

Optimalisasi Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Digital Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung Di Masa Pandemi

Trisya Septiana^{1*}, Khairudin²

¹Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

² Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
email: trisya.septiana@eng.unila.ac.id

Abstrak: Virus Corona yang masuk ke Indonesia di awal tahun 2020 mempengaruhi seluruh kegiatan manusia, terutama pada bidang pendidikan. Kegiatan yang semula direncanakan berjalan secara normal dengan sistem luring beralih ke sistem daring. Pelaksanaan proses pembelajaran ini pun secara otomatis berubah total dimulai dari media yang digunakan, cara penyampaian hingga pelaksanaannya. Perguruan Tinggi memastikan kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sehingga menuntut dosen untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran secara daring. Pemanfaatan media digital dalam sistem daring merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama pada pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran daring. Hasil penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui kuisisioner dan wawancara didapatkan pemanfaatan media digital sangat efektif dalam membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan dan pelaksanaan kegiatan lainnya seperti kuis ataupun ujian.

Kata Kunci: Virus corona, luring, Daring, Media digital, Inovatif

PENDAHULUAN

Pertengahan Maret 2020, Indonesia digegerkan dengan munculnya kasus pertama dimana terdapat warga negara Indonesia yang terjangkit Virus Corona setelah melakukan perjalanan dari luar negeri. Sejak saat itu lonjakan pasien positif terus terjadi dan semakin meningkat. Virus corona atau lebih dikenal dengan *Corona Virus Disease 2019* (COVID 19) merupakan jenis virus baru yang belum teridentifikasi sebelumnya dan melumpuhkan dunia kesehatan dan perekonomian (Yuliana, 2020). Penyebaran virus ini sangat cepat melalui cairan dari mulut dan hidung saat berbicara dan dapat hidup pada permukaan benda mati hingga berjam-jam. Penyebaran yang sangat cepat ini menyebabkan aktifitas manusia di luar ruangan dihentikan untuk sementara waktu yang lebih dikenal dengan *Work From Home*, begitu juga dengan aktifitas pendidikan yang beralih menjadi sistem daring yang dikuatkan dengan surat Edaran Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) (Kemendikbud, 2020) yang sejalan dengan Surat Edaran Rektor Universitas Lampung No. 2021/UN26/TU/2020 tentang Protokol Darurat Pencegahan Penyebaran Infeksi COVID-19, maka pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring (Universitas Lampung, 2020).

Pelaksanaan pengajaran yang sesuai dengan beban kerja dosen seharusnya dilaksanakan secara luring, namun dikarenakan dampak pandemi COVID 19 menyebabkan semua pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini menjadi permasalahan yang cukup mendasar bagi dosen untuk memberikan pembelajaran agar

dapat terserap dan tercapai sesuai dengan rencana pembelajaran terutama bagi mahasiswa teknik Informatika dengan mata kuliah berbasis teknologi informasi. Pembelajaran daring ini menuntut seluruh tenaga pendidik harus mampu beradaptasi dengan regulasi baru terkait penyelenggaraan pendidikan di masa pandemi. Pembelajaran daring dilaksanakan secara *online* tanpa harus melakukan tatap muka secara langsung untuk menghindari kontak dengan banyak orang. Keseluruhan kegiatan pembelajaran baik pemberian materi, tugas, kuis dan ujian diwajibkan secara online dengan menggunakan aplikasi yang ada di perguruan tinggi maupun yang telah ada secara *online* (Ali, dkk, 2020).

Kebijakan penyelenggaraan pembelajaran secara daring yang disampaikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di masa pandemi ini menuntut tenaga pendidik dalam penggunaan media digital yang interaktif sebagai salah satu solusi dalam mendistribusikan perangkat perkuliahan diantaranya materi, tugas, kuis dan ujian (Oktafia, 2020).

Penggunaan media digital merupakan salah satu solusi dalam implementasi pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi dalam pemilihan media digital yang digunakan. Dengan adanya teknologi mampu mengoptimalkan pembelajaran yang diberikan kepada mahasiswa yang telah terbiasa dengan teknologi digital.

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil TA 2020/2021 dengan mata kuliah Interaksi Manusia dan komputer yang diikuti oleh mahasiswa semester 3 di Program Studi Teknik Informatika. pelaksanaan perkuliahan dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi meeting online, LMS dan media digital lainnya seperti aplikasi kuis online, video pembelajaran.

