JURNAL PENDIDIKAN
intelektium

Weaknesses of Internet Media in Implementation of Learning during Pandemic

Kelemahan Media Internet dalam Pelaksanaan Pembelajaran saat Pandemi

Askardiya Mirza Gayatri
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
mirzagayatri@yahoo.com

Tony Margiyanto Adi
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
tony.adhi04@gmail.com

Muzdalifah
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
shemuzz@yahoo.com

Abstract

This study aims to find out 'Weaknesses of internet media in implementing learning during a pandemic'. The current learning implementation process makes students and lecturers set strategies so that learning objectives are achieved. The theories applied are adapted to the current situation and conditions, but in reality it is not easy to put into practice. The pandemic, which has been running for more than a year, has changed the pattern and process of learning from face to face to online, so that all involved learn together in this pandemic situation. Using descriptive qualitative method with a sample of 5 (five) students as informants representing 5 (five) study programs, namely: Economics Education, Informatics Engineering, English Education, Visual Communication Design, and Industrial Engineering. Data collection by direct telephone interview. The conclusions from the results of the study show that students: 1) complain that the internet network is often disrupted, both from the students' and lecturers' perspectives, thus hampering the course of lectures; 2) often confused with the material given by the lecturer by downloading it for study; 3) difficulty in sorting from the amount of information received so that copy and paste often occurs which results in the discussion being incoherent or inaccurate; 4) complained about the presence of a virus that unwittingly entered the computer system; 5) the quota is often used up because it takes too long to explore other virtual worlds such as music sites, tourist sites, and so on while college assignments have not been completed.

Keywords: *pandemic, the weakness of internet media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 'Kelemahan media internet dalam pelaksanaan pembelajaran saat pandemi'. Proses pelaksanaan pembelajaran saat ini membuat mahasiswa dan dosen mengatur strategi supaya tujuan pembelajaran tercapai. Teori-teori yang diterapkan disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini, namun kenyataannya tidaklah mudah untuk dipraktekkan. Pandemi yang sudah berjalan satu tahun lebih, merubah pola dan proses pembelajaran dari tatap muka ke daring, sehingga semua yang terlibat sama-sama belajar dalam situasi pandemi ini. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jumlah sampel sebanyak 5 (lima) mahasiswa sebagai informan yang mewakili 5 (lima) program studi, yaitu: Pendidikan Ekonomi, Teknik Informatika, Pendidikan Bahasa Inggris, DKV, dan Teknik Industri. Pengumpulan data dengan wawancara melalui telepon langsung. Simpulan dari hasil penelitian menunjukkan mahasiswa: 1) mengeluh karena jaringan internet sering terganggu, baik dari sisi mahasiswa maupun dosen sehingga menghambat jalannya perkuliahan; 2) sering kebingungan dengan materi yang diberikan dosen dengan cara mendownloadnya untuk dipelajari; 3) kesulitan dalam memilah dari banyaknya informasi yang diterima sehingga sering terjadi *copy paste* yang mengakibatkan pembahasannya tidak nyambung atau tidak tepat; 4) mengeluhkan adanya virus yang tanpa disadari masuk ke sistem komputer; 5) kuota yang sering habis karena terlalu lama menjelajahi dunia maya yang lain seperti situs musik, situs tempat wisata, dan sebagainya sementara tugas kuliah belum selesai.

Kata kunci: pandemi, kelemahan media internet

Intelektium adalah jurnal yang diterbitkan oleh Neolectura, diterbitkan dua kali dalam satu tahun. Intelektium adalah media publikasi ilmiah dalam bentuk makalah konseptual dan penelitian lapangan yang terkait dengan bidang pendidikan. Diharapkan Intelektium dapat menjadi media bagi akademisi dan peneliti untuk menerbitkan karya ilmiah mereka dan menjadi sumber referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

PENDAHULUAN

Wabah virus Covid 19 sejak Maret 2020 yang lalu belum juga berakhir. Sudah hampir 13 bulan atau satu tahun lebih satu bulan virus ini mewabah ke penjuru dunia dan berdampak pada aktivitas kehidupan manusia termasuk di dalamnya mempengaruhi aktivitas pada bidang pendidikan. Selama masa pandemi, aktivitas pendidikan yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas untuk sementara waktu dihentikan sampai waktu yang belum ditentukan, meski sinyal-sinyal pemberlakuan tatap muka sudah diwacanakan oleh Kemendikbud. Oleh karena itu proses pembelajaran masih dilaksanakan secara jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan internet, serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Termasuk di dalamnya yaitu kuliah daring yang mana sistem perkuliahan dengan memanfaatkan akses internet sebagai media pembelajaran yang dirancang dan ditampilkan dalam bentuk modul kuliah, rekaman video, audio atau tulisan oleh pihak akademi/ universitas. (sumber: id.wikipedia.org).

