

## Kesiapan Mahasiswa Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Daring

Dedi Sufriadi<sup>1\*</sup>, Yenni Agustina<sup>1</sup>, Zakaria<sup>1</sup>, A. Hamid<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh, Indonesia

\*Corresponding Author: [dedisufriadi@serambimekkah.ac.id](mailto:dedisufriadi@serambimekkah.ac.id)

### Article History

Received : October 12<sup>th</sup>, 2022

Revised : November 20<sup>th</sup>, 2022

Accepted : December 01<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dipengaruhi oleh kondisi paska pandemi COVID-19 berdampak terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar, khususnya penggunaan internet dalam upaya terwujudnya keberhasilan pembelajaran. Penggunaan teknologi secara tepat menjadikan pembelajaran bisa dilaksanakan semua orang, di mana dan kapan saja, pendekatan tersebut akan menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan bermakna bagi anak didik. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui sejauh mana kesiapan mahasiswa khususnya mahasiswa baru yang akan melangsungkan pembelajaran di Kampus USM Banda Aceh khususnya di Program Studi Pendidikan Ekonomi dalam menghadapi pembelajaran daring yang dilihat berdasarkan daya beli mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, kesiapan media akses (software dan hardware), *ICT literacy* mengenai kemampuan kognitif & teknis mahasiswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta aktivitas daring yang lain. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengajukan pertanyaan dalam bentuk kuesioner/metode survey menggunakan aplikasi *Google Form* yang ditujukan kepada seluruh mahasiswa baru aktif Pendidikan Ekonomi Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh angkatan 2022. Penelitian ini diharapkan bisa menginformasikan informasi sejauh mana kesiapan mahasiswa memanfaatkan fasilitas internet untuk pembelajaran jika dilihat berdasarkan aspek kesiapan mahasiswa dalam ketersediaan fasilitas yang sudah dimiliki, *ICT literacy* (pemahaman pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi), aktivitas yang dilakukan secara daring dan respon lainnya yang berkaitan dengan kesiapan mahasiswa menghadapi pembelajaran berbasis daring dengan memanfaatkan fasilitas internet yang terintegrasi dengan SPADA. Hasil Survei menunjukkan bahwa mahasiswa baru Pendidikan Ekonomi USM Banda Aceh memberikan respon positif dalam menghadapi pembelajaran yang terintegrasi dengan daring, ini didukung dengan pemahaman keterampilan dasar yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan perangkat daring dan juga terbiasa dalam mengakses internet secara mobile walaupun selama ini keperluan masih didominasi untuk hiburan dan social media belum optimal dimanfaatkan untuk pembelajaran. Namun dari segi ketersediaan fasilitas yang dimilikinya masih kurang sehingga diperlukan peranan dari Institusi Pendidik memfasilitasi dan menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran daring bila diterapkan di kampus USM Banda Aceh.

**Keywords:** Daring, E-Learning, Mobile Learning, Literasi TIK, Kesiapan

## PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK pada era sekarang ini mempengaruhi proses pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi modern. Pembelajaran abad 21, didukung adanya keberadaan teknologi dan jaringan internet sehingga mempengaruhi kegiatan belajar mengajar (KBM). Keberadaan teknologi tersebut membuat kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan oleh semua orang, di mana dan kapan

saja. Pendekatan tersebut akan menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan bermakna bagi peserta didik.

Paradigma tersebut sesuai dengan kondisi yang telah dan atau sedang berlangsung sekarang ini karena adanya pandemi COVID-19 di mana dampaknya mengharuskan anak didik belajar secara daring sehingga sangat sesuai menggunakan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi (Husna, 2020).

Selain itu, dengan adanya proses pembelajaran daring lebih memotivasi peserta didik agar mengeksplorasi diri dan belajar dengan mandiri dan juga dapat membantu proses pembelajaran dan menuntut serta melatih peserta didik belajar secara mandiri dengan hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan ialah pembelajaran tanpa bertatap muka secara langsung, namun tetap dilakukan dengan menggunakan platform (Pohan, 2020). Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran daring yaitu: komunikasi secara daring, materi pelajaran didistribusikan daring, dan tes secara daring. Aplikasi-aplikasi yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring yaitu: *Google Meet*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, *Edmodo*, dan *Zoom*. (Sulastri & Hakim, 2014) menyatakan jika tanda-tanda kemajuan teknologi di bidang pendidikan adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pendidik dalam hal ini menjadi fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Pembelajaran berlangsung dengan menjadikan peserta didik sebagai subjek belajar. Hal ini menunjukkan jika peserta didik harus mengolah informasi, mencari sumber informasi, dan mencari pengetahuan secara mandiri, dengan demikian ia bisa membangun pengetahuannya secara mandiri. Namun demikian, tenaga pendidik tetap memiliki peran dalam membimbing peserta didik.

