

Tersedia secara online di

Jurnal Tadris IPA IndonesiaBeranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Analisis Respon Pembelajaran Daring pada Era Pandemi Covid-19 terhadap Motivasi dan Minat Belajar Mahasiswa**Erlyza Martiwi^{1*}, Rahmi Faradisya Ekapti²^{1,2} Jurusan Tadris IPA, IAIN Ponorogo, Ponorogo**Corresponding Address: martiwierlyza@gmail.com***Info Artikel**

Riwayat artikel:
Received: 19 Maret 2022
Accepted: 21 April 2022
Published: 28 Juli 2022

Kata kunci:

Motivasi belajar
Pandemi Covid-19
Pembelajaran dalam jaringan

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menganalisis dan menjelaskan kondisi serta kendala yang dialami terkait minat dan belajar mahasiswa pada masa pandemi Covid-19. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu menggunakan studi kasus. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik survey, survey yang dibuat bertujuan untuk mengungkap secara detail tentang motivasi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini dilaksanakan pada 20-25 April 2021 dengan mengajukan 13 pertanyaan. Penelitian ini mengambil sampel responden secara random pada mahasiswa angkatan 2018 dari 5 perguruan tinggi yang berdomisili di Jawa Timur. Kuesioner tersebut dibagikan kepada responden melalui bentuk *google form*. Kemudian data yang sudah didapat dianalisis dan dihitung jumlah persentasenya kemudian dilakukan uji validitas item dilakukan dengan menggunakan korelasi product moment dengan software SPSS dengan hasil $N=40$, nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ (0,312) dan nilai $sig. > nilai sig. \alpha$ (0,05), sedangkan uji reliabilitas instrumen kuesioner dilakukan dengan menggunakan teknik analisis Cronbach's Alfa dengan hasil 0,657. Dari hal tersebut pembelajaran daring bisa menjadi pertimbangan untuk memperhatikan kondisi dan solusi minat serta motivasi belajar mahasiswa.

© 2022 Erlyza Martiwi, Rahmi Faradisya Ekapti.

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 Badan Kesehatan Dunia atau WHO telah menyatakan bahwa virus Corona atau Covid-19 sebagai pandemi. Menindaklanjuti hal tersebut, Presiden Republik Indonesia dan Pemerintah Daerah beserta jajarannya memberikan tindakan lanjut untuk saling bahu membahu membuat beberapa langkah taktis sebagai upaya pencegahan penyebaran virus Corona Covid-19 di masyarakat. Salah satunya dengan melaksanakan *lockdown* atau Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), khususnya di daerah atau kota besar. Hal ini tak lain dikarenakan banyak daerah sudah termasuk zona merah atau sudah banyak warganya yang terinfeksi positif virus corona. Kebijakan PSBB tersebut membuat setiap orang diharuskan untuk bisa mengisolasi diri serta membatasi aktivitas di luar ruangan. Pada masa ini terjadi pandemi Covid-19 yang menyebabkan aktifitas terhambat di berbagai bidang, khususnya juga berdampak pada dunia pendidikan.

Maka instansi pendidikan merubah cara pembelajaran, yang awalnya berjalan normal atau dilakukan dengan tatap muka mengharuskan peserta didik dan pendidik untuk menerapkan metode belajar daring (*online*). Di Indonesia, pembelajaran jarak jauh atau daring ini dimulai pada tanggal 16 maret 2020, dimana anak mulai belajar dari rumahnya masing-masing tanpa perlu pergi ke sekolah. Berbicara mengenai pembelajaran jarak jauh atau daring maka pentingnya penguasaan ilmu teknologi bagi seorang guru agar pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan efektif disaat pandemi seperti ini. Pembelajaran secara daring di masa pandemi Covid-19 dikukuhkan dengan Surat Edaran Mendikbud No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Konsekuensi dari penutupan Lembaga Pendidikan secara fisik dan mengganti dengan belajar di/dari rumah sebagaimana kebijakan pemerintah adalah adanya perubahan sistem belajar mengajar. Pengelola sekolah, siswa, orangtua, dan tentu saja guru atau tenaga pendidik harus bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau *online*, yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning* atau dikenal dengan istilah pembelajaran dalam jaringan atau “pembelajaran daring” di Indonesia. Negara Indonesia juga relatif tidak berbeda dengan negara lain. Meskipun menyadari bahwa ada disparitas terhadap akses teknologi pembelajaran dan beragamnya latar belakang orang tua, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan tegas memberlakukan kebijakan pembelajaran daring.

Menurut Sardin motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai (Sardin, 2019). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya pengaruh yang ada di diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar mengandung peranan penting dalam menumbuhkan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga peserta yang bermotivasi kuat memiliki energi yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar

Pembelajaran adalah cara atau proses seseorang untuk belajar. Kegiatan belajar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring ini pembelajaran yang diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas, pembelajaran daring kegiatan mengajar peserta didik secara virtual tanpa adanya tatap muka langsung antara peserta didik dan guru dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Kuntarto, 2017). Pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa memiliki keleluasaan waktu belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu, mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti *e-classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group* (Fitriyani et al., 2020). Kegiatan pembelajaran tersebut merupakan sebuah inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Pembelajaran daring tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu terkait efektifitas dan efisiensi waktu serta kita lebih tanggap dalam penggunaan teknologi. Pembelajaran daring mempunyai juga mempunyai banyak manfaat, yang pertama dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara pendidik dengan peserta didik, kedua peserta didik saling berinteraksi dan berdiskusi antara peserta didik atau mahasiswa yang satu dengan yang lainnya tanpa melalui pengajar, ketiga sarana yang tepat untuk ujian maupun kuis, kelima pendidik dapat dengan mudah memberikan materi kepada mahasiswa berupa gambar dan video selain itu murid juga dapat mengunduh bahan ajar