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) merubah proses pendidikan menuju ke arah digitalisasi. Negara Indonesia yang merupakan negara kepulauan, oleh karena itu banyak hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang menghubungkan ke akses internet, baik melalui komputer, laptop, maupun *smartphone*. Sarana dan prasarana dalam daring tergantung dari kondisi sosial dan ekonomi masyarakat, dan yang paling banyak digunakan yaitu melalui *smartphone* yang harganya dari sangat murah sampai sangat mahal, dari merk yang antah berantah sampai merk *smartphone* yang terbaru. Pembelajaran daring dilakukan pada semua jenjang pendidikan, dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai dengan perguruan tinggi.

Pembelajaran daring sebenarnya sebagai salah satu realisasi dari revolusi industri 4.0 yang mana penggunaan teknologi menjadi hal yang utama dalam kehidupan manusia yang tanpa batas dan tidak terbatas. Hal tersebut sangat berpengaruh pada bidang sosial, ekonomi, seni, budaya, politik, juga pendidikan. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan teknologi melalui proses pembelajaran dengan berbagai media diharapkan dapat merealisasikan tujuan pendidikan seperti yang penulis kutip dari UU Sisdiknas Nomor.20 Tahun 2003, Bab II Pasal 3, yaitu: "Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat , berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demoratis serta bertanggung jawab".

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan alat penunjang yang memudahkan dan melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. (Subroto, Gatot. 2015). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan salah satunya adalah media internet. Media internet penggunanya tidak mengenal usia, jenis kelamin, status sosial dan ekonomi, dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu penggunaan internet dirasa tepat pada saat pandemi, di mana semua negara menghimbau kepada warganya untuk *lock down* dan menutup atau membatasi semua akses dan kegiatan yang sifatnya tatap muka atau bertemu langsung. (Usman dan Arosyd. 2020)

Indonesia, seperti negara lainnya yang menerapkan Pembatan Sosial Berskala Besar (PSBB), dan penerapannya dengan mewajibkan untuk melakukan kegiatannya dari rumah yang merujuk pada jenis kegiatan dengan kriteria yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu dari pembatasan tersebut yaitu pelaksanaan pendidikan pada semua jenjang dengan tujuan untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Kondisi seperti itulah yang saat ini masih dilakukan pembelajaran daring, meski di beberapa wilayah di Indonesia sudah ada yang melakukan pembelajaran tatap muka dengan persyaratan yang ditetapkan dari Kemendikbud, namun masih beresiko tinggi dengan adanya peningkatan yang positif kena virus covid-19.

Pada penelitian ini penulis fokus pada pembahasan kelemahan dari media internet, karena dari hasil observasi dan wawancara langsung, serta mengkaji penelitian yang relevan,

DOI UNTUK ARTIKEL INI
https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280

Scan barcode untuk mengunjungi OJS kami

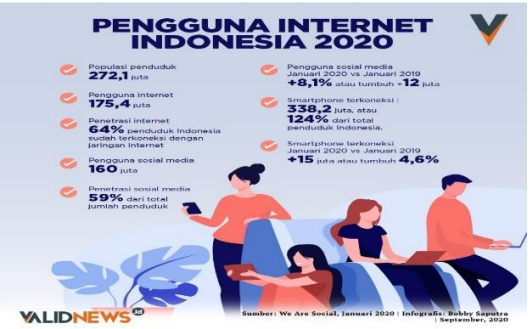
justru lebih banyak menghasilkan pendidik dan peserta didik kurang atau tidak kreatif, tidak belajar melalui proses tetapi secara instan sehingga penerapannya kurang bermanfaat dan bahkan tidak ada manfaatnya sama sekali.