Bahkan (Nadzirah, 2017) lebih subjektif lagi mengemukakan bahwa metode kegiatan belajar mengajar yang biasa digunakan pada masa ini menjadikan peserta didik merasa bosan, hal ini dikarenakan metode yang biasa digunakan adalah metode klasikal seperti tanya jawab dan ceramah. Perlu adanya penggunaan metode baru yang bisa meningkatkan motivasi dan semangat para peserta didik agar ia semangat belajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang direkomendasikan oleh (Nadzirah, 2017) adalah pembelajaran secara *e-learning*.

Hal ini juga senada dengan persepsi penulis terkait pembelajaran, di mana pendidikan yang sifatnya konvensional/klasik dengan dibatasi pertemuan hanya di sekolah menjadikan pengetahuan dan kemampuan peserta didik menjadi tidak berkembang. Hal ini dikarenakan pertemuan dalam proses pembelajaran tetap sangat terbatas. Penyampaian bahan ajar hampir yang dilakukan di ruangan kelas secara penuh dapat menjadikan penyampaian bahan

ajar terlambat atau bahkan tidak tersampaikan jika pertemuan tidak terjadi. Hal ini menjadikan proses perkembangan peserta didik menjadi lambat. Salah satu upaya mengatasi masalah tersebut adalah membuat *e-learning*.

Banyak pembelajaran yang berimplikasi pada *student centered learning* dikembangkan para ahli. Tujuan hal ini adalah memunculkan inovasi-inovasi di bidang pendidikan dan memajukan pendidikan. *Mobile learning (m-Learning)* merupakan salah satu contoh pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. *M-Learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat tab, *Personal Digital Assistant (PDA)*, HP, atau iPhone untuk dijadikan device utama. *M-Learning* menggabungkan aspek-aspek berikut: aspek sosial, perangkat teknologi, serta peserta didik. Aspek tersebut selanjutnya saling beririsan dan menjadi *mobile learning*. Apabila dilihat berdasarkan aspek pendukungnya, *M-learning* bisa diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan di banyak materi pembelajaran. Apabila *M-Learning* diterapkan di mata kuliah vokasi atau diterapkan pada pelajaran yang berisi keterampilan seperti PPL, maka pembelajaran berjalan kurang efektif (Sufriadi, 2021).

Tidak terkecuali halnya dengan Perguruan Tinggi Universitas Serambi Mekkah (USM) Banda Aceh yang juga mencoba menerapkan pembelajaran masa depan ini dan berupaya memenuhi kebutuhan metode pembelajaran yang bisa diterapkan secara efisien dan efektif dengan memanfaatkan teknologi informasi di bidang pendidikan. Ini sejalan dengan sistem pendidikan modern melalui Peraturan Menteri mengenai Standar Pendidikan Tinggi Jarak Jauh (PJJ), di mana otonomi kewenangan dan fleksibilitas diserahkan pada setiap unit untuk mendorong inovasi dan kreatifitasnya. Diperlukan adanya perubahan di bidang kemahasiswaan dan pembelajaran, perubahan tersebut dilaksanakan dengan cara mereorientasi kurikulum guna meningkatkan kompetensi era revolusi industri 4.0, serta mempersiapkan pembelajaran daring berbentuk *blended learning* atau hybrid dengan SPADA (Kemendikbud, 2022).