tersebut, kelima dapat memudahkan guru membuat soal dimana saja dan kapan saja, serta pengajar dapat memastikan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran atau tidak secara bersamaan meskipun berada di tempat yang berbeda (Jamaludin, 2020). Namun disisi lain juga ada kelemahan yang muncul salah satunya ancaman kesehatan psikologis dan fisik pada peserta didik saat pembelajaran daring siswa cenderung banyak mendapat tugas dan menggunakan perangkat teknologi digital, yang tentunya jika intensitas aktivitas pengerjaan dan penggunaan alat tersebut dalam jangka yang lama maka akan menimbulkan gangguan fisik seperti nyeri punggung, ketegangan saraf mata, kepala pusing dan lain sebagainya. Selain itu salah satu efek pembelajaran daring timbul masalah psikologis, salah satu contohnya terjadinya *cabin fever*. *Cabin fever* atau demam kabin secara sederhana dijelaskan sebagai rasa kegelisahan seseorang akibat terjebak atau terisolasi dalam suatu tempat dalam jangka waktu yang lama (Rosenbatt, 2010). Spesialis kedokteran jiwa RS. UNAIR dr. Hafid Algristian, Sp.KJ. mengungkapkan bahwa *cabin fever* bisa menjadi fenomena yang berpotensi besar muncul di masa pandemi ini. Menurut dr. Hafid, ada lima gejala umum yang bisa muncul pada penderita *cabin fever*. Pertama adalah gejala demotivasi, pada gejala ini biasanya orang tersebut akan merasakan putus asa, kosong, hilang respon dan kehilangan empati. Kedua adalah gejala aspek kognitif, yaitu gangguan konsentrasi atau sulit fokus yang membuat seseorang menjadi tidak produktif. Ketiga, gejala insomnia dan parasomnia yang merupakan gangguan tidur hingga *sleep walking*, pada siswa sendiri kemungkinan akan terjadi jika mengerjakan tugas secara difolsir. Keempat, gejala psikomotorik atau gangguan dalam energi. Gangguan tersebut dapat berupa kelebihan energi yang membuat sensitif maupun kekurangan energi. Gejala kelima adalah gejala otonomik yang mengakibatkan gangguan buang air besar atau buang air kecil (Rifai, 2020). Dari gangguan-gangguan tersebut pastinya akan berpengaruh juga terhadap menurunnya minat dan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring akibat kinerja fisik dan psikisnya yang terganggu sehingga akan mempengaruhi fokus atau kemampuan dalam pemahaman materi yang diberikan dosen atau pendidik.

Pada saat pembelajaran daring pengajar atau dosen lebih menggunakan model pembelajaran ceramah dan visual bahkan hanya memberikan tugas dan kurang dalam memberikan pengarahan serta makna belajar menjadi berkurang. Disamping itu dengan banyaknya kebiasaan baru peran dosen menjadi kompleks, sehingga muncul kasus baru yaitu *learning loss*. *Learning loss* adalah menurunnya atau hilangnya pengetahuan dan keterampilan akademik siswa akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengancam minat dan motivasi belajar siswa yang nanti akan berpengaruh pada prestasi siswa. Selain pernyataan tersebut bisa sekali berdampak pada siswa, tentunya juga berdampak lebih besar pada mahasiswa. Selain itu *learning loss* terjadi karena kurangnya kualitas serta fasilitas bagi peserta didik yang menjalankan pembelajaran daring, misalnya terkait penggunaan kuota internet yang berlebih, kendala gawai dan sinya dan lain sebagainya sehingga akhirnya berdampak pada penurunan capaian belajar peserta didik. Dari hal tersebut ketika peserta didik melaksanakan pembelajaran daring dengan jangka lama maka akan timbul kurangnya minat dan motivasi belajar serta ancaman kesehatan psikologis dan fisik akibat isolasi diri.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan mahasiswa yaitu terkait minat dan motivasi belajar dalam pembelajaran daring di era pandemi Covid-19, apakah ada kendala, faktor serta dampak yang ditimbulkan. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperkaya ilmu, pengetahuan dan tentunya sebagai literasi pada bidang pendidikan khususnya pada masa pandemi ini. Dan penelitian ini semoga juga bisa sebagai referensi atau saran kepada pihak akademisi yang masih terus berupaya memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia.

Oleh karena itu penulis ingin mengkaji dan menganalisis menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan tujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar mahasiswa menurun atau justru meningkat selama pembelajaran daring pada pandemi Covid-19 ini berlangsung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu menggunakan studi kasus. Penelitian kuantitatif berupaya untuk mengungkap kebenaran dan prinsip universal dalam bentuk hubungan antar variabel atau fenomena. Ciri dalam penelitian kuantitatif yaitu teknik analisis datanya menggunakan teknik kuantitatif (statistika) secara objektif (Cresswell, 2016). Adapun teknik yang digunakan adalah teknik survei. Teknik survei dipandang sebagai metode untuk menggambarkan secara kuantitatif aspek-aspek spesifik dari populasi tertentu sehingga pengumpulan datanya dilakukan kepada sekelompok orang yang hasilnya dapat digeneralisasi kembali ke dalam suatu populasi tertentu. teknik survei digunakan untuk mengumpulkan informasi dari jumlah orang mengenai suatu topik atau isu tertentu, Survei yang dibuat bertujuan untuk mengungkap secara detail tentang motivasi mahasiswa dalam pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 (Jamaluddin et al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan pada 20-25 April 2021 dengan jumlah mengajukan 13 pertanyaan. Penelitian ini mengambil sampel responden secara random pada mahasiswa angkatan 2018, dengan jumlah responden sebanyak 40 orang mahasiswa dari 5 perguruan tinggi yang berdomisili di Jawa Timur. Data tersebut diperoleh melalui pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh responden melalui bentuk *google form*, penggunaan *google form* tersebut agar kuesioner mudah diakses oleh mahasiswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang menanyakan tentang pembelajaran pada sistem daring. Komponen yang terdapat dalam kuesioner tersebut terdiri atas beberapa pertanyaan yaitu informasi nama, jenis kelamin dan asal dari institusi dan perguruan tinggi (1) Bagaimana motivasi belajar anda selama mengikuti kegiatan belajar secara daring? (2) Apakah anda lebih produktif dalam belajar dan mengerjakan tugas ketika pembelajaran daring? (3) Seberapa tertarik anda mengikuti pembelajaran daring? (4) Seberapa mudah pembelajaran daring ini digunakan? (5) Bagaimana interaksi dosen dengan mahasiswa saat menggunakan sistem daring? (6) Saat pembelajaran daring, apakah seluruh kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik (terstruktur, sesuai jadwal, terkoordinasi)? Jika lainnya (sebutkan kegiatan pembelajaran yang secara garis besar sudah terstruktur sesuai jadwal atau yang tidak). (7) Apakah pembelajaran daring yang sudah dilakukan dapat digunakan untuk menguasai *learning objective* baik tutorial, kuliah materi, praktikum? (Catatan spesifik : pikirkan salah satu kegiatan pembelajaran yang bisa untuk mencapai LO, yang mana tidak/kurang) (8) Aplikasi pembelajaran Sinkron (langsung) apakah yang paling nyaman saat anda mengikuti pembelajaran daring? (9) Aplikasi pembelajaran Asinkron apakah yang paling nyaman saat anda mengikuti pembelajaran daring?, (10) Saat pembelajaran daring apakah anda merasakan gangguan psikologis? (11) Jika "Ya", anda mengalami gangguan psikologis apa yang dirasakan ketika pembelajaran daring ini? (12) Saat pembelajaran daring apakah anda merasakan gangguan fisik? (13) Jika "Ya", anda mengalami gangguan fisik apa yang dirasakan ketika pembelajaran daring ini?.

Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis jumlah persentasenya dari jumlah responden yang sudah menjawab pertanyaan. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini. Pertama, membuat daftar pertanyaan terkait motivasi dan minat pembelajaran daring pada mahasiswa. Kedua, menyebar kuesioner kepada mahasiswa angkatan 2018 sebagai responden untuk menjawab kuesioner tersebut untuk mengetahui atau mengukur seberapa antusiasnya dan penguasaan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Ketiga, mengumpulkan hasil jawaban responden dan kemudian menganalisis atau menghitung persentase dari hasil jawaban kuesionernya. Keempat, menguji menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Uji validitas item dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan software

SPSS (Sugiyono, 2019). Sedangkan uji reliabilitas instrumen kuesioner dilakukan dengan menggunakan teknik analisis *Cronbach's Alfa* (Cresswell, 2016). Kelima, yaitu tahapan akhir, peneliti mengolah dan menganalisis data dari responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menganalisis dari berbagai aspek pertanyaan kuesioner yang pertama teknik analisis pada penelitian ini dilakukan dengan menghitung terlebih dahulu presentase hasil skor jawaban kuesioner yang telah diperoleh dari *google form*, adapun rumus yang digunakan dalam menghitung presentasenya adalah sebagai berikut (Sukmadinata, 2015).

$$\text{Rumus Indeks \%} = \frac{100}{T} \times X \quad (1)$$

Keterangan :

T : Total jumlah responden

X : Jumlah responden

1. Profil Singkat Responden

Dari penelitian tersebut terdapat responden sejumlah 40 orang. Responden ini adalah mahasiswa angkatan 2018 dari beberapa institusi/ perguruan tinggi yang berdomisili di daerah Jawa Timur, yaitu terdiri dari kampus Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Politeknik Kesehatan Malang, Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Surabaya dan Universitas Airlangga. Dengan data sebaran respondennya adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sebaran Institusi/Perguruan Tinggi yang mengisi kuesioner penelitian

Nama Institusi/ Perguruan Tinggi	Jumlah Responden
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo	70%
Politeknik Kesehatan Malang	5%
Universitas Brawijaya	7,5%
Universitas Negeri Surabaya	10%
Universitas Airlangga	7,5%

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang mengisi kuesioner paling banyak memberikan tanggapan berasal dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yaitu sebanyak 70% urutan berikutnya dari Universitas Negeri Surabaya sebanyak 10%, Universitas Brawijaya dan Universitas Airlangga dengan hasil presentase yang sama yaitu 7,5 dan urutan yang terakhir dari Politeknik Kesehatan Malang dengan jumlah 5%.

Adapun jenis kelamin dari jumlah 40 responden mahasiswa angkatan 2018 sebagai berikut.

Tabel 2. Jumlah jenis kelamin responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Laki-laki	17,5 %
Perempuan	82,5 %

Berdasarkan dari tabel 2 menunjukkan jumlah presentase pengisi sesuai jenis kelamin kelamin dari responden paling banyak adalah perempuan 82,5% kemudian laki-laki dengan jumlah 17,5%.

2. Kondisi Pembelajaran Daring

Kondisi pembelajaran daring yang dibahas terdiri dari atas Motivasi belajar mahasiswa saat mengikuti daring, produktivitas mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan

tugas ketika pembelajaran daring, ketertarikan mahasiswa mengikuti pembelajaran daring, kemudahan saat pembelajaran daring, interaksi dosen dengan mahasiswa saat menggunakan sistem daring, pelaksanaan pembelajaran daring, penguasaan saat pembelajaran daring, penggunaan aplikasi pembelajaran sinkron (langsung) saat pembelajaran daring, penggunaan aplikasi pembelajaran asinkron saat pembelajaran daring, mahasiswa yang mengalami gangguan psikologis saat pembelajaran daring, jenis gangguan psikologis saat pembelajaran daring, mahasiswa yang mengalami gangguan fisik saat pembelajaran daring dan yang terakhir jenis gangguan fisik saat pembelajaran daring. Dari jawaban yang telah diisikan, responden menunjukkan jawaban pertanyaan yang bervariasi, adapun data dan informasi lengkapnya dapat dilihat dari tabel- tabel.

Tabel 3. Motivasi Belajar Mahasiswa saat Mengikuti Pembelajaran Daring

Motivasi Belajar	Jumlah Responden
Menurun	50 %
Statis	40 %
Meningkat	10 %

Berdasarkan tabel 3 maka jumlah responden menjawab pertanyaan terkait motivasi belajar mahasiswa saat mengikuti pembelajaran daring 50% menurun, 40% statis atau tetap dan 10%. Kondisi pada masa pandemi Covid-19 ini tentunya memberikan efek yang signifikan pada mahasiswa dengan kondisi yang berbeda-beda ketika pembelajaran daring. Model, metode dan media pembelajaran saat daring yang kurang sesuai tentunya akan mempengaruhi juga minat dan motivasi belajar mahasiswa.

Tabel 4. Produktivitas Mahasiswa dalam Belajar dan Mengerjakan Tugas ketika Pembelajaran Daring

Produktivitas Belajar dan Pengerjaan Tugas	Jumlah Responden
Menurun	25 %
Statis	17,5 %
Meningkat	57,5 %

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari proses pembelajaran daring produktivitas mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan tugas ketika pembelajaran daring 25% menurun, 17,5% statis atau tetap dan 57,5% meningkat. Dari informasi tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran daring bisa melatih mahasiswa untuk lebih produktif dan belajar secara mandiri agar bisa mampu memahami materi yang diberikan oleh dosen dan mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut, namun kadangkala semangat mahasiswa yang berbeda-beda dapat menunjukkan tidak semua mahasiswa nyaman atau bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, mungkin bisa dilihat dari faktor pemahaman, kurang kejelasan materi, kurangnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran online dan faktor yang lainnya.