Sejarah internet di Indonesia dimulai pada awal tahun 1990-an, dan jaringan internetnya populer dengan nama paguyuban *network*. Paguyuban *network* merupakan simbol dari semangat kerja sama, kekeluargaan dan gotong royong dalam suasana yang sangat hangat dan akrab. Seiring berjalannya waktu dan perkembangannya maka tampak kelihatan dari sisi komersial dan lebih keindividual di beberapa kegiatan, terutama setelah melibatkan pengusaha internet. Sejak 1988, pengguna awal internet di Indonesia memanfaatkan CIX (Inggris) dan Compuserve (AS) untuk mengakses internet. (http://sejarah_internet_indonesia).

R.M.S. Ibrahim, Suryono Adisoemarta, Muhammad Ihsan, Robby Soebiakto, Putu, Firman Siregar, Adi Indrayanto, dan Onno W. Purbo adalah merupakan nama-nama legendaris di awal pembangunan internet Indonesia tahun 1992 hingga 1994, mereka berkontribusi sesuai keahlian dan dedikasinya untuk membangun sejarah jaringan komputer di Indonesia. Tulisan-tulisan tentang keberadaan jaringan internet di Indonesia dapat dilihat di beberapa artikel di media cetak seperti di harian Kompas ("Jaringan komputer biaya murah menggunakan radio", November 1990), beberapa artikel di Majalah Elektron Himpunan Mahasiswa Elektro ITB (1989).

Pada tahun 1994 mulai beroperasinya IndoNet bisnis internet pertama di Indonesia yang berlokasi di Rawamangun. Sebelumnya sudah ada usaha sejenis teteapi belum komersial, yaitu Postel. Akses awal di IndoNet mula-mula memakai mode teks dengan *shell account*, *browser lynx* dan email *client pine* serta *chatting* dengan *conference* pada server AIX. Tahun 1995, pemerintah Indonesia melalui Departemen Pos Telekomunikasi menerbitkan izin untuk ISP yang diberikan kepada IndoNet. Mulai 1995 beberapa BBS di Indonesia seperti Clarissa menyediakan jasa akses Telnet ke luar negeri. Dengan memakai *remote browser* Lynx di AS, pengguna internet di Indonesia bisa akses internet melalui HTTP.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 (Buletin APJII. 2020), jumlah pengguna internet Indonesia 196,7 juta orang atau 73,7% dari total populasi Indonesia 266,9 juta berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS). Pengguna internet mengalami kenaikan sebesar 8,9% atau setara 25,5 juta pengguna dari periode yang sama pada tahun 2019. Gambar 1 di bawah ini menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020.



Gambar 1. Pengguna Internet di Indonesia 2020

Gambar 1, menunjukkan bahwa jumlah populasi penduduk Indonesia 272,1 juta, yang menggunakan media internet 175,4 juta yang didominasi oleh pengguna sosial media sebanyak 160 juta. Pengguna sosial media meningkat 8,1 juta atau 12 juta dari tahun 2019 ke tahun 2020,

peningkatan tersebut diperkirakan sebagai dampak dari pembatasan fisik dan sosial karena pandemi.

Rentang usia pengguna internet di Indonesia 16 sampai 64 tahun, adapun prosentase jenis perangkat yang yang digunakan yaitu: *smartphone* (94%), *non-smartphone mobile phone* (21%), *laptop* atau *computer desktop* (66%), *table* (23%), konsol game (16%), hingga *virtual reality device* (5,1%). (Sumber: Buletin APJII. 2020).

Pengguna internet paling banyak menggunakan aplikasi *whatsapp* daripada *line*, *facebook messenger* dan *video call*. Selain itu juga terdapat tiga layanan keuangan yang diakses melalui internet, yaitu: aplikasi *fintech*, *mobile banking*, dan *internet banking*. Adapun perangkat yang paling favorit bagi pengguna internet yaitu *smartphone* (95,4%), disusul oleh *laptop* atau *tablet* (19,7%), dan *computer PC* (9,5%).