Sebagai salah satu institusi perguruan tinggi di Provinsi Aceh, tentunya USM Banda Aceh sudah memiliki prasarana dan sarana di bidang teknologi informasi yang memadai untuk menjalankan Permen tentang Standar Pendidikan Tinggi Jarak Jauh. *Wireless access point* atau hotspot yang tersedia di kampus adalah salah satu

sarana penunjang proses pengembangan pembelajaran yang dilakukan dengan basis internet. USM Banda Aceh saat ini sudah mengembangkan sistem manajemen pembelajaran yang bisa mempermudah para dosen menyampaikan penugasan, materi perkuliahan, tutorial, ujian, dan materi penunjang pembelajaran yang lain secara daring melalui <https://elearning.serambimekkah.ac.id/>. Proses pengisian paket data yang mudah bagi seluruh operator selular serta didukung adanya fasilitas-fasilitas publik penyedia layanan internet gratis menjadikan mahasiswa bisa terkoneksi internet tanpa batasan ruang dan waktu. Paradigma baru dunia di bidang pendidikan pada saat ini telah menuju pembelajaran berbasis daring dengan memanfaatkan *mobile learning* dan *e-learning* (Maulana & Hamidi, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, pemanfaatan internet dalam proses pembelajaran pada saat ini belum optimal, hal ini bisa diketahui berdasarkan minimnya pengguna aplikasi dan situs-situs yang berhubungan dengan pendidikan dan pembelajaran. Kesiapan dalam penggunaan *e-learning* merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dengan baik. Hal ini dikarenakan keberhasilan penggunaan *mobile learning* atau *e-learning* ditentukan dari kesiapannya. Kesiapan dalam konteks pembelajaran daring bisa diartikan sebagai kemampuan atau kemauan untuk berpartisipasi dan menyelenggarakan pembelajaran daring (Sufriadi, 2022). Kesiapan tersebut berhubungan erat dengan seluruh stakeholder yang berhubungan dengan pembelajaran daring sebagaimana mahasiswa, institusi pendidikan dosen, serta pemerintah selaku pihak yang menyediakan regulasi dan infrastruktur. Kemauan mahasiswa dalam menggunakan teknologi termasuk salah satu hal dalam dimensi kesiapan yang perlu diukur. Alasan-alasan peserta didik tidak memanfaatkan perangkat mobile yang dimiliki untuk belajar adalah: layar yang kurang lebar dan resolusinya kecil, kurangnya memory, kecepatan jaringan yang lambat, dan komparabilitas serta standar yang kurang (Syarifudin, 2020). Pengguna perangkat mobile lebih sering menggunakan perangkatnya untuk melakukan hal-hal "*hedonic*" sebagaimana bermain sosmed dan mendengarkan musik daripada belajar. Keterbatasan pedagogik pendidik dalam memanfaatkan perangkat mobile dikelas menjadikan pembelajaran daring terganggu.

Kemampuan memanfaatkan teknologi dikenal dengan sebutan *ICT literacy*.

Uraian singkat yang sudah dijabarkan di atas, melatar belakangi penulis untuk meneliti sejauh mana kesiapan mahasiswa khususnya mahasiswa baru yang akan melangsungkan pembelajaran di Kampus USM Banda Aceh khususnya di Program Studi Pendidikan Ekonomi dalam menghadapi pembelajaran berbasis daring dilihat berdasarkan aspek kesiapan media akses (software dan hardware), daya beli mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran, serta *ICT literacy* terkait kemampuan kognitif dan teknis mahasiswa dalam menggunakan TIK dan aktivitas daring lainnya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey daring, yang ditujukan kepada seluruh mahasiswa baru aktif Pendidikan Ekonomi Universitas Serambi Mekkah Banda Aceh angkatan 2022. Survei ini dilakukan pada bulan September 2022 dengan jumlah responden sebanyak 35 dari target responden sebanyak 47 mahasiswa. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan mengajukan pertanyaan dalam bentuk kuesioner menggunakan aplikasi *Google Form* untuk mengetahui respon mahasiswa. Data yang didapatkan dari hasil survey disajikan berbentuk bagan dan grafik kemudian data tersebut dideskripsikan. Tujuan dari penelitian ini untuk meneliti sejauh mana kesiapan mahasiswa baru Prodi Pendidikan Ekonomi USM Banda Aceh dalam menghadapi pembelajaran daring dilihat berdasarkan aspek kesiapan hardware, brainware, software, serta interaktivitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pembelajaran Berbasis Daring

Internet merupakan sistem komunikasi global yang menjadi penghubung jaringan-jaringan komputer di dunia (Sutiyadi: 2003 dalam (Wibawanto, 2018)). (Oetomo:2002 dalam (Barni, 2020)) menerangkan jika internet didapatkan dari singkatan *international network* yang artinya jaringan komputer yang amat besar, jaringan komputer terdiri atas jaringan-jaringan kecil yang saling berhubungan. ARPANET merupakan cikal bakal internet, yang didirikan tahun 1969 milik pemerintah Amerika Serikat.

