



COVID-19 : PENERAPAN PEMBELAJARAN DARING DI PERGURUAN TINGGI

Tuti Marjan Fuadi^{1*}, Riki Musriandi², Linda Suryani³

¹Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Abulyatama, Jl. Blang Bintang Lama, Km 8.5, Aceh Besar 23372, Aceh

² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Abulyatama, Jl. Blang Bintang Lama, Km 8.5, Aceh Besar 23372, Aceh

³ Akademik Kesehatan Gigi, Banda Aceh

*Email: tuti_biologi@abulyatama.ac.id¹

Diterima Mei 2020; Disetujui Juli 2020; Dipublikasi 31 2020

Abstract: *This study aims to determine the various types of applications used in the online learning process in University during the emergency period to prevent the spread of Covid 19. This research uses a literature study of several articles that discuss online learning in university visiting various pages or articles from the World Wide Web. Presentation of the results is done narratively. The result of the study show there are 9 types of applications that are often used in the online learning process. The 9 types of applications that are often used include; (1) zoom, (2) google classroom, (3) Whatapp group, (4) google meet, (5) skype, (6) Webex, (7) email, (8) Edmodo dan (9) camstudio.*

Keywords: *Covid 19, Online Learning, University*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berbagai jenis aplikasi yang digunakan pada proses pembelajaran daring di Perguruan Tinggi selama masa darurat pencegahan penyebaran COVID-19. Penelitian ini menggunakan studi literatur terhadap beberapa artikel yang membahas terkait pembelajaran daring di perguruan tinggi dengan mengunjungi berbagai halaman atau artikel dari *World Wide Web*. Pemaparan hasil dilakukan secara naratif. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan ada 9 jenis aplikasi yang sering digunakan pada proses pembelajaran daring. Adapun 9 jenis aplikasi yang sering digunakan tersebut antara lain; (1) *zoom*, (2) *google classroom*, (3) *Whatapp group*, (4) *google meet*, (5) *skype*, (6) *Webex*, (7) *email*, (8) *Edmodo* dan (9) *camstudio*.

Kata kunci: *Covid 19, Pembelajaran Daring, Perguruan Tinggi*

COVID 19 atau Virus Corona 2019 telah mengepung Indonesia khususnya Aceh. Virus ini tampaknya belum dapat diredam, penyebarannya yang relative cepat mengakibatkan orang-orang khawatir dan terpaksa harus berdiam dirumah demi memutuskan rantai penularan COVID-19. Penyakit Corona Virus 2019 (COVID 2019 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom

pernafasan akut coronavirus 2 (Trombetta, 2016). Penyakit ini pertama sekali diidentifikasi di Wuhan pada bulan Desember 2019, ibu kota Provinsi Hubei China (She, 2020). Namun saat ini penyebarannya sudah mendunia sehingga mengakibatkan darurat global pandemik coronavirus 2019. Adapun yang menjadi gejala umum dari Covid 19 ini ialah demam, batuk, dan

sesak napas (Keyhan, O. S. 2020). Gejala lain mungkin juga dapat mengalami nyeri otot, diare, sakit tenggorokan, kehilangan bau dan sakit perut (Gorbalenya, 2020). Adapun salah satu upaya pendeteksi virus dapat dilakukan dengan deteksi cepat dan subtype papillomavirus (Zhong, 2017), saat ini coronavirus masih kebal terhadap antivirus (Chen, 2014).

Virus Corona telah memberikan dampak yang serius tidak hanya bagi kesehatan (Matteo, 2020) namun juga mempengaruhi sektor pendidikan, termasuk perguruan tinggi. Perguruan tinggi diliburkan untuk mengantisipasi penyebaran COVID-19, sebagai solusinya maka proses Pembelajaran diganti dengan pembelajaran dalam jaringan (daring), atau sering disebut online. Universitas Abulyatama menjalankan proses belajar daring selama masa pencegahan penyebaran virus Corona. Hal ini dilakukan untuk mencegah dan memutus rantai penularan virus. Pembelajaran daring dapat dilakukan untuk mengubah porsi pertemuan tatap muka di kelas dengan pertemuan daring di internet.