Adapun waktu yang digunakan dalam mengakses internet, berdasarkan dari survei yang dilakukan oleh APJII, rata-rata pengguna internet lebih dari delapan jam dalam satu hari. Konten media *online* yang paling banyak diakses oleh pengguna adalah konten pendidikan dan laman sekolah, karena sejak Maret 2020 sudah diberlakukan pembelajaran daring. Sedangkan konten hiburan yang banyak diakses adalah *video online* sebesar 49,3%, *game online* 16,5%, dan *music online* 15,3%. (Sumber: Buletin APJII. 2020).

Tidak mengherankan jika Indonesia masuk peringkat 4 pengguna internet di Asia, untuk data selengkapnya dapat dilihat dari Gambar 2 di bawah ini.

Gambar 2. Pemeringkatan Pengguna Internet di Asia

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’,’perantara’ atau ‘pengantar’. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pada pengertian tersebut guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. *Association of Education and Communication Technolog* (AECT) 1977 dalam Arsyad, (2016: 3), memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling terhubung dan dapat berkomunikasi satu sama lain secara global/ internasional baik melalui kabel, radio, satelit, dan lain-lain. (Arsyad. 2016: 195). Dunia internet dimaknai dengan dunia yang mana orang-orang bisa saling berkomunikasi secara virtual tanpa mengenal jarak, ruang, dan waktu.

Dalam bidang pendidikan, dunia internet diimplikasikan melalui konsep *e-learning* (*electronic learning*) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) suatu kegiatan pembelajaran yang

DOI UNTUK ARTIKEL INI
https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280

Scan barcode untuk mengunjungi OJS kami

dilaksanakan di luar sekolah atau di luar kampus oleh guru atau dosen dan siswa atau mahasiswa. Selain *e-learning* juga ada konsep *online* yang diistilahkan dengan daring (dalam jaringan).

Media internet mempunyai karakteristik yang harus dipahami olek guru atau dosen agar berguna dalam penerapannya. Karakteristik media pembelajaran internet menurut Wati (2016: 113-114), adalah sebagai berikut:

1) Internet Jaringan Luas.

Internet merupakan media yang berasal dari media *tools* yang daoat difungsikan untuk menyimpan serta mengolah informasi data. Internet mengalami perubahan setelah internet tersambung dengan saluran telepon dan modem, kemudian internet digunakan sebagai media elektronik komunikasi dalam bentuk jaringan yang luas dan mendunia.

2) Internet Media Komunikasi Interaktif.

Internet merupakan media komunikasi interaktif yang dapat digunakan melebihi media elektronik televisi dan radio. Sebab, internet menawarkan keluasan jaringan melebihi televisi dan radio yang terbatas pada satu program dan isi materi acara.

3) Internet Pusat Informasi.

Melalui kecanggihannya, internet membantu pencarian informasi yang diinginkan pengguna melalui fasilitas *query* dan *boelan* dengan menggunakan kata kunci, sehingga internet mampu menjadi pusat informasi dan sumber informasi yang tidak terbatas.

4) Internet Berbiaya.

Untuk mengakses internet membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Semakin banyak waktu yang dipakai oleh pengguna, maka semakin besar pula biaya yang dikeluarkan.

Media pembelajaran internet memiliki beragam jenis, seperti yang penulis kutip dari Wati (2016: 114-118), yaitu:

1) Web.

Digunakan melalui aplikasi teknologi web dalam menyampaikan materi pembelajaran secara *online*. Bentuk tugas yang diberikan berupa: laporan, tugas baca.

2) *E-learning*.

Merupakan pembelajaran dengan menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.

3) *Email*.

Sering disebut sebagai surat elektronik. Email merupakan aplikasi berbentuk teks yang digunakan sebagai alat komunikasi melalui internet.

4) *Mailing List*.

Merupakan salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk membuat kelompok diskusi atau penyebaran informasi.

5) *News Group*.

Merupakan fasilitas internet yang dapat dilakukan untuk komunikasi antar dua orang atau lebih secara serentak atau bersifat langsung. Bentuk pertemuan ini sering disebut sebagai konferensi dengan fasilitas *video conferencing* atau *text* , audio dengan menggunakan fasilitas *chat*.

6) *File Transfer Protocol* atau FTP.