Tujuan ARPANET di buat adalah menghubungkan peneliti-peneliti ke pusat-pusat komputer, dengan demikian para peneliti dapat memanfaatkan sarana komputer (data base dan disk space). Kegiatan tersebut disponsori Departemen Pertahanan Amerika Serikat, bersama lembaga ARPA.

Pendapat-pendapat yang sudah diuraikan menunjukkan jika internet merupakan jaringan global untuk mengakses berbagai sumber-sumber informasi yang digunakan dalam bidang pendidikan, riset, kegiatan sosial, administrasi, bisnis, perbankan, komersial, transportasi, budaya dan lainnya. Pembelajaran yang dilakukan secara daring dihubungkan dengan istilah *e-learning*. Internet yang semakin berkembang di dunia pendidikan terlihat dari kemunculan situs-situs belajar dan aplikasi belajar. Internet mempunyai enam fungsi di bidang pembelajaran (Kitao dalam (Fujiawati & Raharja, 2019)): yaitu (1) fungsi akses informasi, (2) fungsi sebagai alat komunikasi, (3) fungsi pendidikan dan pembelajaran; (4) fungsi komplemen dan (5) fungsi substitusi, (6) fungsi suplemen.

#### **a. E-Learning**

*E-learning* termasuk dalam bentuk pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan fasilitas TIK dengan menggunakan media internet. Pembelajaran *e-learning* mengharuskan pelajar aktif dalam pembelajaran. Penerapan *e-learning* dalam pembelajaran bisa meningkatkan fleksibilitas dan efektifitas proses pembelajaran. Penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran menjadikan pendidik bisa mengirim materi dan menyampaikan materi tanpa ada batasan ruang dan waktu, selain itu peserta didik juga bisa mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Materi yang diajarkan menggunakan *e-learning* bisa diperkaya menggunakan berbagai sumber belajar seperti multimedia. Beberapa manfaat *E-learning* berdasarkan (Anggraini, 2018) yaitu: (1) apabila dilihat berdasarkan sudut mahasiswa, *e-learning* menjadikan waktu dan tempat belajar menjadi fleksibel. Hal ini berarti bahan ajar bisa diakses kapanpun, dimanapun, dan berulang kali. Penggunaan *e-learning* menjadikan mahasiswa bisa berkomunikasi dan berdiskusi bersama dosen di setiap saat. Hal ini menjadikan mahasiswa bisa memantapkan materi pembelajaran yang sudah dikuasai; (2) berdasarkan sudut dosen (selaku pendidik dan

pengajar), *e-learning* memberikan banyak kemudahan dan manfaat, diantaranya: *a*) Mengecek apakah soal-soal yang diberikan sudah dikerjakan oleh mahasiswa; *b*) Lebih mudah dalam proses pemutakhiran bahan ajar dengan perkembangan teknologi dan keilmuan; *c*) Mengontrol proses belajar mahasiswa, dosen bisa mengetahui bahan ajar dan topik-topik yang sudah diakses dan diunduh oleh mahasiswa; *d*) melakukan penelitian dan pengembangan diri untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan, hal ini dikarenakan dosen memiliki waktu luang lebih banyak; dan *e*) mengumumkan hasil belajar dan memeriksa jawaban mahasiswa.

Berdasarkan (Oktavian *et al.*, 2020) pembelajaran dinyatakan berhasil apabila sasaran yang dipelajari adalah objek nyata di lingkungan sekitar, dengan demikian dibutuhkan realiasi visualisasi pada objek tersebut agar mudah dipahami, diklarifikasi, dapat meningkatkan minat peserta didik, dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.