Tabel 5. Ketertarikan Mahasiswa Mengikuti Pembelajaran Daring

Ketertarikan Mengikuti Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Kurang tertarik	50 %
Cukup tertarik	47,5 %
Sangat tertarik	0 %
Lainnya	2,5 %

Tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah responden menjawab pertanyaan terkait ketertarikan mahasiswa mengikuti pembelajaran daring 50% mahasiswa kurang tertarik, 47,5% cukup tertarik, 0% sangat tertarik dan 25% dengan jawaban lainnya atau bisa dijelaskan tergantung mata kuliah, dosen pengajar, waktu, situasi dan kondisi dari mahasiswa.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring. Disaat awal pandemi mungkin antusias mahasiswa untuk belajar dalam sistem daring sangat antusias kemudian dengan berjalannya waktu menjadikan mereka merasa bosan atau merasa monoton dalam mengikuti pembelajaran daring, hal tersebut juga dapat disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya adalah kebiasaan mahasiswa pada saat sistem pembelajaran tatap muka (*offline*) mungkin lebih terbiasa dibandingkan dengan dengan pembelajaran daring (*online*). Kebiasaan ini tentu menjadi faktor penentu kesuksesan pembelajaran dengan sistem daring. Jika responden terbiasa dengan pembelajaran sistem daring, maka modal dasar dalam proses pembelajaran sistem daring ini akan dapat terpenuhi. Karena jika kita merasa tertarik maka minat dan motivasi belajar kita saat pembelajaran daring akan ikut terbangun dan kita mampu mengendalikannya sehingga kita dapat belajar dan memahami materi yang telah diberikan dengan baik.

Tabel 6. Kemudahan saat Pembelajaran Daring

Kemudahan saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Sulit	2,5 %
Cukup	27,5 %
Mudah	67,5 %
Sangat Mudah	5 %

Tabel 6 menunjukkan bahwa jumlah responden terkait kemudahan saat pembelajaran saat pembelajaran daring merasakan 2,5% sulit, 27,5% cukup, 67,5% mudah, 5% sangat mudah. Dari informasi data tersebut bisa menunjukkan bahwa mahasiswa banyak yang bisa melakukan pembelajaran daring, dalam pembelajaran daring ini siswa tentunya mempunyai dan mendapatkan pengalaman pelajaran yang baru. Disisi lain siswa juga bisa melakukan kegiatan sampingan yang bisa mengasah *softskill* dan *hadrskill*-nya, karena pembelajaran dari itu fleksibel karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun kadangkala juga ada mahasiswa yang kurang bisa menguasai atau manajemen waktu belajar dan kegiatan saat pembelajaran dari karena dari kondisi mahasiswayang berbeda-beda tersebut.

Tabel 7. Interaksi Dosen dengan Mahasiswa saat Menggunakan Sistem Daring

Interaksi Dosen dengan Mahasiswa saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Kurang	50 %
Cukup	32,5 %
Baik	17,5 %
Sangat Baik	0 %

Tabel 7 menunjukkan informasi data terkait interaksi dosen dengan mahasiswa saat menggunakan sistem daring 50% merasakan kurang, 32,5% cukup, 17,5% baik dan 0% sangat baik. Hal tersebut dapat disebabkan karena beberapa faktor, diantaranya perlihan mahasiswa dan dosen dari pembelajaran offline menjadi pembelajaran online. Ketika pembelajaran daring pada masa pandemi seperti ini tentunya mahasiswa dan dosen tidak bisa melakukan tatap muka karena tuntan mematuhi protokol kesehatan, sehingga ketika tidak melakukan pembelajaran secara tidak langsung maka interaksi dosen dengan mahasiswa kurang maksimal. Dalam pembelajaran daring memahami materi dengan instruksi yang sudah dijelaskan pun masih menjadi tantangan, sehingga beberapa mahasiswa merasa sulit memahami materi yang diberikan. Selain itu ada beberapa mata kuliah yang materinya memerlukan penjelasan langsung atau melakukan praktikum, misalnya pada mata kuliah Biologi dasar, Fisika dasar dan Kimia dasar pada Jurusan Tadris IPA IAIN Ponorogo, apalagi dari rumpun jurusan kesehatan misalnya dari kampus lain. Disamping itu dengan banyaknya

kebiasaan baru peran dosen menjadi kompleks, sehingga muncul kasus baru yaitu dosen menjadi *slow respond* terhadap pertanyaan-pertanyaan dan keluhan mahasiswa yang belum paham. Maka dari itu mahasiswa harus pintar mencari alternatif lain dan ide untuk memperlancar pemahaman dalam proses belajar, walaupun tidak semua mahasiswa dapat mengetahui metode atau model yang tepat untuk dirinya sendiri. Oleh karena itu pemilihan model, metode dan media yang tepat harus dilakukan oleh dosen dan disesuaikan dengan mata kuliah yang diampu.

Tabel 8. Pelaksanaan Pembelajaran Daring (Terstruktur, Sesuai Jadwal, Terkoordinasi)

Pelaksanaan Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Kurang	42,5 %
Cukup	32,5 %
Baik	25 %
Sangat Baik	0 %

Data tabel 8 menunjukkan bahwa 42,5% mahasiswa merasakan kurang sesuai dalam pelaksanaan terkait pembelajaran daring, 32,5% cukup, 25% baik dan 0% sangat baik. Kondisi pada masa pandemi ini tentunya memberikan efek yang besar bagi kondisi pembelajaran daring bagi mahasiswa maupun dosen. Mahasiswa dan dosen memerlukan waktu atau jadwal untuk menyesuaikan dengan jadwal perkuliahan dikarenakan bukan hanya perkuliahan saja yang dilaksanakan namun pada masa work from home terdapat kegiatan atau agenda lain baik dari dosen maupun mahasiswa. Kemudian pada penyesuaian jadwal juga dilakukan dengan banyak pertimbangan, di antaranya adalah mempertimbangan kondisi dosen dan mahasiswa ketika berada di rumahnya masing-masing, penyampaian keseluruhan materi agar jelas dan dipahami oleh mahasiswa, karena dengan masa pandemi ini tentunya kurikulum dan metode pembelajarannya pun ikut berubah maka dosen maupun mahasiswa sendiri harus pandai dalam mengkoordinasikan hal tersebut.

Tabel 9. Penguasaan saat Pembelajaran Daring

Penguasaan Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Kurang	42,5 %
Cukup	25 %
Baik	32,5 %
Sangat Baik	0 %

Kondisi responden dalam hal mereka menguasai dengan pembelajaran daring yang bisa dilihat dari tabel 9 menunjukkan bahwa 42,5% kurang, 25% cukup, 32,5% baik dan 0% sangat baik. Berdasarkan data ini menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa terbiasa dengan dengan sistem daring, karena tingkat kapabilitas mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring tentunya juga berbeda-beda. Kebiasaan ini tentu menjadi faktor penentu penguasaan dan kesuksesan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran sistem daring. Jika responden dapat terbiasa dengan pembelajaran daring, maka modal dasar dalam proses pembelajaran daring ini dapat terpenuhi dan otomatis mahasiswa juga mampu menguasai, tentunya bisa menguasai dari segi teknologi, situasi dan kondisi. Karena teknik dasar mengendalikan aplikasi sangat penting untuk mendukung kesuksesan dan penguasaan belajar dengan pembelajaran sistem daring ini.