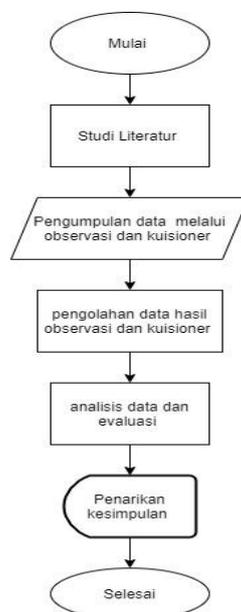
METODE

Deskriptif kualitatif merupakan metode yang dipilih dalam pelaksanaan penelitian ini. metode ini menggunakan data kualitatif yang didapatkan tanpa proses manipulasi kemudian dijabarkan secara deskriptif. Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan tujuan untuk melihat efektifitas pembelajaran daring dengan memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi online meeting, aplikasi kuis online selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil TA 2020/2021 dalam rentang waktu pada bulan september sampai dengan bulan desember 2020 dengan mata kuliah Interaksi Manusia dan komputer pada Program Studi Teknik Informatika. Mahasiswa Teknik Informatika semester III yang berjumlah 70 orang mahasiswa merupakan sumber data utama atau subyek penelitian yang terdiri 35 orang mahasiswa kelas A dan 35 orang mahasiswa kelas B dengan rincian 1 orang mahasiswa angkatan 2016, 5 orang mahasiswa angkatan 2017 dan 65 orang mahasiswa angkatan 2019.

Pelaksanaan pembelajaran daring mata kuliah Interaksi manusia dan komputer di Program studi Teknik Informatika ini merupakan mata kuliah berbasis based project. Mahasiswa dituntut dapat menyelesaikan 1 project yang telah direncanakan pada awal perkuliahan. Selama melaksanakan perkuliahan juga dilakukan tatap muka secara daring melalui aplikasi meeting online, selain itu distribusi terkait pengumpulan tugas, pemberian materi melalui LMS dan form digital yang dapat diakses oleh mahasiswa. Materi yang disajikan berupa file materi dan video pembelajaran. Sedangkan untuk pelaksanaan kuis menggunakan aplikasi kuis online yaitu quizizz dan kahoor.

Penggunaan instrumen pada penelitian ini merupakan hal yang sangat penting untuk dapat melihat optimalisasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran daring

khususnya pada mata kuliah ini. Adapun instrumen yang digunakan melalui observasi dan kuisisioner. Pengumpulan data dilaksanakan selama perkuliahan berlangsung dengan melakukan pengamatan langsung pada saat pertemuan daring melalui aplikasi meeting online dan kuisisioner yang disebar melalui form digital sehingga dapat diakses oleh mahasiswa dalam rentang waktu yang diberikan. Tahapan penelitian ditampilkan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar 1 merupakan gambaran tahapan yang dilakukan pada penelitian ini. Penelitian dimulai dengan studi literatur tentang pembelajaran daring dan media digital selanjutnya melaksanakan pengumpulan data sehingga menghasilkan informasi yang mendukung penelitian ini melalui obeservasi dan kuisisioner. Pada tahapan selanjutnya melakukan analisis dan evaluasi dari data yang didapatkan serta pada tahapan terakhir merupakan penarikan kesimpulan dalam optimalisasi pemanfaatan media digital pada pembelajaran daring selama pandemi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Persiapan sebelum dimulai perkuliahan

Dari 70 koresponden yang telah mengisi kuisisioner sebanyak 72,9% menjawab telah membaca materi sebelum perkuliahan dimulai, dan sebanyak 27,1% menjawab belum membaca materi sebelum perkuliahan dimulai. Sedangkan dari materi, 70,8% menjawab telah mempunyai materi yang akan dipelajari sebelum perkuliahan dimulai, dan 29,2% menjawab belum memiliki materi sebelum perkuliahan dimulai.