#### **b. Mobile Learning**

*M-learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan TIK yang bisa digunakan kapanpun tanpa terikat waktu dan tempat. *M-learning* berisi berbagai fitur *e-learning* berikut: kemampuan sistem pencarian yang tangguh, konten multimedia, dukungan terhadap pembelajaran yang efektif, interaksi, serta penilaian menurut kinerja dengan berisikan keunikan dalam fleksibilitas tempat dan waktu. Beberapa karakteristik perangkat mobile yaitu: (1) konektivitas cepat, bisa dimanfaatkan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja, (2) portabilitas, mudah dibawa ke tempat berbeda, dan (3) sensitivitas konteks, bisa digunakan untuk mengumpulkan dan mencari data. Karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan pengalaman pembelajaran jadi semakin fleksibel. Pembelajaran *m-learning* dapat menyediakan materi ajar yang mudah diakses kapanpun serta berisi visualisasi materi menarik, meskipun tidak semua materi pengajaran cocok menerapkan *m-learning*.

#### **c. Literasi TIK (ICT Literacy)**

Pemanfaatan TIK perlu diimbangi kematangan psikologis dan kemampuan teknis. *ICT literacy* merupakan kemampuan memanfaatkan alat komunikasi, teknologi digital, dan jaringan dalam mengakses (*access*), mendefinisikan (*define*), mengintergrasikan



(*integrate*), Mengelola (*manage*), menciptakan (*create*), mengevaluasi (*evaluate*), serta mengkomunikasikan (*communicate*) berbagai informasi secara legal dan baik guna menghasilkan konsep baru untuk membangun masyarakat yang berpengetahuan.

### **Kesiapan Mahasiswa Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Daring**

Penggunaan internet dalam mendukung proses pembelajaran perlu didukung kesiapan Institusi Pendidikan selaku pihak yang menyediakan layanan dan juga kesiapan mahasiswa selaku pihak pengguna layanan untuk mengakses bahan ajar dan konten pembelajaran secara daring. USM Banda Aceh selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran agar sesuai perkembangan teknologi dan menyesuaikan kebutuhan saat ini, salah satunya dengan menyediakan fasilitas pembelajaran *E-Learning Universitas Serambi Mekkah yang terintegrasi dengan SPADA* di laman (<https://elearning.serambimekkah.ac.id/>).

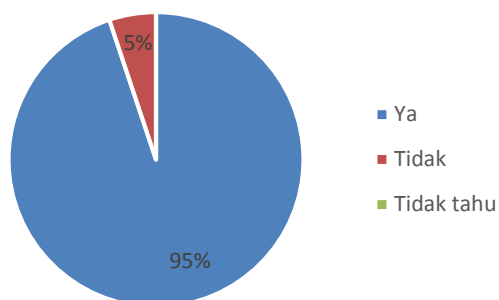
SPADA adalah perangkat *e-learning* yang berperan sebagai Sistem Manajemen Pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan perangkat lunak untuk dokumentasi, administrasi, pelaporan, pelacakan, serta menyampaikan program pelatihan/pendidikan *e-learning* (Iskandar, 2020). Aplikasi tersebut menjadikan mahasiswa masuk ke dalam “ruang kelas” digital guna mengakses bahan ajar. Penggunaan LMS menjadikan pendidik bisa menyusun dan mengirimkan kuis, materi pembelajaran, dan jurnal elektronik. USM Banda Aceh sudah memiliki prasarana dan sarana di bidang teknologi informasi yang memadai untuk menjalan Permen tentang Standar Pendidikan Tinggi Jarak Jauh. Wireless access point atau hotspot yang tersedia di kampus adalah salah satu sarana penunjang proses pengembangan pembelajaran yang dilakukan dengan basis internet. Hal ini memberikan gambaran jika USM Banda Aceh sudah siap menyelenggarakan pembelajaran berbasis daring. Kesiapan Institusi selaku pihak penyedia layanan harus didukung kesiapan mahasiswa dalam mengakses aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini bertujuan menacaritahu sejauh mana kesiapan mahasiswa dalam menghadapi pembelajaran daring jika dilihat berdasarkan aspek kesiapan software dan hardware, brainware dan interaktivitas.

Berdasarkan hasil survei terhadap Mahasiswa Baru Prodi Pendidikan Ekonomi USM Banda Aceh diketahui jika kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran daring menunjukkan hasil positif. Analisis dibagi dalam empat bagian berikut: keterampilan saat penggunaan, aspek kesiapan software dan hardware, dan interaktivitas seperti penjelasan berikut ini.

