Jurnal Informatika, Komputer dan Bisnis
Vol-1, Issue-1, 2021 (JIKOBIS)
E-ISSN: -
https://jurnal.itbaas.ac.id/index.php/jikobis

Komparasi Aplikasi Daring dalam Pembelajaran Kuliah dimasa Pandemi Virus Corona

Muqorobin*[1], Nendy Akbar Rozaq Rais[2]
[1,2] Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia
E-mail: *[1]**robbyaullah@gmail.com** , [2]**ab.terate@gmail.com**

Abstrak

Pada masa ini penyebaran Virus Corona Covid-19 sedang melanda dunia, Negera indonesia juga terkena dampaknya, terutama dalam dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka diruang kelas. Maka akibat dari pendemi ini proses belajar mengajar harus dilakukan melalui daring online. Peran teknologi sistem informasi menjadi sangat berarti dalam pembelajaran diperkuliahan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa model kondisi pembelajaran dikampus serta peran teknologi sistem informasi dalam pembelajaran kuliah ditengah pandemi virus corona covid-19 pada STMIK Sinar Nusantara Surakarta. Metode penelitian yaitu melakukan Observasi dan Studi Pustaka untuk mendapatkan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian. Hasil dari penelitian ini berupa komparasi Aplikasi daring dalam pembelajaran kuliah dimasa pandemic virus corona, seperti : Aplikasi google classroom, whatsapp, zoom. Dari sekian media belajar online tersebut terbukti google classroom : 55,9% banyak digunakan media share materi dan tugas, sedangkan kuliah video conferences pengguna terbanyak Google Meet sebanyak : 70.6%. Adapun hasil analisa dari nilai pembelaran daring ini yaitu : 44,1%. Berdasarkan data tersebut maka menunjukan bahwa peran teknologi sistem informasi sangat berperan penting dan membantu dalam proses belajar mengajar ditengah pandemi virus corona covid-19.

Kata Kunci*— Komparasi, Aplikasi, Virus Corona, Covid-19*

Abstract

At this time the spread of the Corona Covid-19 Virus was sweeping the world, Indonesia was also affected, especially in the world of education where the teaching and learning process was usually carried out face-to-face in classrooms. So the consequences of the teaching and learning process must be done online online. The role of information systems technology is very meaningful in lectured learning. This study aims to analyze a model of campus learning conditions and the role of information system technology in learning in the midst of the Covid-19 corona virus pandemic at STMIK Sinar Nusantara Surakarta. The research method is to make observations and literature studies to obtain data and information used in research. The results of this study are in the form of comparisons of courageous applications in learning lectures during the corona virus pandemic, such as: the google classroom application, whatsapp, zoom. Of the online learning media, it is proven that Google class is: 55.9% is widely used as media for sharing materials and assignments, while video lectures are mostly used by Google Meet as much as 70.6%. The results of the analysis of the value of this courageous defense are: 44.1%. Based on this data, it shows that the role of information system technology plays a very important role and helps in the teaching and learning process amid the Covid-19 corona virus pandemic

Keywords*— Komparasi, Aplication, Corona Virus, Covid-19*

1. PENDAHULUAN

Penyebaran Virus Corona saat ini sedang melanda dunia, Corona virus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS), hingga saat ini ada 213 negara yang terjangkit virus corona covid 19, (https://infeksiemerging.kemkes.go.id/). Pada Desember 2019, kasus pneumonia misterius pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei. Sumber penularan kasus ini masih belum diketahui past, tetapi kasus pertama dikaitkan dengan pasar ikan di Wuhan[1]. Tanggal 18 Desember hingga 29 Desember 2019, terdapat lima pasien yang dirawat dengan Acute Respiratory Distress Syndrome (ARDS) [2]. Sejak 31 Desember 2019 hingga 3 Januari 2020 kasus ini meningkat pesat, ditandai dengan dilaporkannya sebanyak 44 kasus. Tidak sampai satu bulan, penyakit ini telah menyebar di berbagai provinsi lain di China, Thailand, Jepang, dan Korea Selatan[3].

COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus[4]. Data 31 Maret 2020 menunjukkan kasus yang terkonfrmasi berjumlah 1.528 kasus dan 136 kasus kematan [5]. Tingkat mortalitas COVID-19 di Indonesia sebesar 8,9%, angka ini merupakan yang tertnggi di Asia Tenggara[6]. Pada kasus COVID-19, trenggiling diduga sebagai reservoir perantara. Strain coronavirus pada trenggiling adalah yang mirip genomnya dengan coronavirus kelelawar (90,5%) dan SARS-CoV-2 (91%) [7]. Genom SARS-CoV-2 sendiri memiliki homologi 89% terhadap corona virus kelelawar ZXC21 dan 82% terhadap SARS-CoV [8]. Virus Corona Covid 19 dan sedang dirawat di Rumah Sakit Penyakit Infeksi Prof. Dr. Sulianti Saroso, Jakarta Utara. Selanjutnya pada hari kamis tanggal 12 maret 2020, Achmad Yurianto, Juru Bicara (Jubir) Pemerintah untuk Penanganan Virus Korona (Covid-19), yang sekaligus Direktur Jenderal (Dirjen) Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P), menyampaikan pernyataan bahwa World Health Organization (WHO) telah menetapkan bahwa Virus Corona (Covid-19) sebagai Pandemi sehingga mengisyaratkan kepada seluruh dunia untuk meyakini penyakit ini bisa menyerang siapa saja dan negara mana saja di dunia ini oleh karena itu semua negara harus mengantisipasi dan memberikan respons dan juga harus membuat kewaspadaan. Dan untuk merespon hal tersebut, pada hari minggu, 15 Maret 2020, Presiden Jokowi memberikan himbauan agar masyarakat Indonesia tetap tenang, Presiden menyatakan “Dengan kondisi ini saatnya kita kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah dirumah,” ujar Presiden Jokowi saat menyampaikan keterangan pers di Istana Kepresidenan Bogor, Provinsi Jawa Barat dan dengan adanya arahan Presiden Jokowi tersebut, pada Senin (16/3/2020), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengoordinasikan pembelajaran melalui sistem daring atau online dengan mendapatkan bantuan gratis dari Ruangguru, Zenius, Google, Microsoft, Quipper, Sekolahmu dan Kelas Pintar. Presiden Jokowi yakin sistem daring atau online akan mengurangi banyak sekali mobilitas para pelajar, mahasiswa, dan mengurangi penyebaran Covid-19.