Tabel 10. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Sinkron (Langsung) saat Pembelajaran daring

Penggunaan Aplikasi Sinkron	Jumlah Responden
Zoom	25 %
Google meet	75 %
Jitsi	0 %
Skype	0 %
Lainnya	0 %

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan dari 4 aplikasi sinkron (langsung) yang tertera 75% mahasiswa paling banyak menggunakan aplikasi atau media belajar *Google Meet*, kemudian 25% mahasiswa menggunakan aplikasi *Zoom*, 0% tidak menggunakan aplikasi *Jitsi* dan *Skype*. Jika dilihat dari data tersebut, aplikasi sinkron dalam satu mata kuliah yang berbeda-beda dapat digunakan beberapa aplikasi atau media untuk penyampaian materinya secara langsung yang disesuaikan dengan kenyamanan pengguna atau mahasiswa tersebut. Jika dilihat mengapa *Google Meet* banyak dipilih karena dari segi penggunaan penyimpanan ruang (*memory storage*) dan kuota internet lebih sedikit daripada *Zoom* dan *Skype*. Walaupun dari aplikasi *Zoom* dan *Skype* dari kualitas videonya yang lebih jelas dan stabil namun penggunaan ruang dan kuota internet lebih banyak dari *Google Meet*, serta mengapa *Jitsi* tidak ada memilih karena mungkin di Indonesia sendiri penggunaan aplikasi *Jitsi* kurang populer dibandingkan *Google Meet* dan *Zoom*. Karena kedua aplikasi *video conference* ini bisa memuat peserta lebih banyak yaitu 100 orang bahkan lebih (Wulandari, 2021). Selain itu kelebihan lain dari *Google Meet* lebih mudah diakses bisa melalui *web* tanpa harus *install* aplikasinya tersebut ketika ingin menggunakan, namun penggunaan media tersebut balik lagi kepada kenyamanan dan kesepakatan mahasiswa dan dosen masing-masing ketika melakukan pembelajaran daring, karena penggunaan media atau aplikasi sinkron tersebut sebagai penunjang agar bisa melakukan pembelajaran dalam sistem daring yang baik dan maksimal (Sawitri, 2020).

Tabel 11. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Asinkron (Tidak Langsung) saat Pembelajaran Daring

Penggunaan Aplikasi Asinkron	Jumlah Responden
E-learning Institusi/ Perguruan Tinggi	17,5 %
Edmodo	5 %
WhatsApp	25 %
Google classroom	47,5 %
Telegram	2,5 %
Moodle	2,5%
Lainnya	0%

Tabel 11 menunjukkan jumlah pengguna 6 aplikasi asinkron (tidak langsung) yang dipilih mahasiswa saat pembelajaran daring. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media atau aplikasi *Google Classroom* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan diminati mahasiswa dalam sistem pembelajaran daring yaitu dengan jumlah 47,5%, kemudian disusul dengan *WhatsApp* 25%, *E-learning* Institusi atau Perguruan Tinggi 17,5%, *Edmodo* 5% serta *Telegram* dan *Moodle* dengan jumlah yang sama yaitu 2,5%, aplikasi lainnya 0%. Aplikasi asinkron bisa digunakan dalam satu mata kuliah dapat digunakan beberapa fitur dan kegunaan media pembelajaran online tersebut, untuk penyampaian materinya bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Ragam penggunaan aplikasi ini tentunya menjadi cara yang tepat untuk kesuksesan dan usaha pembelajaran daring yang baik. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang dimiliki oleh Google yang penggunaan aplikasinya sangat mudah dengan fitur yang lumayan lengkap. Namun aplikasi lain tentunya juga memiliki dan kelebihan masing-masing dalam fiturnya, dan semua itu merupakan media pendukung untuk menunjang atau strategi baru dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Kelebihan dari aplikasi asinkron tersebut adalah gratis yaitu tidak perlu memerlukan

server tersendiri sehingga pembelajaran lebih efisien, sederhana dan mudah untuk digunakan oleh mahasiswa dan dosen, selain itu lebih aman dan tidak terkendala server.

3. Kendala dalam Pembelajaran Daring

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan sistem daring pastinya selamanya tidak selalu lancar, di beberapa waktu pelaksanaan pembelajaran daring pastinya ada timbul beberapa permasalahan yang menjadi kendala bagi mahasiswa (Harjanto & Sumunar, 2018). Pada tabel-tabel dibawah ini akan menunjukkan beberapa kendala yang dialami responden selama proses pelaksanaan pembelajaran daring pada pandemi Covid-19 ini.

Tabel 12. Mahasiswa yang Mengalami Gangguan Psikologis saat Pembelajaran Daring

Pengalaman Gangguan Psikologis saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Ya	85 %
Tidak	15 %

Berdasarkan informasi data dari tabel 12 menunjukkan hasil bahwa 85% responden mengalami gangguan psikologis saat pembelajaran daring dan 15% tidak mengalami gangguan psikologis saat pembelajaran daring. Dalam kasus tersebut, gangguan psikologis pada mahasiswa saat mengikuti pembelajaran daring cenderung melakukan aktivitas yang monoton pada jangka waktu yang panjang, banyaknya tugas kuliah yang diberikan serta adanya permasalahan lain yang timbul dari faktor lain. Ketika pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 mahasiswa dituntut untuk tinggal di rumah dan mengurangi kerumunan untuk mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah, sehingga kurang berinteraksi dengan kegiatan yang ada diluar. Ketika psikologis tersebut terganggu pastinya akan mempengaruhi minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran dari bisa menurun. Maka dari itu mahasiswa harus pandai mengatur kondisi psikologisnya.