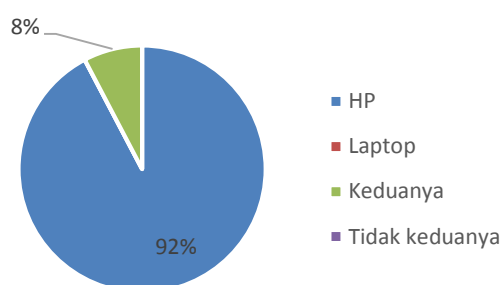
#### **a. Kesiapan Media Akses (*hardware dan software*)**

Kesiapan mahasiswa dalam mengakses pembelajaran daring perlu didukung fasilitas media akses software (system) dan hardware (alat) yang dimiliki mahasiswa, dengan demikian informasi dapat diakses secara online dengan ponsel pintar ataupun laptop yang terkoneksi internet. System dalam alat hp atau laptop harus terhubung dengan aplikasi atau jaringan yang disiapkan, seperti: apakah alat bisa menerima dan mengirim pesan berbentuk audio, video, file, dan gambar. Kapasitas memori dalam hp atau laptop menjadi pendukung dalam kelancaran pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil survey, diketahui sebanyak 95% mahasiswa sudah mempunyai akses untuk terhubung internet (diketahui dari gambar 1). Alat yang mahasiswa miliki untuk mengakses internet adalah ponsel dan laptop. Gambar 2 menunjukkan jika terdapat 92% mahasiswa memakai ponsel yang terkoneksi internet. Data tersebut menunjukkan jika setiap mahasiswa mempunyai ponsel pintar, dibuktikan dengan ponsel yang dimiliki mahasiswa sudah memiliki fasilitas layanan 4G, dapat dikoneksikan dengan laptop serta memiliki fasilitas membuka office seperti word, excell, ppt, dan atau pdf, hal ini menunjukkan jika pembelajaran bisa diimplementasikan dengan *e-learning* dan *mobile learning*.



Gambar 1. Persentase Kepemilikan Akses Internet



Gambar 2. Persentase Kepemilikan Hardware

Mahasiswa juga memberi respon positif lainnya pada kesiapan mengakses internet, hal ini menunjukkan jika mahasiswa sudah siap mengikuti pembelajaran online. Walaupun ada di beberapa pernyataan yang memberikan jawaban mendekati ketidaksiapannya. Salah satu bentuk ketidaksiapan mahasiswa baru dalam pengaplikasian rencana pembelajaran secara daring yaitu mereka kebanyakan menyatakan belum memiliki fasilitas laptop, ini dapat dimakhlumi karena sebagian mahasiswa baru yang akan menempuh pendidikannya di Prodi Pendidikan Ekonomi berasal dari daerah yang secara kemampuan orang tua belum memiliki kemampuan untuk menyediakan laptop bagi anak-anaknya, sehingga disini perlu peran dari kampus sebagai institusi pendidik menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran daring bila diterapkan di kampus USM Banda Aceh. .

Tabel 1. berikut ini menunjukkan beberapa respon kesiapan mahasiswa terhadap fasilitas yang dimilikinya antara lain :

Tabel 1. Respon Kesiapan Fasilitas

No	Pertanyaan	Respon Positif
1	Apakah anda memiliki HP yang dapat mengakses internet?	94,3%
2	Apakah anda memiliki laptop yg dapat mengakses internet?	20,5%
3	Apakah fasilitas HP anda sudah 4G service?	97,4%
4	Apakah HP anda dapat dikoneksikan dengan laptop?	74,4%
5	Apakah HP anda dapat melakukan panggilan Video (video Call)?	100%
6	Apakah fasilitas HP anda dapat membuka office (word, excel, ppt, pdf)?	89,7%
7	Apakah fasilitas HP anda dapat mengirim dan menerima pesan audio, photo dan video?	100%

### b. Kemampuan Teknis Mahasiswa dalam Penggunaan

Mahasiswa harus memahami dan bisa mempraktekan cara-cara dasar menggunakan *e-learning*, baik untuk mengirim pesan, berkomunikasi, atau menerima pesan secara daring. Berikut respon mahasiswa berkenaan dengan pemahamannya mengaplikasikan media daring:

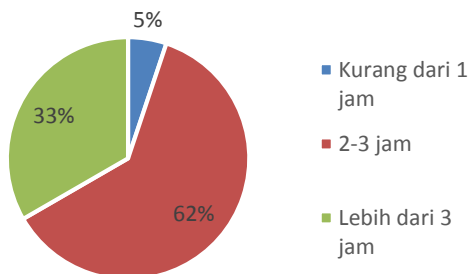
Tabel 2. Respon Literasi TIK

No	Pertanyaan	Respon Positif
1	Apakah anda memahami tata cara dan dapat mempraktekan mengirim dan menerima email?	91,4%
2	Apakah anda memahami tata cara dan dapat mempraktekan download file/dokumen?	98,6%
3	Apakah anda dapat meng-akses sosial networking?	97,3%
4	Apakah anda terbiasa membaca secara online?	100%
5	Apakah anda memahami dan dapat mempraktekan tata cara mengirim dan mengkoneksikan internet di HP atau laptop anda?	98,8%

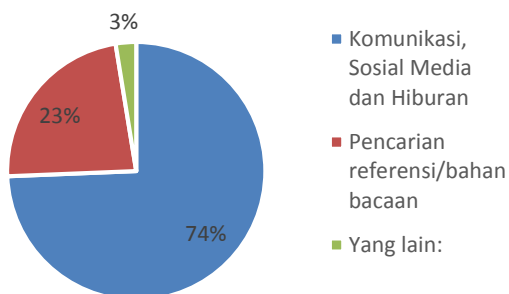
Hasil survei yang sudah didapatkan terhadap ketrampilan mahasiswa menggunakan media daring menunjukkan respon positif dengan rerata 97,2%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memahami keterampilan dasar menggunakan perangkat daring untuk mengikuti aktivitas pembelajaran daring.

**c. Interaktivitas Mahasiswa dengan Internet**

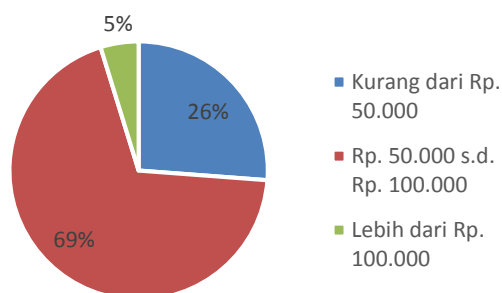
Setiap mahasiswa mempunyai kepentingan dalam aktivitas daring yang berbeda beda, rata-rata yang didapatkan jika diakumulasikan mahasiswa menghabiskan waktu dua sampai tiga jam perhari dalam melakukan kegiatannya secara daring. Hal ini diketahui pada gambar 3 yang menunjukkan 62% mahasiswa melakukan kegiatan secara online 2-3 jam perhari. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan didominasi bermain sosial media, berkomunikasi, dan mengakses hiburan dengan hasil jawaban responden sebesar 74,4%, sayangnya pemakain internet belum digunakan secara dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran (dijelaskan pada gambar 4).



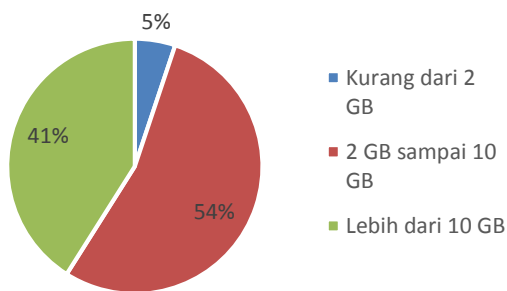
Gambar 3 Lamanya Waktu Mengakses Internet



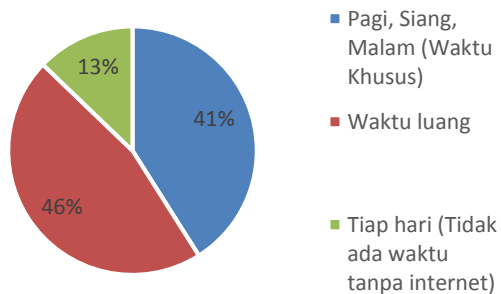
Gambar 4. Tujuan Penggunaan Internet



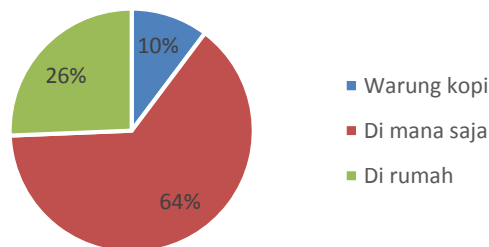
Gambar 5. Anggaran untuk Akses Internet perBulan