Pembelajaran daring merupakan suatu jenis belajar mengajar yang mana proses tersampainya bahan ajar ke mahasiswa dengan menggunakan internet. Pembelajaran daring menekankan pada proses belajar dengan menggunakan teknologi internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan (Elyas, 2018). Yunianto (2015) menambahkan bahwa belajar dengan menggunakan teknologi internet dapat memberikan banyak informasi dan sumber belajar serta fasilitas yang dapat menunjang proses belajar seperti video

tutorial, seminar, bahan ajar dapat di download dan di upload, dan bahkan tes soal untuk evaluasi dapat juga dilakukan. Demikian juga Santoso (2009) menyebutkan bahwa proses belajar secara online dapat meningkatkan prestasi belajar. Sejalan juga dengan yang diungkapkan oleh Maudiarti (2018) bahwa pembelajaran daring atau e learning dapat dilakukan untuk setiap orang, kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan atribut-atribut dan sumber belajar dari teknologi digital. Pembelajaran e learning menjadi sebuah inovasi untuk mendistribusikan model yang baik, interaktif serta berpusat pada peserta didik. Khan (2005) juga menambahkan bahwa ada beberapa aspek yang harus dipahami oleh lembaga yang ingin menerapkan pembelajaran daring antara lain; (1) desain pembelajaran, (2) peralatan pendukung internet, (3) computer dan penyimpanan data, (4) layanan dan penyambungan provider, (5) program manajemen, merencanakan sumber perangkat lunak dan standar-standarnya, serta (6) layanan dan aplikasi sambungan.

Beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring sebuah model pembelajaran yang online yang mampu mendistribusikan alat-alat pedagogic untuk memfasilitasi pembelajaran dan membangun ilmu pengetahuan dimana saja dan kapan saja. Penelitian mencoba merekam berbagai jenis Pembelajaran daring yang digunakan oleh dosen di berbagai Perguruan Tinggi selama masa darurat pencegahan penyebaran COVID 19.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring menekankan pada belajar dengan menggunakan teknologi internet, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Koran (2002) bahwa e learning merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan serangkaian elektronik baik itu LAN, WAN, atau internet untuk menyampaikan isi pembelajaran, diskusi, bimbingan maupun penilaian. Sejalan dengan Rosemberg (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini juga senada dengan Cambell (2002) pembelajaran daring menekankan pada penggunaan internet dalam Pendidikan.

Perbedaan pembelajaran daring dengan pembelajaran langsung ialah dalam pembelajaran konvensional dosen berhadapan langsung dengan mahasiswa, dosen memberikan materi, tugas bahkan penilaian secara langsung. Hal ini berbeda dengan pembelajaran daring, dimana proses pembelajaran, diskusi, bimbingan serta penilaian dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa adanya pertemuan langsung. Sejalan dengan hal ini Khoe (2000) mengatakan bahwa pembelajaran daring dapat menjadi suplemen pelengkap setelah kehadiran dosen dalam arti sebenarnya. Dalam penerapan e learning atau pembelajaran daring ada beberapa proses yang harus dilakukan yakni (1) konten yang relevan dengan tujuan belajar, (2) menggunakan metode pembelajaran agar dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) menggunakan komponen media belajar seperti gambar, kalimat, poster, (4)

