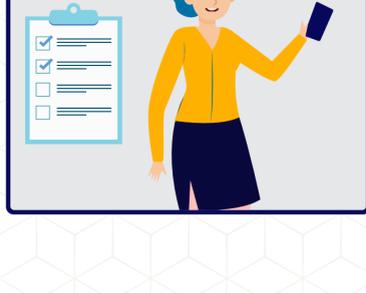




UNIVERSITAS
GADJAH MADA

INFOGRAFIS

EVALUASI SATU TAHUN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR (KBM) DARING



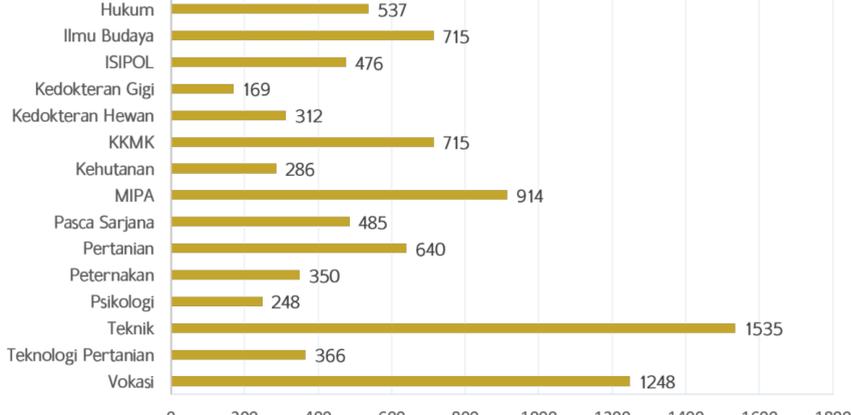
Sejak Maret 2020, UGM melaksanakan KBM daring sebagai langkah mengurangi penyebaran Covid19 di lingkungan kampus. Saat ini, sudah 1 tahun seluruh sivitas akademika UGM melaksanakan KBM daring.

Terkait kondisi tersebut dan upaya perbaikan, UGM perlu melakukan survei untuk mengetahui proses dan hambatan dalam pelaksanaan KBM daring dari perspektif mahasiswa. Informasi ini akan menjadi bahan perencanaan dan penyiapan pembelajaran di semester mendatang.

Survei ini dilaksanakan dari tanggal 29 Maret - 12 April 2021, dengan total responden sebanyak 10.880 mahasiswa.

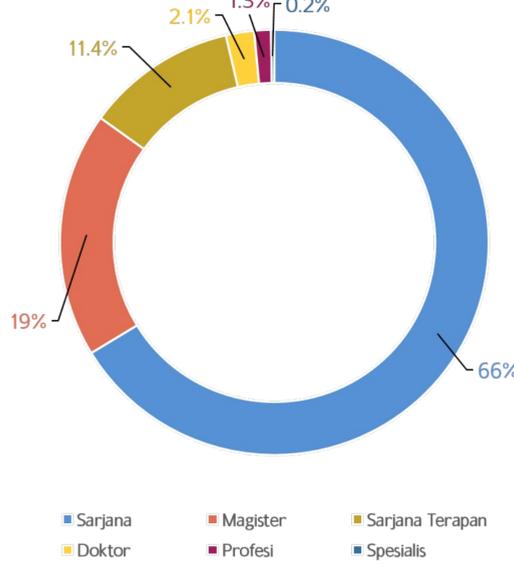
RESPONDEN PER FAKULTAS

Berikut adalah distribusi asal fakultas dari 10.880 responden. Paling banyak responden berasal dari Fakultas Teknik sebanyak 1.535 responden (14%), diikuti oleh Sekolah Vokasi sebanyak 1.248 responden (11%), dan FMIPA sebanyak 914 responden (8%) serta FIB sebanyak 912 responden (7%).



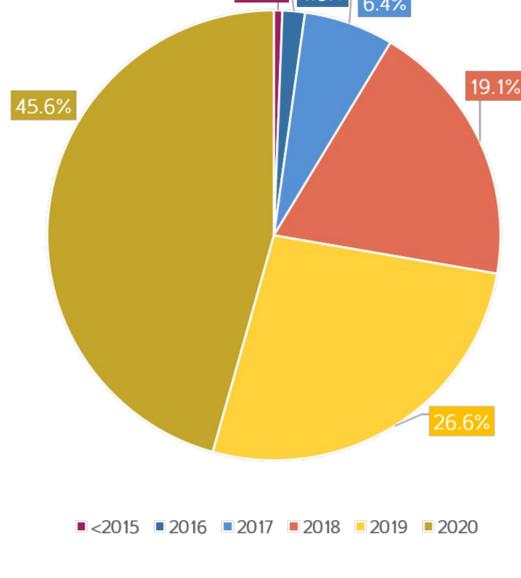
RESPONDEN PER PROGRAM

Dari total 10.880 responden, sekitar 66% responden dari Program Sarjana. Selanjutnya, sekitar 19% responden dari Program Magister, dan 12% dari Program Sarjana Terapan. Sedangkan sisanya, sekitar total 3% responden berasal dari Program Doktor, Program Profesi, dan Program Spesialis.