Gambar 6. Besaran Kuota Internet perBulan



Gambar 7. Waktu Akses Internet



Gambar 8. Lokasi Akses Internet

Terkait dengan jumlah anggaran yang disediakan untuk mengakses internet perbulannya yaitu antara Rp. 50.000,- sampai dengan Rp. 100.000,- dengan besaran kuota yang dapat dihabiskan sebesar 2 GB sampai dengan 10 GB perbulannya. Mahasiswa baru Prodi Pendidikan Ekonomi selama ini mengakses internet kapan saja dan di mana saja ketika memiliki waktu luang dan biasanya dilakukan di lokasi mereka berada, rata-rata 100% mahasiswa menyatakan dapat mengakses internet secara mobile, itu artinya pembelajaran online juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas mobile learning.

## KESIMPULAN

Hasil Survei menunjukkan bahwa mahasiswa baru Pendidikan Ekonomi USM Banda Aceh memberikan respon positif dalam menghadapi pembelajaran yang terintegrasi dengan daring, ini didukung dengan pemahaman keterampilan dasar yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan perangkat daring dan juga terbiasa dalam mengakses internet secara mobile walaupun selama ini keperluan masih didominasi untuk hiburan dan sosial media belum optimal dimanfaatkan untuk pembelajaran. Namun dari segi ketersediaan fasilitas yang dimilikinya masih kurang sehingga diperlukan peranan dari Institusi Pendidik memfasilitasi dan menyediakan fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran daring bila diterapkan di kampus USM Banda Aceh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan serta doa dari banyak pihak. Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan-Nya. Peneliti juga berterima kasih kepada diri peneliti pribadi yang telah berjuang dan dapat menyelesaikan sampai pada tahap ini. Terima kasih pula kepada elemen USM Banda Aceh selaku institusi pendidik dan teristimewa kepada mahasiswa (i) Prodi Pendidikan Ekonomi yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

Anggraini, A. (2018). Keefektifan Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Sebagai

- Pengganti Perkuliahan Konvensional untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis Mahasiswa. *Jurnal Sosial Humaniora*, 9(2), 95.  
<https://doi.org/10.30997/jsh.v9i2.1101>
- Barni, H. M. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Bahan Pengayaan Bagi Mahasiswa Dalam Perkuliahan. *Proceeding Antasari International Conference*, 99–108.
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2019). Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Seni Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Online (E-Learning & Mobile Learning). *Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(2), 150–164.
- Husna, R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Turunan Pada Masa Pandemi Covid-19 Melalui Media Mobile Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa. *Numeracy*, 7(2), 324–333.  
<https://doi.org/10.46244/numeracy.v7i2.1187>
- Iskandar, A. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK* (T. Limbong (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Kemendikbud. (2022). *Dasar Hukum – Pendidikan Jarak Jauh (PJJ)*. *Kemendikbud*.  
<https://pjj.pens.ac.id/index.php/dasar-hukum/>
- Maulana, H. A., & Hamidi, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Praktik di Pendidikan Vokasi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, VIII(2), 224–231.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain KomunikasVisual (Jikdiskomvis)*, 2(1), 1–14.
- Oktavian, R., Aldya, R. F., Indonesia, U. K., & Tunggadewi, U. T. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah* (I). CV. Sarnu Untung.
- Sufriadi, D. Z. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID 19 Bagi Mahasiswa USM Banda Aceh. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2),



- 690–613.
- Sufriadi, D. Z. (2022). Pemanfaatan Google Form untuk Penilaian Harian Mata Kuliah Mahasiswa. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2(2), 58–62.
- Sulastri, Y. L., & Hakim, L. L. (2014). Pembelajaran Berbasis Mobile. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19(2), 173. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v19i2.458>
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *METALINGUA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31–34.
- Wibawanto, A. (2018). Penggunaan Internet dalam Perpustakaan. *Pustakaloka*, 10(2), 191. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1472>