Tabel 13. Jenis Gangguan Psikologis saat Pembelajaran Daring

Jenis Gangguan Psikologis saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Cabin fever	15 %
Learning loss	37,5 %
Demotivasi	22,5 %
Gangguan psikomotorik	17,5 %
Lainnya	7,5 %

Tabel 13 menunjukkan bahwa responden yang mengalami gangguan psikologis ketika pembelajaran daring, responden tersebut mengalami beberapa jenis gangguan psikologis, yang paling tertinggi adalah responden mahasiswa mengalami 37,5% *learning loss*. *Learning loss* adalah menurunnya atau hilangnya pengetahuan dan keterampilan akademik siswa akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengancam minat dan motivasi belajar siswa yang nanti akan berpengaruh pada prestasi siswa. Selanjutnya responden mengalami gangguan psikologis yaitu demotivasi sebanyak 22,5%. Demotivasi tersebut adalah gejala dimana individu tersebut biasanya akan merasakan putus asa, kosong, hilang respon dan kehilangan empati karena melakukan aktivitas yang sama, hal tersebut pastinya dapat dialami mahasiswa ketika pembelajaran daring ini. Kemudian ada responden yang mengalami gangguan psikomotorik sebanyak 17,5%, gangguan psikomotorik tersebut adalah gangguan dalam energi. Gangguan tersebut dapat berupa kelebihan energi maupun bisa kekurangan energi yang membuat individu lebih sensitif, bahkan bisa menjadi *moodswing*, dalam kategori mahasiswa termasuk dalam usia produktif pastinya pengaruh dari hormon pada tubuh akan berpengaruh dalam energi dan perubahan suasana hati ketika melakukan pembelajaran daring secara terus-menerus. Selanjutnya responden mengalami gangguan psikologis *cabin fever*

dengan jumlah 15%, *cabin fever* sendiri adalah demam kabin, secara sederhana dijelaskan sebagai rasa kegelisahan seseorang akibat terjebak atau terisolasi dalam suatu tempat dalam jangka waktu yang lama. Hal tersebut dapat terlihat jelas ketika pandemi Covid-19 ini, pada saat *learn from home* mahasiswa tentunya berada di rumah atau melakukan pembelajaran daring sudah dalam jangka waktu yang lama sehingga pastinya mahasiswa sudah beresiko terkena gangguan *cabin fever* tersebut. Dan untuk gangguan psikologis yang lainnya ada sebanyak 7,5%.

Tabel 14. Mahasiswa yang Mengalami Gangguan Fisik saat Pembelajaran Daring

Pengalaman Gangguan Fisik saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Ya	77,5 %
Tidak	22,5 %

Berdasarkan tabel 14 di atas menunjukkan hasil bahwa 77,5% responden mengalami gangguan fisik saat pembelajaran daring dan 22,5% tidak mengalami gangguan fisik saat pembelajaran daring. Menurut penelitian Atiqah dan Lia Perubahan metode pembelajaran yang dilakukan melalui pembelajaran tatap muka menjadi daring yang dilakukan secara tiba-tiba berdampak pada kesehatan fisik mahasiswa, selain itu pada penelitian tersebut menunjukkan masalah fisik yang terjadi selama proses pembelajaran daring adalah kelelahan sebesar 24,4% (Pustikasari & Fitriyanti, 2021). Hal tersebut bisa terjadi karena mahasiswa menghabiskan waktu berada di depan gawai atau layar PC, sehingga kurang ruang gerak dan aktivitas fisik pada mahasiswa ketika melakukan aktivitas pembelajaran daring sehingga jika tidak dilakukan dengan cara yang benar hal tersebut akan menimbulkan permasalahan dalam gangguan fisik mahasiswa. Biasanya mahasiswa cenderung malas berolahraga ketika berada di rumah dan terlalu fokus pada pengerjaan tugas-tugas kuliah pada saat pembelajaran daring ini yang relatif lebih banyak dari biasanya pada saat pembelajaran tatap muka, sehingga akan membutuhkan energi yang berlebih kemudian mahasiswa lebih cepat merasa lelah dan malas untuk melakukan olahraga.

Tabel 15. Jenis Gangguan Psikologis saat Pembelajaran Daring

Jenis Gangguan Fisik saat Pembelajaran Daring	Jumlah Responden
Nyeri organ/anggota tubuh	27,5 %
Anemia	15 %
Insomnia, parasomnia, sleepwalker	22,5 %
Gangguan otonomik	20%
Lainnya	15 %

Tabel 15 menunjukkan bahwa responden yang mengalami gangguan fisik ketika pembelajaran daring, responden tersebut mengalami beberapa jenis gangguan psikologis, yang paling banyak adalah responden mahasiswa mengalami nyeri organ atau anggota tubuh sebanyak 27,5%. Hal tersebut bisa terjadi karena kurang aktivitas fisik saat pembelajaran daring, misalnya kurang *stretching*, kurang pemanasan karena cenderung melakukan aktivitas jangka lama di depan layar gawai, nyeri tersebut yang biasanya dirasakan mahasiswa adalah nyeri kepala, punggung, mata, tangan maupun kaki. Kemudian responden merasakan Insomnia, parasomnia dan *sleepwalker* sebanyak 22,5%, gangguan fisik ini merupakan gangguan pada tidur. Insomnia yaitu gangguan susah untuk tidur atau terlelap sedangkan parasomnia adalah gejala tidak menyenangkan yang terjadi saat hendak tidur, sudah terlelap, atau terbangun dari tidur. Gangguan ini bisa berupa gerakan, perilaku, emosi, persepsi, hingga mimpi yang tidak wajar, ada *sleepwalker* yaitu gangguan tidur berjalan yang secara tidak sadar. Dari hal tersebut bisa terjadi pada mahasiswa karena mahasiswa biasanya sering

difolsir atau bergadang saat mengerjakan tugas kuliah pada saat daring, sehingga hal tersebut menjadikan jam tidur pun berkurang dan menjadi tidak teratur dan kualitas dari tidur pun menjadi berkurang sehingga dapat memicu gangguan tidur tersebut, hal ini jika terjadi terus menerus pada mahasiswa akan mengakibatkan menurunnya kekuatan kesehatan fisik. Selain itu ada 20% responden yang mengalami gangguan otonomik, gangguan otonomik adalah gangguan buang air besar atau buang air kecil. Ketika mengerjakan tugas terlalu difolsir mahasiswa cenderung lalai untuk jam waktu makan dan kurang minum air putih yang bisa sehingga dapat menimbulkan masalah atau gangguan pada buang air besar, selain itu duduk terlalu lama pun juga mempengaruhi sistem ginjal yang juga akan berpengaruh pada saat buang air kecil (Lestari & Lukas, 2021). Selanjutnya responden mengalami gangguan fisik anemia sebanyak 15%, anemia sendiri yaitu kekurangan sel darah merah. Anemia dapat terjadi jika tubuh dalam keadaan terlalu lelah melakukan aktivitas berlebihan dan kurangnya asupan zat gizi yang baik. Dan yang terakhir gangguan fisik lainnya yang dialami mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran daring adalah demam, flu, batuk, dehidrasi dan gangguan lain sebagainya.