pembelajaran dapat dilakukan secara langsung dengan instruktornya (*synchronous*) maupun belajar individu (sendiri) atau disebut *asynchronous*, dan terakhir (5) membangun wawasan serta strategi baru yang dapat dihubungkan dengan tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran daring ada beberapa komponen yang harus diperhatikan. Menurut Kemp (2007) menjelaskan bahwa ada empat komponen yang harus ada ada proses pembelajaran antara lain; 1) peserta didik, 2) tujuan pembelajaran, 3) metode, 4) dan penilaian. Dalam hal mengajar, dosen perlu mendesain dan merancang proses belajar untuk mahasiswanya, bukan hanya untuk diri dosen sendiri. Keberhasilan mahasiswa dalam proses belajar dapat mejadi parameter keberhasilan dosen dalam proses mengajar. Dalam menyusun sebuah pembelajaran, diperlukan tim yang berperan sesuai profesi masing-masing. Kemp (2007) membagi tim penyusun sebuah pembelajaran terbagi tiga yakni 1) instruktur desain, 2) subjek matter expert, 3) penilaian. Pembelajaran sudah seharusnya dimulai dari analisis kebutuhan terlebih dahulu. Adapun yang termasuk didalam proses analisis kebutuhan tersebut adalah kebutuhan peserta didik serta harapan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar. Dengan adanya analisis kebutuhan, maka akan mudah untuk menentukan; 1) pengalaman belajar yang harus dimiliki, atau kemampuan prasyarat yang harus dikuasai sebelum suatu proses belajar mulai atau dilanjutkan, 2) rumusan tujuan pembelajaran serta analisis tugas yang harus diberikan, 3) merumuskan bagaimana menyajikan materi, dengan metode apa, media, pendekatan serta strategi pembelajaran yang bagaimana yang harus diterapkan, 4) dukungan

serta hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses belajar.

Teknologi Pendukung Pembelajaran Daring

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan bantuan teknologi. Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan. Namun pada dasarnya teknologi dapat dikategorikan menjadi dua kelompok. Dua kelompok tersebut adalah *technology based learning* dan *technology based web learning*. Adapun yang termasuk dalam *technology based learning* ini pada prinsipnya terdiri dari audio informasi (audio, voice, mail telephone) dan video informasi teknologi (video tape, video text, video messaging). Sedangkan untuk *technology based web learning* pada dasarnya merupakan data informasi teknologi (*bulletin board, internet, email, tele-collaboration*).

Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring dikombinasikan seperti memanfaatkan teknologi audio atau data, maupun teknologi video atau data. Diantara banyaknya fasilitas internet, menurut Onno (1997) ada lima aplikasi standar internet yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan Pendidikan yakni; *email, mailing list (milis), news group, world wide web (www), zoom, moodle, Edmodo*. Dalam proses pembelajaran daring ada tiga kategori dasar seperti yang diungkapkan oleh Rosenberg (2001); pertama, pembelajaran daring merupakan proses belajar bersifat jaringan yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi. Kedua, pembelajaran daring dikirim kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar

teknologi internet. Ketiga, pembelajaran daring memiliki cara pandang pembelajaran yang luas, solusi bagi pembelajaran dengan memberi hasil yang lebih baik.

Beberapa manfaat pembelajaran daring antara lain; 1) *virtual teacher resources*, yang dapat mengatasi keterbatasan jumlah dosen, sehingga mahasiswa tidak harus secara intensif memerlukan dukungan dosen, 2) *virtual school system*, dapat membuka peluang menyelenggarakan Pendidikan tinggi tanpa memerlukan ruang dan waktu. Keunggulan system pembelajaran daring ini ialah daya tampung mahasiswa tidak terbatas dan mahasiswa dapat melaksanakan proses belajarkan saja dan dimana saja, 3) *cyber education resources* atau *dot com learning resources system* merupakan pendukung pembelajaran daring, dimana dapat membantu akses terhadap artikel ataupun jurnal elektronik yang tersedia secara bebas dan gratis di dalam internet.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literature dengan mengunjungi beberapa halaman artikel dari *word wide web* dengan pemaparan secara naratif untuk melihat berbagai jenis aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring di perguruan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yakni mengetahui berbagai jenis pembelajaran daring yang digunakan oleh pengajar di beberapa Universitas di Indonesia selama masa pencegahan penyebaran virus corona. Maka penulis memperoleh beberapa temuan dari beberapa artikel

yang menjadi bahan bacaan dan referensi pada penelitian ini.

Berikut ini beberapa data yang penulis peroleh terkait berbagai jenis pembelajaran daring yang digunakan dalam proses pembelajaran masa covid 19.

Tabel 1. Jenis pembelajaran daring yang diterapkan pada beberapa Universitas di Indonesia.

