.

Sumber data primer dalam penelitian ini mencakup tindakan, kata-kata orang, kondisi nyata, dan informasi yang peneliti peroleh melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa dan dosen. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui data-data pendukung dalam bentuk sumber tertulis, rekaman, dokumen pribadi, foto, dan data-data lain yang relevan dengan penelitian. Proses analisis data dimulai sejak peneliti memasuki lapangan penelitian. Data yang diperoleh dikategorikan, hal ini dimungkinkan berkat arahan masalah penelitian yang telah diuraikan oleh peneliti pada bagian pendahuluan. Analisis data dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data (Budiasih & Nyoman, 2014), yang berarti peneliti melakukan analisis data selama penelitian berlangsung dan setelah data terkumpul. Sebelum dilakukan analisis data, data dikelola dengan mengorganisirnya agar memudahkan dalam proses analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran Daring

Secara umum, mahasiswa melakukan pembelajaran secara daring dan mengikuti jadwal yang telah ditentukan oleh fakultas, meskipun ada beberapa pembelajaran daring yang tidak sesuai dengan jadwal yang telah dijadwalkan sebelumnya. Situasi saat pandemi Covid-19 ini memberikan dampak besar terhadap kondisi pembelajaran daring. Mahasiswa dan dosen membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan jadwal perkuliahan karena mereka memiliki agenda lain selain perkuliahan saat bekerja dari rumah.

Penyesuaian jadwal juga dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi dosen dan mahasiswa saat berada di rumah masing-masing. Mahasiswa menyatakan bahwa mereka puas dengan pembelajaran daring, tetapi sebagian responden mengungkapkan bahwa informasi yang mereka dapatkan dalam pembelajaran daring kurang memadai. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kebiasaan mahasiswa selama proses pembelajaran.

Ketika pembelajaran dilakukan secara offline dengan metode ceramah, mahasiswa umumnya hanya mendengarkan. Namun, ketika pembelajaran dilakukan secara online, memahami materi yang disampaikan masih menjadi tantangan, sehingga sebagian mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkuliahan. Beberapa mata kuliah yang memerlukan penjelasan langsung seperti penelitian dan aplikasi komputer juga menjadi faktor penghambat. Data menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa terbiasa dengan pembelajaran daring. Kebiasaan ini menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran daring. Jika responden terbiasa dengan pembelajaran daring, maka mereka memiliki dasar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, pemahaman dasar seperti pengoperasian aplikasi menjadi penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran daring. Selain itu, Zoom Meeting, Google Meeting, Google Classroom, Edmodo, dan WhatsApp banyak digunakan dalam pembelajaran daring, baik itu melalui media Amelia Universitas Negeri Manado maupun melalui kombinasi beberapa aplikasi.

Setiap mata kuliah dapat menggunakan beberapa media sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media-media ini menjadi teknik yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran daring. Universitas Negeri Manado memiliki *e-learning* bernama Amelia sebagai sarana dan prasarana, tetapi penggunaannya belum optimal oleh dosen dan mahasiswa karena masih baru diluncurkan. Dosen sudah memiliki media pembelajaran

daring yang biasa mereka gunakan sebelumnya sehingga enggan beralih ke aplikasi baru. Sistem pembelajaran daring ini dianggap memudahkan proses pembelajaran dan pembimbingan oleh sebagian responden selama pandemi Covid-19. Namun, sebagian lainnya menyatakan bahwa sistem pembelajaran daring ini tidak mempermudah proses pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh responden yang terbiasa dengan pembelajaran dan pembimbingan *offline* harus beradaptasi dengan pembelajaran online.

Hambatan dalam Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring menghadapi beberapa hambatan yang perlu diatasi. Beberapa masalah yang muncul antara lain adalah keterbatasan kuota internet, jumlah tugas yang banyak, keterbatasan pemahaman teknologi informasi, jaringan yang tidak stabil, keterlambatan dalam mengikuti perkuliahan online karena kurangnya pengalaman, dan jaringan yang tidak stabil karena lokasi responden berada di pedesaan, dan lain sebagainya.

Dari berbagai kendala yang dihadapi oleh responden, terdapat tiga hambatan utama yang paling sering dialami selama pembelajaran daring, yaitu keterbatasan kuota, jaringan yang tidak stabil, dan tugas yang menumpuk. Ketiga faktor ini perlu diantisipasi oleh semua pihak, termasuk responden dan institusi. Salah satu langkah strategis yang dapat diambil oleh institusi adalah menyediakan aplikasi *e-learning* yang membutuhkan sedikit kuota internet untuk diakses. Selain itu, pihak institusi juga dapat bekerja sama dengan provider untuk menyediakan kuota internet gratis dalam rangka akses pendidikan.

Ketidakstabilan jaringan juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran daring. Ketersediaan fasilitas jaringan menjadi krusial dalam pembelajaran daring karena berhubungan dengan kelancaran proses pembelajaran. Responden yang berada di lokasi terpencil atau di daerah yang jauh dari jangkauan jaringan provider akan menghadapi

kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran dengan lancar. Sementara itu, hambatan terbesar bagi responden adalah tugas yang menumpuk. Komponen ini dianggap sebagai hambatan karena sistem pembelajaran daring masih belum sepenuhnya dapat disesuaikan dengan baik. Namun, hal ini akan membaik seiring dengan berjalannya waktu dan kebiasaan dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Penting untuk membangun komunikasi yang efektif antara dosen dan mahasiswa guna mengurangi hambatan tersebut. Ketiga hambatan tersebut memiliki dampak psikologis bagi responden. Hambatan-hambatan tersebut berpengaruh pada kondisi psikis mereka. Meskipun hanya sebagian kecil responden yang mengatakan bahwa hambatan tersebut tidak berpengaruh pada kondisi psikisnya, tetapi penting bagi responden untuk mengantisipasi hal ini karena kesehatan mental menjadi prioritas yang harus dijaga. Tantangan lain yang sering muncul adalah dominasi metode pembelajaran daring yang melibatkan banyak ceramah dari dosen. Hal ini perlu diatasi dengan cara memberikan tugas kelompok.

