

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 KESIMPULAN**

Pada hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Kepuasan media pembelajaran daring oleh mahasiswa di Indonesia dirasa cukup puas terhadap pembelajaran daring yang dilakukan saat pandemi. Seperti pada pembahasan yang menyatakan kepuasan terhadap media pembelajaran daring oleh mahasiswa terdapat 50% mahasiswa menyatakan setuju.
2. Terdapat beberapa hambatan yang terjadi saat melakukan pembelajaran daring seperti masalah jaringan internet yang tidak stabil, kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh dosen, juga adanya keterbatasan waktu dan juga tidak sedikit mahasiswa yang keberatan terkait pembelajaran daring ini di mana mereka merasa stres terhadap kegiatan belajar mengajar yang berbasis *online* ini, karena tidak semua mahasiswa paham dan suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran daring.
3. Dosen merasa puas terhadap pembelajaran daring yang dilakukan karena saat adanya pandemi kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh atau daring adalah keputusan yang bijak dan efektif.
4. Agar penyebaran virus tidak semakin tersebar luas dan juga kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring ini membuat dosen tidak perlu lagi

datang ke kampus untuk melakukan pembelajaran karena bisa dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media daring.

5. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa alur kegiatan pembelajaran sudah sesuai dan baik, walaupun ada saja ditemukan responden yang mengatakan kurang baik. Prosedur pembelajaran yang diterima oleh responden berdampak pada tingkat kepuasan yang banyak dalam kategori cukup puas oleh dosen dan mahasiswa.

## 5.2 SARAN

Dalam media pembelajaran daring ini terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen. Permasalahan yang muncul saat kegiatan pembelajaran daring yaitu kuota, sinyal, durasi waktu, dan kelelahan. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran sebaiknya dosen juga harus menanyakan terlebih dahulu aplikasi apa saja bisa digunakan dalam pembelajaran daring agar nantinya bahan ajar yang sudah dirancang bisa mudah dipahami mahasiswa. Saat ini yang banyak menjadi masalah yaitu adanya keterbatasan sinyal menjadikan mahasiswa sulit untuk memahami materi dan tugas yang diberikan. Mungkin dalam hal ini dosen bisa menggunakan penyampaian materi yang sederhana, agar pembelajaran daring bisa mudah dipahami oleh mahasiswa.

Selanjutnya pada kegiatan pembelajaran daring tentu tidak semua mahasiswa merasa puas dan senang terhadap pembelajaran tersebut, untuk itu sebaiknya antara mahasiswa dan dosen harus adanya interaksi yang baik dalam belajar dan mengajar, harus ada umpan balik yang baik seperti interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa. Keterbukaan dosen dalam menjawab pertanyaan mahasiswa, mampu menambah rasa

simpatik mahasiswa terhadap dosen, di mana mahasiswa yang masih dalam proses belajar sangat berharap kepada dosen dapat membantu, membimbing dalam penambahan keterampilan meskipun kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring dan sebaiknya dosen harus tahu karakter mahasiswanya seperti apa agar mempermudah dosen untuk melakukan kegiatan belajar daring ini.

Agar tidak timbul kebosanan pada mahasiswa dan dosen sebaiknya pembelajaran daring ini bisa juga di selingi dengan hiburan antara dosen dan mahasiswa. Seperti mengajak bercerita tentang hal yang lucu dan menarik, saling bertukar pikiran. Selain itu juga dalam pembelajaran daring mahasiswa harus pandai mengatur jadwal sebaik mungkin dan jangan sampai terus-menerus dikejar *deadline*, karena dengan hal tersebut malah akan merusak *mood* dan pasti memicu timbulnya malas untuk belajar.

Yang terakhir agar kegiatan pembelajaran daring ini berjalan dengan lancar dan meningkatkan kepuasan pembelajaran maka saling memberi semangat dan perhatian antara mahasiswa dan dosen selama pembelajaran daring ini berlanjut karena hanya dengan pembelajaran daring inilah kegiatan belajar mengajar efektif untuk dilakukan saat adanya musibah seperti virus COVID 19.