Merupakan aplikasi yang dapat digunakan seseorang untuk mentransfer data atau file dari satu komputer ke internet atau *upload*, sehingga bisa diakses oleh pengguna internet di seluruh pelosok dunia. Selain itu, fasilitas ini juga bisa mengambil file dari situs internet ke dalam komputer pengguna atau *download*.

Masih dalam Wati (2016: 119-120), fungsi dari media pembelajaran internet adalah sebagai berikut:

1) Komunikasi → manfaat utamanya adalah alat komunikasi.

DOI PUBLIKASI https://doi.org/10.37010/int.v2i1
MARET
Vol. 2 No. 1
2021

2) Informasi →berbagai informasi dapat ditemukan di internet.
3) Perpustakaan → merupakan perpustakan dalam bentuk jaringan komputer.
4) Tambahan→ dapat dimanfaatkan untuk mencari materi pembelajaran tambahan selain menuntaskan membaca buku.
5) Pelengkap → berfungsi melengkapi materi pembelajaran sehingga perannya membantu kemudahan dalam proses mengunpulkan materi.
6) Pengganti → dapat menggantikan model pembelajaran tatap muka jika diperlukan.

Kelebihan dunia internet dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, seperti yang penulis kutip dari Arsyad (2016: 196-197) yaitu:

a) Memudahkan dalam mendapatkan materi pelajaran atau materi perkuliahan tanpa datang ke perpustakaan atau toko buku;
b) Mendapatkan informasi apapun yang diinginkan, keterkaitannya dengan mata kuliah. Data yang didapatkan lebih lengkap dan lebih luas cakupannya;
c) Cepat dan mudah dalam menerima atau mengirim tugas sekolah atau tugas kuliah melalui email.

Sedangkan kelebihan menurut Wati (2016: 126-127) adalah sebagai berikut:

a) Menarik bagi siswa atau mahasiswa;
b) Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dan efektif.
c) Tersedianya materi pembelajaran yang mutakhir melalui media internet.
d) Tercukupinya kebutuhan materi pembelajaran baik bagi siswa atau mahasiswa maupun guru atau dosen.
e) Tidak terbatas waktu dalam mengakses materi pembelajaran.
f) Memungkinkan dapat terjadi pendistribusian pendidikan kepada semua siswa atau mahasiswa.
g) Menjembatani dalam berkomunikasi antara siswa atau mahasiswa dengan guru atau dosen secara mudah melalui fasilitas internet, karena tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu.
h) Bahan pembelajaran lebih terstruktur dan terjadwal melalui internet.
i) Memudahkan dalam belajar karena bisa kapan dan dimana diperlukan karena bahan belajar tersimpan di komputer.

Kekurangan dari media pembelajaran internet (Wati. 2016: 127-128), adalah sebagai berikut:

a) Kemampuan siswa atau mahasiswa dalam mengakses internet mempengaruhi lama waktu belajar dalam menggunakan media internet.
b) Membutuhkan kemampuan yang cukup dalam menggunakan internet sebagai media pembelajaran.
c) Kurangnya tatap muka antara guru atau dosen dengan siswa atau mahasiswa, atau antara siswa atau mahasiswa dengan siswa atau mahasiswa dapat memperlambat terbentuknya nilai dan sikap dalam proses pembelajaran.
d) Adanya kecenderungan mengabaikan aspek akademik dan aspek sosial, dan terbentuknya aspek bisnis atau komersial dalam penggunaan internet.
e) Pembelajaran cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
f) Berrgesernya peran guru, yang semula berperan menguasai teknik pembelajaran konvensional berubah harus menguasai teknik pembelajaran menggunakan teknologi informasi.

DOI UNTUK ARTIKEL INI
https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280

Scan barcode untuk mengunjungi OJS kami

g) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet, karena hal tersebut terkait dengan tersedianya listrik, telepon,dan komputer yang menunjang.

Penguasaan terhadap bahasa asing dan komputer masih kurang.

METODE

Jenis penelitian ini kualitatif deskripitif, dengan metode observasi dan wawancara langsung melalui *handphone* kepada lima (5) mahasiswa perwakilan dari lima (5) program studi yaitu: Pendidikan Ekonomi, Teknik Informatika, Pendidikan Bahasa Inggris, Desain Komunikasi Visual, dan Teknologi Informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mahasiswa sebagai informan diminta menjawab pertanyaan yang sama secara langsung melalui *handphone*. Pertanyaan: Kelemahan-kelemahan apa saja yang ditemui dengan menggunakan media internet dalam pembelajaran daring saat pandemi? (minimal 3 jawaban).