4. Uji Validitas dan Realibilitas Data

Penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis hasil jawaban responden yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Setelah dianalisis dan dihitung, hasil dari jawaban para responden kemudian diuji validitasnya menggunakan korelasi product moment. Secara teknis, pengujian dilakukan dengan menggunakan bantuan software statistik SPSS.

Tabel 16. Hasil Uji Validitas Pertanyaan

No.	Item Pertanyaan	F.Hitung	F.Tabel	Nilai Sig.	Nilai Sig. a	Kesimpulan
1	Motivasi belajar saat mengikuti pembelajaran daring	0,518	0,312	0,001	0,05	Valid
2	Produktivitas belajar dan pengerjaan tugas	0,443	0,312	0,004	0,05	Valid
3	Ketertarikan mengikuti pembelajaran daring	0,453	0,312	0,003	0,05	Valid
4	Kemudahan saat pembelajaran daring	0,491	0,312	0,002	0,05	Valid
5	Interaksi dosen dengan mahasiswa saat pembelajaran daring	0,458	0,312	0,003	0,05	Valid
6	Pelaksanaan pembelajaran daring	0,483	0,312	0,002	0,05	Valid
7	Penguasaan pembelajaran daring	0,489	0,312	0,001	0,05	Valid
8	Penggunaan aplikasi sinkron	0,361	0,312	0,002	0,05	Valid
9	Penggunaan aplikasi asinkron	0,436	0,312	0,004	0,05	Valid
10	Pengalaman gangguan psikologis saat pembelajaran daring	0,505	0,312	0,001	0,05	Valid
11	Jenis gangguan psikologis saat pembelajaran daring	0,481	0,312	0,002	0,05	Valid
12	Pengalaman gangguan fisik saat pembelajaran daring	0,410	0,312	0,002	0,05	Valid
13	Jenis gangguan fisik saat pembelajaran daring	0,502	0,312	0,001	0,05	Valid

Tabel 16 menunjukkan bahwa sebanyak tiga belas pertanyaan mengembangkan pertanyaan yang valid. Data tersebut bisa dikatakan valid karena nilai f .hitung semua data lebih besar dari nilai f . tabel, f .tabel bisa dicari terlebih dahulu dengan $N= 40$ atau (jumlah responden) pada signifikansi 5% atau bisa 0,005 pada distribusi tabel statistik, maka akan diperoleh nilai sebesar 0,312. Dan hasil dari uji signifikansi korelasi produk moment tersebut semua data termasuk data signifikan karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Secara kontraks, pertanyaan kuesioner tersebut mampu mengukur dan menjelaskan kondisi dari responden apa yang akan diukur atau dianalisis, yaitu terkait kondisi dan kendala belajar yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa saat mengikuti pembelajaran daring pada masa pandemi ini.

Setelah dilakukan uji validitas item pertanyaan, 13 pertanyaan tersebut ditetapkan sebagai instrumen untuk diuji keandalannya. Kuesioner penelitian bisa dikatakan berkualitas apabila jika kuesioner sudah terbukti validitas dan realibilitasnya, uji realibilitas dilakukan setelah item kuesioner ditanyakan valid. Uji realibilitas bertujuan melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut secara berulang-ulang. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Cronbach's Alfa. Secara teknis uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software software SPSS.

Tabel 17. Hasil Uji Realibitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N dari Item</i>	<i>Kesimpulan</i>
0,657	13	Andal

Tabel 17 menunjukkan bahwa nilai dari uji realibitas dengan teknik *Cronbach's Alpha* adalah 0,657. Menurut Wiratna Sujarweni kuesioner dikatakan reliabel atau andal jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6 (Sujarweni, 2014). Karena nilai Cronbach's Alpha tersebut menunjukkan lebih dari 0,6 maka dapat diambil kesimpulan instrumen tersebut reliabel. Dari hasil uji realibilitas menunjukkan bahwa penelitian ini instrumen andal sehingga instrumen yang digunakan pada kuesioner ini bisa dikatakan konsisten dengan hasil uji dan dapat memberikan data sesuai kenyataan.

Instrumen pada kuesioner yang telah dikembangkan menunjukkan valid dan reliabel untuk mengetahui atau menganalisis terkait kondisi dan kendala pembelajaran daring yang berkaitan dengan motivasi belajar mahasiswa ketika masa pandemi.

5. Solusi dari Pembelajaran Daring

Dari fenomena-fenomena tersebut yang sudah dianalisis tentunya menjadi tantangan yang besar bagi pemerintah dan pendidik untuk para dosen khususnya. Pandemi belum berakhir namun pendidikan harus tetap berjalan dengan baik. Maka dari itu diperlukan formula penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat namun tetap melakukan dan mematuhi protokol kesehatan untuk terhindar dari Covid-19. Pada pembelajaran daring saat pandemi tentunya teknologi sangat penting peranannya dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara tatap maya, pembelajaran harus tetap berlangsung untuk mencapai capaian, Bagaimana cara agar belajar daring dapat dilakukan secara maksimal? Tentunya dengan memanfaatkan semaksimal mungkin teknologi dan fasilitas yang ada serta mengevaluasi penggunaan yang tidak sesuai pada kasus sebelumnya (Asmuni, 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan *Learning Management System* (LMS), ada tiga alternatif LMS untuk pembelajaran daring. Yang pertama menggunakan LMS institusi, atau bisa disebut e-learning yang dibuat dari kampus tertentu. Kedua LMS yang disediakan dari Kemendikbud yaitu program daring SPADA (Sistem Pembelajaran Daring Indonesia). Ketiga LMS dari pihak ketiga seperti *Google* (*Google classroom*, *Google meet*), *Edmodo* dan *Schoology*, yang ketiganya tersebut memiliki kelebihan akses gratis dan mudah untuk

digunakan secara daring, sehingga menimbulkan pengalaman belajar mahasiswa (Irawan, 2020). Selain itu untuk menjaga minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran dari sebaiknya dilakukan variasi pembelajaran inovatif dengan melakukan *blended learning*, *blended learning* merupakan gabungan pembelajaran sinkron dan asinkron, asinkron sendiri ada asinkron mandiri dan kolaboratif (Garrison & Voughan, 2007). Dalam pembelajaran daring bisa dilakukan dengan sinkron maya atau *online*, yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang sama tapi di tempat berbeda, contohnya dengan melakukan *video conference*, *web based seminar* dan *audio coference*. Kemudian ada asinkron mandiri, pembelajaran yang tidak terikat waktu dan dilakukan dengan daring atau luring (fleksibel) sesuai kondisi dan belajar mahasiswa masing-masing. Dan yang terakhir ada asinkron kolaboratif yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan berkelompok, yang pelaksanaannya dapat dilakukan kapan saja. Sehingga dari usaha tersebut para mahasiswa dapat belajar dengan menyenangkan, terstruktur bahkan bisa mengatur sesuai *mood* dari mahasiswa tersebut.