No	Jenis pembelajaran daring	Keterangan
1	<i>zoom</i>	Aplikasi zoom merupakan sebuah aplikasi yang mengizinkan penggunanya untuk bertemu dengan orang lain melalui dunia maya. Zoom didirikan pada tahun 2011 oleh Eric Yuan. Zoom menjadi tenar akibat wabah Covid 19. Laporan terupdate menunjukkan bahwa pengguna harian zoom mencapai 300 juta di beberapa pekan terakhir. Saat ini zoom menjadi pilihan nomor satu di tengah pandemi virus yang melemahkan berbagai sector baik ekonomi, kesehatan bahkan Pendidikan.
2	<i>Google Classroom</i>	Aplikasi google classroom dirilis pertama pada tanggal 12 agustus 2014 oleh google. Dengan google classroom seorang pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Seorang dosen dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semua dalam satu tempat. Kelebihan google classroom ialah dapat menyimpan semua materi, soal secara otomatis di dalam folder google drive. Ditambah lagi google classroom terjangkau dan aman, disediakan gratis, dapat diakses perorangan, tanpa iklan. Adapun negara Indonesia merupakan salah satu negara dengan angka menggunakan google classroom yang tinggi

3	<i>Whatapp Group</i>	Whatapp merupakan aplikasi yang mengizinkan pengguna melakukan obrolan. Aplikasi ini paling laris di dunia. Aplikasi whatsapp didukung dengan future audio call dan video call. Saat ini whatsapp sdh membolehkan penggunanya melakukan video call dengan jumlah peserta maksimal 4 orang. Namun pada masa pandemi ini pengguna dapat melakukan video call sebanyak 8 orang.
4	<i>Google meet</i>	Aplikasi google meet merupakan salah satu platform komunikasi yang dipopulerkan oleh google. Aplikasi ini mengizinkan penggunanya mengirimkan pesan instan, percakapan video, SMS, dan fitur VOI. Aplikasi google meet pertama sekali diluncurkan pada tahun 2017. Aplikasi ini gratis dan penggunanya dapat melakukan video konferensi dengan 100 anggota serta tampilan video yang berkualitas.
5	<i>skype</i>	Layanan yang diberikan oleh aplikasi ini adalah video conference. Pengguna aktif harian skype terus naik mencapai 70% atau 40 juta. Microsof selaku pemilik skype mengatakan bahwa mereka juga melihat peningkatan panggilan melalui skype to skype hingga 220%. Saat ini skype mempunyai 200 juta pengguna aktif. Kelebihan aplikasi skype ini juga tidak membatasi jumlah peserta video konferensi serta memungkinkan penggunanya untuk membuat panggilan lewat web browser, tanpa mengharuskan pengguna lain mendaftar akun baru atau mendownload aplikasi skype.
6	<i>Webex</i>	Aplikasi webex mengizinkan penggunanya melakukan video konferensi dengan jumlah peserta 100 orang dalam sekali panggilan telepon. Aplikasi ini memiliki kualitas yang sangat baik. Aplikasi ini juga

- 7 *Email* memberikan beberapa fasilitas antara lain; screen sharing, google assistant, google home hub, fitur untuk mendownload dokumen, fitur perekam suara percakapan, bahkan tersedia juga papan virtual untuk menggambar. Sebuah aplikasi yang mengizinkan pengguna mengirimkan surat serta dokumen. Aplikasi ini merupakan sebuah program surat elektronik bawaan di system operasi Mac Os X Apple Inc. saat masa pandemik banyak diantara dosen perguruan tinggi memanfaatkan email sebagai media kirim mengirim dokumen.
- 8 *edmodo* Edmodo merupakan sebuah aplikasi yang mampu mempertemukan sejumlah orang (dosen dan mahasiswa) secara online. Kedua pihak dapat berhubungan, berkomunikasi dan berinteraksi, tanpa memperhatikan waktu atau tempat. Aplikasi ini di desain untuk memfasilitasi hubungan permanen dan aman antara yang mengajar dengan mereka yang belajar. Di dalam aplikasi ini hanya anggota saja yang boleh masuk, sehingga orang dari luar kelompok tidak akan bisa memperoleh akses ke dalam aplikasi. Hal ini membuat lebih aman dan nyaman. Dalam aplikasi ini kita dapat mengirim dokumen, mengerjakan tugas, mendesain soal, serta dapat juga mengupload berbagai video.
- 9 *camstudio* Aplikasi camstudio merupakan sebuah aplikasi yang mengizinkan penggunanya merekam digital dari layar. Aplikasi ini dapat membuat video dalam format AVI. Ia