Jawaban dari mahasiswa, adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa (R) dari Pendidikan Ekonomi:
   a. Kesulitan dalam mengakses karena jaringan sering lemah, apalagi perkuliahan dilaksanakan pada pagi hingga siang dan kadang sore hari, dimana lokasi rumah mahasiswa jaraknya sangat berdekatan dengan tetangga yang menggunakan internet untuk keperluan sekolah (melalui pembelajaran daring) dan bekerja dari rumah yang kemungkinan rebutan jaringan.
   b. Meskipun mendapatkna informasi dengan mudah dan cepat, karena hampir semua tugas menggunakan media internet, mahasiswa sering kebingungan dalam memilah materi untuk tugas-tugas mata kuliah, akibatnya sering melakukan *copy paste* dan hasilnya sering tidak relevan.
   c. Sering tidak disiplin dalam menggunakan media sosial, seperti: mencari data atau informasi terkait tugas kuliah hanya kisaran tiga puluh menit namun untuk menonton film drama Korea bisa dua jam. Meskipun sering merasa bersalah dan menyesal, namun tetap sering dilakukan dengan alasan untuk hiburan di rumah.

2. Mahasiswa (A) dari Tehnik Informatika:
   a. Kesulitan dalam mendapatkan data atau informasi yang tepat dikarenakan kebanyakan isinya hampir sama.
   b. Kuota yang membengkak dikarenakan belajar dari rumah saat pandemi, sebelum pandemi membuat tugas kuliah secara berkelompok bergantian di rumah teman atau di restoran cepat saji yang menyediakan fasilitas wifi gratis.
   c. Keseringan mengakses dan mendownload materi perkuliahan dan film-film juga *game online*, komputer diserang virus yang mengakibatkan hilangnya semua data-data penting.
   d. Kelamaan berinternet ria meskipun karena tugas kuliah, badan sering pegal-pegal dan mata pedih.

DOI PUBLIKASI https://doi.org/10.37010/int.v2i1
MARET
Vol. 2 No. 1
2021

3. Mahasiswa (Mf) dari Desain Komunikasi Visual (DKV):
   a. Kuota boros karena jaringan sering terganggu dan materi/ informasi/ data yang di *download* besar MB nya. Begitu juga saat meng-*upload* tugas.
   b. Tugas kuliah melalui media internet saat pandemi ini, membuat hidup saya tidak karuan (tidak disiplin), sering terlambat makan dan kadang tidak mandi karena kelamaan mencari data atau informasi yang tepat, meskipun sudah menggunakan kata kunci untuk mencari datanya, dan dosen tidak mengarahkan.
   c. Saat perkuliahan melalui zoom, suara dosen tidak terdengar dan pemaparannya kurang jelas tampilannya (blurr), jaringan internet dari dosen yang tidak mendukung sehingga kami harus mencari sendiri materinya.

4. Mahasiswa (Mt) dari Pendidikan Bahasa Inggris:
   a. Kuota boros, hampir semua dosen menggunakan zoom dan video.
   b. Materi dari dosen saat perkuliahan sulit dipahami tampilannya kebanyakan kalimat, saat sesi tanya jawab suara putus-putus dan sering tidak ada suaranya. Kemungkinan gangguan jaringan internet.
   c. Tidak disiplin dalam memanj diri sendiri, tugas kuliah hanya makan waktu satu jam, nonton film dan buka situs kuliner bisa tiga sampai empat jam.
   d. Komputer saya pernah kena virus yang berasal dari internet, saat diservis data hilang semua dan diberi saran supaya tidak memgakses atau men*download* situs-situs tertentu.

5. Mahasiswa (K) dari Teknik Industri:
   a. Kuota boros, semua dosen menggunakan zoom, video, dan google meet.
   b. Jaringan internet parah, tetangga kiri kanan belakang rumah, pagi sampai siang bersamaan menggunakan media internet.
   c. Pusing mencari data untuk tugas kuliah, kebanyakan informasi dan data yang didapat jadi sering kopas sana sini.