Permasalahan lain akibat motivasi dan minat belajar pembelajaran daring adalah dalam pembelajaran IPA. Rumpun IPA merupakan salah satu mata kuliah yang menuntut mahasiswa untuk aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA tentunya ada proses, keterampilan proses tersebut dapat dilakukan dengan praktikum. Dikala pandemi ini pastinya peserta didik maupun mahasiswa tidak bisa melakukan praktikum di laboratorium karena adanya pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar mahasiswa dosen bisa melakukan praktikum dengan bahan sederhana. Misalnya dalam materi Fisika, kita bisa membuat alat fisika sederhana. Menurut Faninda pembuatan alat fisika sederhana pada saat pembelajaran daring bukti kemampuan mahasiswa meningkatkan kemandirian, kreativitas dan pemahaman konsep dalam praktikum fisika dasar (Pertiwi, 2020). Selain itu untuk pembelajaran Biologi kita bisa mempelajari di lingkungan sekitar atau memanfaatkan komponen lingkungan dan potensi lokal di daerah masing-masing. Menurut Hanin potensi lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk materi biodiversitas, ekologi, konservasi, dan etnobotani. Pembelajaran dengan media tersebut dan menumbuhkan minat mahasiswa karena pembelajaran yang tidak monoton dan menggunakan pendekatan kontekstual sehingga menjadikan pembelajaran yang variatif dan bermakna bagi mahasiswa yang dapat menghindarkan kejenuhan dari peserta didik itu sendiri (Fauziyah, 2020). Metode ini tentunya juga sebagai acuan atau inspirasi bagi dosen-dosen lain supaya bisa memaksimalkan pembelajaran daring.

Kemudian untuk permasalahan terhadap gangguan psikologis dan fisik saat mengikuti pembelajaran daring, mahasiswa dapat mengantisipasinya dengan melakukan aktivitas atau kegiatan lain sehingga tidak monoton. Aktivitas tersebut bisa dilakukan di luar jam kuliah adalah seperti berolahraga, memasak, berkebun, membaca buku yang disukai, bercengkrama dengan keluarga, komunikasi dengan teman-teman dan penghargaan atau *self reward* yang bisa dilakukan atas pencapaian yang sudah diraih. Apabila responden atau mahasiswa tersebut dapat mengantisipasi dan mengkrontrol kondisi gangguan tersebut, maka responden dapat mempertahankan kondisi psikologi dan fisik yang baik dan normal serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajar dan prestasi pun dapat meningkat. Selain itu peran dosen juga dan orang tua juga sangat membantu dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar mahasiswa, dosen bisa senantiasa berusaha memberikan materi yang mudah dipahami dan dapat peka terhadap kondisi mahasiswanya, serta peran orangtua bisa selalu mendukung atau memberikan *support*, mengawasi serta mendoakan anaknya dalam belajar untuk menempuh pendidikannya dengan baik. Karena minat dan motivasi belajar merupakan hal yang menentukan dari hasil belajar mahasiswa sehingga minat dan motivasi belajar harus tetap selalu dipertahankan (Jamaluddin et al., 2020).

KESIMPULAN

Pada penerapan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini kondisi, kendala dan solusi pada sistem daring merupakan hal yang menarik untuk dianalisis atau dibahas. Ada hubungan yang bermakna antara interaksi dosen dengan mahasiswa, penggunaan media pembelajaran, aktivitas fisik dan psikologis mahasiswa terkait durasi dan pola pada pembelajaran. Berdasarkan hasil responden tersebut motivasi dan minat belajar mahasiswa mengalami penurunan sebesar 50%, maka disarankan kepada dosen atau pendidik memilih aplikasi dan media pembelajaran daring yang efektif serta efisien, durasi pembelajaran yang sesuai ambang batas kemampuan individu untuk menerima informasi pembelajaran, sehingga mahasiswa tidak mengalami masalah psikologis dan gangguan fisik yang nantinya dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar saat pembelajaran daring.

REFERENSI

- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
- Cresswell, J. W. (2016). *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Fauziyah, H. N. (2020). Potensi Lokal sebagai Sumber Belajar Biologi di Era Pandemi. In *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi, Transformasi, Adaptasi dan Metamorfosis Menyongsong New Normal* (pp. 119–121). Zahir Publishing.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Garrison, D. R., & Voughan, N. D. (2007). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. John Wiley & Sons, Inc. Online Library.
- Harjanto, T., & Sumunar, D. S. E. W. (2018). Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Dalam Jaringan: Studi Kasus Implementas Elok (E-Learning: Open For Knowledge Sharing) Pada Mahasiswa Profesi Ners. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 24.
- Irawan, E. (2020). Arah Baru Pembelajaran di Era New Normal. In *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi, Transformasi, Adaptasi dan Metamorfosis Menyongsong New Normal* (pp. 6–7). Zahir Publishing.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10.
- Jamaludin, D. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Jurusan PAI UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99–100.
- Lestari, D. A., & Lukas, dr. P. (2021, April). Poliuria (Sering Buang Air Kecil). *Hallo Sehat*.
- Pertiwi, F. N. (2020). Peran AFS (Alat Fisika Sederhana) dalam Mendukung Pembelajaran Eksperimen di Era Pandemi. In *Pendidikan Tinggi di Masa Pandemi, Transformasi, Adaptasi dan Metamorfosis Menyongsong New Normal* (p. 110). Zahir Publishing.
- Pustikasari, A., & Fitriyanti, L. (2021). Stress dan Zoom Fatigue pada Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 13(1), 25–37. <https://doi.org/10.37012/jik.v13i1.467>
- Rifai, F. F. (2020, April). Mengenal Cabin Fever Ancaman Kesehatan Psikologis di Tengah Pandemi. *UNAIR News*.

- Rosenbatt, P. C. (2010). The Meaning of "Cabin Fever". *The Journal of Social Psychology*, 123(1).
- Sardin. (2019). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi matematika Siswa Melalui Model Reciprocal Teaching. *JPEM: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus Disease 2019 (Covid-19). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(April), 13–21.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedu). ALFABETA.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Belajar Mudah SPSS untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, N. . (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, T. (2021, July). Perbandingan Google Meet dan Zoom Buat Sekolah dan Kuliah, Ini Fiturnya. *Detik.Com*, 1.