juga dapat mengkonfersikan AVI ke dalam format flash yang tertanam dalam file SWF. Aplikasi ini free dan dapat diakses dengan mudah. Hasil rekaman kecil, pengaturan menu yang sederhana serta mudah digunakan. Bagi dosen di perguruan tinggi dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk merekan tutorial, mengajar dari rumah serta merekamnya sehingga mahasiswa tetap dapat memperoleh materi langsung dari dosennya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dampak dari covid 19 sangat jelas terlihat, terutama pada penggunaan beberapa aplikasi oleh tenaga pengajar dalam hal ini dosen untuk menjalankan proses pembelajaran. Kebijakan pembelajaran daring juga membuat perusahaan-perusahaan penyedia aplikasi berlomba-lomba memberikan fasilitas-fasilitas komunikasi untuk menunjang aktifitas pembelajaran di rumah. Tidak hanya mahasiswa, para dosenpun berusaha memberikan yang terbaik, menarik serta efektif bagi mahasiswanya demi memenuhi kewajibannya sebagai seorang pendidik. Adapun beberapa jenis aplikasi yang paling sering dimanfaatkan oleh dosen di perguruan tinggi dalam menjalankan proses pembelajaran daring adalah sebagai berikut; (1) *zoom*, (2) *google classroom*, (3) *Whatapp group*, (4) *google meet*, (5) *skype*, (6) *Webex*, (7) *email*, (8) *Edmodo* dan (9) *camstudio*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chen, X. (2014). Coronavirus membrane associated papain-like proteases induce autophagy through interacting with Beclin1 to negatively regulate antiviral innate immunity. *Journal Spinger*, Vol. 5 (912-927)
- Dabbagh, N dan Banna R. (2005). *Online learning: Concep, strategies, and application*. New Jersey: Pearson education, Inc.
- Elyas, H. A. (2018). Penggunaan model pembelajaran e learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta. Vol. 56 (1829-7463)*
- Gorbalenya, A. (2020). The species severe acute respiratory syndrome related coronavirus: classifying 2019-nCoV and naming it SARS-CoV-2 *Nat Microbiol*. <https://doi.org/10.1038/s41564-020-0695-z>
- Keyhan, O. S. (2020). Dysosmia and dysgeusia due to the 2019 Novel Coronavirus; a hypothesis that needs further investigation. *Journal Springer*, Vol 9
- Khan, B. (2005). *Managing e-learning strategies: Design, delivery, implementation, and evaluasi*. USA: Ideal Group, Inc.
- Matteo, L. (2020). The Coming Coronavirus Crisis: What Can We Learn?. *Journal Spinger*. Vol. 55 (98-104)
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan e- learning di perguruan tinggi. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. Vol 32 (1).
- Santoso. E. (2009). Pengaruh pembelajaran online terhadap prestasi belajar kimi ditinjau dari kemampuan awal siswa. *Tesis*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- She, J. (2020) novel coronavirus of pneumonia in Wuhan, China: emerging attack and management strategies. *Journal Springer*, Vol 9 (19)
- Trombetta, H. (2016). Human coronavirus and severe acute respiratory infection in Southern Brazil. *Journal Taylor Vol 110 (113-118)*
- Yunianto. A. R. (2015). Implementasi e learning berbasis kelase sebagai sumber belajar. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Zhong, Q. (2018). Rapid detection and subtyping of human papillomaviruses in condyloma acuminatum using loop-mediated isothermal amplification with hydroxynaphthol blue dye. *Journal Taylor Vol 75: 110-115*
- Ikhwan, A. N. (2020). Penggunaan *Software* dalam pembelajaran kampus di masa Pandemi Covid 19: studi literature. *Jurnal PendidikanI*.

▪ *How to cite this paper :*

- Fuadi, T. M., Musriandi. R., &Suryani, L., (2020). Covid-19 : Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 193–200.