Pembahasan

Hasil wawancara dari lima informan tersebut di atas, hampir semua informan mengeluh akan kuota yang membengkak meskipun penggunaannya tidak hanya untuk kepentingan perkuliahan saja yang hampir semua informan merasa keberatan dengan media yang digunakan dosen yaitu zoom, video, google meet. Selain itu kuota juga digunakan untuk kepentingan pribadi seperti hiburan (situs kuliner, film drama, *game online*, dan sebagainya).

Gangguan pada jaringan internet baik dari sisi mahasiswa maupun dari dosen mengakibatkan perkuliahan kurang lancar, akibatnya materi tidak tersampaiakn dengan baik dan mahasiswa merasa kebingungan karena tidak paham. Jaringan internet yang terganggu akibat hampir seluruh masyarakat yang mempunyai anak sekolah dan karyawan menggunakan media internet pada waktu yang hampir bersamaan.

Media internet memberikan data atau informasi yang dibutuhkan kapan saja dan dimana saja, namun pemgguna dalam hal ini mahasiswa merasa kesulitan dalam mendapatkan data dan informasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan karena terlalu banyak yang diakses, karena itu *copy paste* sering dilakukan oleh mahasiswa. Berbeda kalau mahasiswa tepat mengklik kata kunci atau pintar mencari data atau informasi, maka tidak akan lama dalam menggunakan media internet.

DOI UNTUK ARTIKEL INI
https://doi.org/10.37010/int.v2i1.280

Scan barcode untuk mengunjungi OJS kami

Meskipun media internet menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan mahasiswa, namun masih ada dosen yang memberikan tugas tanpa mengarahkan atau menjelaskan terlebih dahuilu sehingga menimbukan ketidakpahaman pada diri mahasiswa dalam membuat tugas.

Mahasiswa menjadi kurang atau tidak disiplin karena kurang bijak dalam menggunakan media internet sehingga sering lupa waktu, seperti terlambat untuk makan, belum mandi, dapat diperkirakan ada kemungkinan kurang tidur, tidak sholat bagi yang beragama Islam, kurang interaksi dengan keluarga atau orangtua, dan sebagainya.

PENUTUP

Dari hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media internet dalam pembelajaran saat pandemi, bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Jaringan internet sering terganggu, baik dari sisi mahasiswa maupun dosen sehingga menghambat jalannya perkuliahan;
2. Sering kebingungan dengan materi yang diberikan dosen dengan cara men*download*nya untuk dipelajari;
3. Kesulitan dalam memilah dari banyaknya informasi yang diterima sehingga sering terjadi *copy paste* yang mengakibatkan pembahasannya tidak nyambung atau tidak tepat;
4. Mengeluhkan adanya virus yang tanpa disadari masuk ke sistem komputer;
5. Kuota yang sering habis karena terlalu lama menjelajahi dunia maya yang lain seperti situs musik, situs tempat wisata, situs kuliner dan sebagainya sementara tugas kuliah belum selesai.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Buletin APJII. (2020). Edisi 74, Nov.2020. http://repository.ipb.ac.id/hendle/123456789/82521. Model Akses dan Pemanfaatan Internet Dalam Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pendidikan Tinggi Terbuka dan Jarak Jauh.

Saway, M. Hijrah. Saefullah, M. I. (2020). Hambatan-hambatan Pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring di SMA Riyadhul Jannah Jalan Cagak Subang. Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Volume 2, Nomer 3, November 2020. 392-404.

Subroto, G. (2015). Peran dan Tantangan TIK (Internet) Dalam Pembanguanan Pendidikan Indonesia. Jurnal Teknodik. Vo.19-Nomor 2. Agustus. 2015. Halaman 119-134.

Sidabutar, R. Hutauruk, A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. SEPREN: Journal of Mathematic Education and Applied. Vol. 02. No. 01. Hal. 45-51.

Usman, R. Arosyd, I. M. R. (2020). Analisis Kelemahan dan Kekuatan dalam Pembelajaran Daring di Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

Wati, Rima, Ega. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Penerbit Kata Pena.

DOI PUBLIKASI https://doi.org/10.37010/int.v2i1

MARET
Vol. 2 No. 1
2021