TAHUN MASUK RESPONDEN

Sekitar 45,6% dari total 10.880 responden, merupakan mahasiswa angkatan 2020. Selanjutnya, sekitar 26,6% responden adalah mahasiswa angkatan 2019, diikuti oleh angkatan 2018 sebanyak 19,1%. Sisanya sekitar 6,4% dari angkatan 2017, dan sekitar 1,6% angkatan 2016, serta 0,6% dari angkatan 2015 ke bawah.

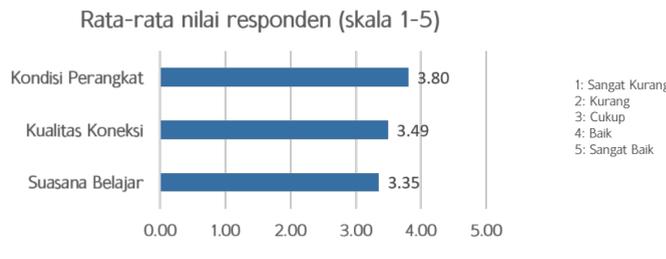


KONDISI INFRASTRUKTUR KBM DARING

Dalam bagian ini, responden ditanyakan 3 pertanyaan terkait kondisi infrastruktur pendukung KBM daring, yaitu kondisi perangkat, kualitas koneksi, dan suasana belajar saat melaksanakan KBM daring di lokasi masing-masing mahasiswa.

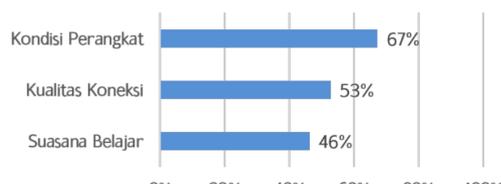
Ternyata kondisi perangkat dari mahasiswa rata-rata sudah lebih dari cukup (nilai 3,8 dari skala 5), dengan 67% responden memilih nilai skala 4 dan 5. Demikian juga dengan kondisi internet mahasiswa secara rata-rata sudah lebih dari cukup (nilai 3,5 dari skala 5), ditunjukkan dengan 53% responden memilih nilai skala 4 dan 5. Nilai yang paling rendah ada pada suasana belajar di tempat mahasiswa melaksanakan kuliah daring, yaitu memiliki rata-rata nilai 3,4 dari skala 5, dan hanya 46% yang memilih skala 4 dan 5.

Rata-rata nilai responden (skala 1-5)



1: Sangat Kurang
2: Kurang
3: Cukup
4: Baik
5: Sangat Baik

Persentase responden yang menjawab Baik (Nilai: 4) & Sangat Baik (Nilai: 5)



PROSES PEMBELAJARAN DARING

Dalam proses pembelajaran daring, terlihat bahwa kualitas materi, dukungan sumber belajar eksternal dan proses penyampaian materi oleh dosen merupakan tiga hal yang dirasa cukup baik selama ini. Namun demikian masih perlu ditingkatkan lagi beberapa hal, seperti kualitas interaksi, kemudahan pencapaian keterampilan dan kualitas penugasan. Lebih lanjut yang rendah nilainya adalah kemudahan pemahaman materi pembelajaran daring.

Rata-rata nilai Proses KBM Daring (Skala 1-5)

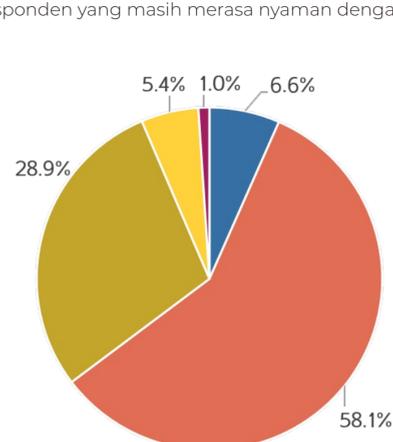


Persentase responden yang menjawab Baik (Nilai: 4) & Sangat Baik (Nilai: 5)



DURASI SINKRON

Menurut 58,1% responden, durasi yang nyaman untuk kuliah sinkron adalah 30-60 menit. Sedangkan 28,9% responden merasa 60-90 menit kuliah daring masih nyaman. Terdapat 6,6% responden yang merasa nyaman hanya pada 30 menit pertama. Selanjutnya 5,4% responden merasa nyaman dengan kuliah sinkron selama 90-120 menit. Terdapat sekitar 1% responden yang masih merasa nyaman dengan kuliah sinkron selama 120-150 menit.



KBM UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI & KETERAMPILAN

Menurut 54,2% responden, KBM (yang daring+luring) mendukung pencapaian kompetensi dan keterampilan adalah blended (daring+luring). Sedangkan 34,2% responden merasa KBM secara luring yang dirasa nyaman untuk pencapaian kompetensi dan keterampilan. Namun demikian 11,6% responden masih merasa nyaman dengan kuliah daring.