Pentingnya *Blended-Learning*

Keuntungan yang diperoleh dengan penerapan *blended learning* dalam lembaga pendidikan atau pelatihan adalah meluasnya cakupan pembelajaran dan pelatihan, kemudahan implementasi, efisiensi biaya, hasil optimal, penyesuaian kebutuhan pembelajaran, dan peningkatan daya tarik pembelajaran (Idris, 2018). Keistimewaan penggunaan *e-learning* dan *blended learning* dalam pelatihan saat ini adalah fleksibilitas dalam memilih tempat dan waktu akses materi pembelajaran, sehingga tidak perlu melakukan perjalanan ke tempat di mana pelajaran disampaikan.

E-learning dapat dilakukan dari berbagai tempat, baik yang memiliki akses internet maupun tidak. *Blended Learning* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai pendekatan, menggunakan berbagai

media dan teknologi. Pembelajaran dapat dilakukan secara konvensional (tatap muka), mandiri, dan mandiri secara *online*. Materi belajar mandiri secara *offline* dapat disajikan dalam format digital seperti CD, MP3, DVD, dan sebagainya, sedangkan materi belajar mandiri secara *online* dapat disediakan melalui *Mailing List*, *Social Media*, *Learning Management Systems (LMS)*, dan lain sebagainya. Pembelajaran Blended Learning secara online dapat diimplementasikan dalam beberapa model seperti *web course*, *web centric course*, dan *web enhanced course*.

Dalam implementasinya, pembelajaran blended learning pada lembaga pendidikan dasar dan menengah lebih cocok dengan menerapkan model *web centric course* dan *web enhanced course*, karena di tingkat pendidikan dasar dan menengah masih diperlukan pertemuan tatap muka di dalam kelas. Pembagian materi belajar harus direncanakan dengan baik, dengan mempertimbangkan konten bahan ajar dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat ditentukan apakah materi tersebut harus diajarkan secara tatap muka atau dapat dipelajari secara mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil oleh peneliti; Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Manado perlu menyesuaikan diri dengan kondisi pembelajaran daring yang menjadi keharusan saat ini. Adaptasi terhadap metode pembelajaran daring merupakan langkah yang tidak dapat dihindari; Tantangan yang umumnya dihadapi dalam pembelajaran daring adalah keterbatasan kuota internet dan jaringan yang kurang stabil. Selain itu, pembelajaran daring sering kali masih berpusat pada guru (teacher-centered) daripada berpusat pada siswa (student-centered); Solusi untuk pembelajaran daring adalah melalui penerapan blended learning, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan daring. Dalam konteks ini, pendidik perlu memastikan bahwa semua

peserta memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini penting agar pembelajaran mandiri secara online tidak terhambat oleh faktor-faktor teknis yang kurang memadai. Selain itu, pendidik juga harus menyediakan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diambil:

a) Pihak pemerintah perlu terus memberikan dukungan dengan memberikan kuota gratis baik kepada dosen maupun mahasiswa. Langkah ini akan membantu dalam mengatasi keterbatasan kuota internet yang sering dihadapi oleh peserta pembelajaran daring.

b) Fakultas atau universitas perlu melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring. Evaluasi ini penting untuk memastikan efektivitas dan kualitas pembelajaran yang dilakukan serta mengidentifikasi perbaikan yang perlu dilakukan.

Dengan melibatkan semua pihak dan mengambil langkah-langkah yang tepat, diharapkan pembelajaran daring dapat terus meningkat dan memberikan manfaat yang optimal bagi seluruh peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51-64.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14-24.
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran online*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Cahyono, Y. D. (2015). E-learning (EDMODO) sebagai media pembelajaran sejarah. *Jurnal Penelitian*, 18(2).

- Chandrawati, S. R. (2010). Pemamfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2).
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (2009) *Handbook of Qualitative Research*. Terjemahan Dariyatno, dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, D. R. (2019). Pengembangan kurikulum di Indonesia dalam menghadapi tuntutan abad ke-21. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 1-22.
- Fatwa, A. (2020). Pemanfaatan teknologi pendidikan di era new normal. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2).
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran model blended learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1).
- Kahfi, A. (2020). Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran elektronik (e-learning) terhadap mutu belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1).
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491-506.
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108-116.
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (1996). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Nuryanto, H. (2012). *Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik teknologi pendidikan: E-learning*. Kencana.
- Prayitno, W. (2015). Implementasi blended learning dalam pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Pendidikan*, 6(01).
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Sanjaya, R. (Ed.). (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. SCU Knowledge Media.
- Sugiyono (2010). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Usman, U. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1).
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah

Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 46-55.

Yuliana, Y. (2019). Inovasi Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi: Pengembangan Model Pembelajaran Melalui Internet. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(1), 119-132.