2. Evaluasi Pembelajaran daring mata kuliah interaksi manusia dan komputer dengan pemanfaatan media digital secara keseluruhan

- Dari 45 koresponden sebanyak 53.3% (sama dengan 24 mahasiswa) menjawab telah efektif pelaksanaan perkuliahan secara daring pada mata kuliah ini.
- Dari hasil kuisisioner yang telah diberikan, pemberian materi yang ada di LMS sebanyak 31,1% memilih sangat bermanfaat, dan 31.1% memilih bermanfaat dengan adanya pemberian materi yang terdapat pada LMS (vclass)

- c. Dari hasil kuisioner yang telah diberikan nilai tertinggi 33,3% reponden memilih bermanfaat dengan adanya video pembelajaran dan sebanyak 26,7% memilih cukup bermanfaat dengan pemberian video pembelajaran
- d. Saat ini platform daring yang banyak digunakan saat pembelajaran daring dengan presentasi tertinggi yaitu melalui whatsapp group, online meeting dan LMS(vclass)
- e. Dari hasil kuisioner yang deiberikan sebanyak 68.9% koresponden memilih penggunaan online meeting paling efektif dan 24.4% memilih memilih vclass sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran secara daring.
- f. Masalah yang sering muncul saat perkuliahan daring dilakukan adalah kendala jaringan internet dan kuota.

Pembahasan

Mahasiswa telah memiliki persiapan sebelum perkuliahan dimulai dengan membaca materi yang tersedia di LMS (Vclass Universitas Lampung), namun masih ada yang belum membaca materi sebelum perkuliahan. Kuis menjadi salah satu cara untuk melihat persiapan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan sangat bermanfaat apabila dilaksanakan di awal perkuliahan sehingga mahasiswa termotivasi untuk selalu belajar dan memiliki kemandirian dalam mencari dan membaca materi tidak hanya yang terdapat pada LMS namun juga referensi lainnya.

Pembelajaran daring merupakan suatu solusi yang diberikan pemerintah saat wabah pandemi meningkat di Indonesia. Dan alternatif yang diberikan saat perkuliahan daring adalah memanfaatkan media digital seperti penggunaan LMS, pemberian video pembelajaran, mengunggah materi atau modul pada LMS, pengerjaan kuis menggunakan media interaktif dan menggunakan online meeting seperti aplikasi ZOOM, webex dan google meet. Sehingga pelaksanaan pembelajaran daring khususnya untuk mata kuliah interaksi manusia dan komputer ini sudah efektif dilaksanakan dengan tetap menjalin komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa melalui chat group kelas menggunakan aplikasi whatsapp. Namun masalah terbesar saat pelaksanaan pembelajaran daring ini adalah jaringan internet saat melakukan perkuliahan sehingga alternatif yang diberikan mahasiswa dapat belajar mandiri menggunakan LMS yang telah dilengkapi dengan materi, dan video pembelajaran. Saat pembelajaran daring dilaksanakan kreatifitas dosen sangat dibutuhkan agar suasana pembelajaran lebih interaktif dan kondusif, salah satu aktifitas yang dilakukan adalah memberikan ruang bagi mahasiswa untuk lebih aktif dengan melakukan diskusi dengan kelompok kecil melalui breakout room yang terdapat pada aplikasi zoom dan kemudian baru dilakukan diskusi pada kelompok besar yang disebut dengan pembelajaran dengan menggabungkan konsep pembelajaran sinkron menggunakan online meeting dengan pembelajaran mandiri yang asinkron dengan pemanfaatan media digital (flipped classroom).

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan selama kurun waktu 4(empat) bulan dimulai dari bulan september sampai dengan Desember 2020 didapatkan kesimpulan diantaranya : aCOVID-19 menuntut tenaga pendidik/ Dosen lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan rencana. Pelaksanaan pembelajaran harus tetap dijalankan melalui daring. Pembelajaran daring ini yang telah dilaksanakan pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer di Program Studi Teknik Informatika memanfaatkan media digital yang bertujuan mengoptimalkan

pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya pemanfaatan media digital ini dapat menjadi salah satu solusi dalam membantu memudahkan pendistribusian materi, tugas, kuis dan media pembelajaran lainnya, memudahkan mahasiswa dalam memahami pe sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana,

DAFTAR RUJUKAN

- Yuliana. (2020). Corona Virus Diseases (Covid-19);Sebuah Tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazine*[Online].Volume 2, No.2. p. 187-192.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah DalamMasa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19).
- Universitas Lampung. (2020). Surat Edaran Rektor Universitas Lampung No : 2021/UN26/TU/2020 tentang Protokol Darurat Pencegahan Penyebaran Infeksi COVID-19.
- Ali S, Afreni H. (2020). Pembelajaran Daring di tengah Wabah Covid-19. *BIODIK:Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*[Online]. Vol. 6, No. 02, hal. 214-224.