Disisi lain demi tetap menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung Pemerintah dalam mendukung Psysical distanting ditengah Pendemi Covid 19 sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam hal ini poin 2 yang menyatakan, proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan yaitu (a) Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; (b) Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; (c) Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan

kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar dirumah; (d). Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif. Maria Van Kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 juga menambahkan "Saat ini, berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik," dengan demikian proses belajar mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan tehnologi informasi yang ada[10].

Pembelajaran Daring, online atau Pembelajaran Jarak Jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antaras siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Pemanfatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada masa pendemi Virus Corona Covid 19 hal ini dimungkinkan bisa terlaksana dengan baik karena masyrakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan Internet hal ini sesuai dengan penelitian WE ARE SOSIAL, “Digital Reports 2020” yang dirilis pada akhir Januari 2020 menyatakan hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet, jumlah penguna internet diIndonesia sudah mencapai 175,4 juta orang dari total jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 272,1 juta dan ibanding tahun 2019 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 persen atau 25 juta pengguna. Dan saat ini ada beberapa teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diantaranya dengan menggunakan e-learning. E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui e-learning, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran[9].

E-learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dan untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh selain elearning ada beberapa pemanfaatan teknologi lainnya yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar melalui pembelajaran jarak jauh diantaranya dengan menggunakan media komunikasi sperti WhatsApp, Google Class, You Tube, maupun Aplikasi zoom yang bisa mempertemukan dosen dan mahasiswa secara virtual sehingga proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik. Melalui penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh ini diharapkan dunia pendidikan turut serta mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran covid 19 dan dunia pendidikan diIndonesia bisa berjalan meskipun Negara kita sedang berjuang menghadapi pendemi corona.[10].

STMIK Sinar Nusantara Surakarta yang juga merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi turut merespon kebijakan Pemerintah serta menjalankan arahan Pemerintah dan Menteri Pendidikan Kebudayaan dalam melaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh dalam rangka menekan laju penyebaran Covid-91 hal ini sesuai dengan Surat Edaran Pimpinan Institusi, pada tanggal 16 Maret 2020, Nomor : 037/3.02/SI/III/2020, Tentang Pencegahan Penyebaran Novel Corona Virus (Covid-19) dilingkungan STMIK Sinar Nusantara dan Surat Edaran Pimpinan pada hari kamis, 19 Maret 2020, Nomor 137/3.02/SI.WR1/III/2020, perihal Pelaksanaan Perkuliahan E-Learning. Sehingga berdasarkan uraina diatas penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pemanfaatan teknologi Informasi pada pembelajaran daring, online atau pembelajaran jarak jauh didunia kampus khususnya dilingkungan kampus[11].

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini dilakukan melalu dua tahap pendekatan yaitu pendekatan secara observasi dan studi pustaka. Hal ini dilakukan untuk pengumpulan data yang berguna untuk menyelesaikan penelitian ini, adapun metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian sebagai berikut :

2.1 Metode Observasi

Dalam hal ini peneliti melihat serta mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti yaitu tentang pemanfaatna teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di STMIK Sinar Nusantara Surakarta, melalui kuisoner untuk mendapat data sehingga dapat diolah dalam pembahasan penelitian ini.

2.2 Metode Studi Pustaka

Dalam hal ini Peneliti mendapatkan sumber data dari berbagai sumber dengan cara mengumpulkan referensi yang menunjang melalui buku, jurnal, majalah dan sumber lainnya yang mendukung penelitian, metode ini digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan penelitian ini berisi tentang komparasi Aplikasi Pembelajaran di masa pandemi corona, dengan teknologi sistem informasi dalam proses pembalajaran daring dalam lingkup dunia pendidikan diperkuliahan STMIK Sinar Nusantara. Adapun hasil pembahasan dapat peneliti uraikan dalam diskripsi berikut berserta proses analisis terhadap media online yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran :

a. Virus Corona Covid 19
   Corona virus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit Coronavirus Disease-2019 (COVID-19), (https://covid19.kemkes.go.id)
b. Pembelajaran Online
   Menurut Dabbagh dan Ritland (Arnesi dan Hamid, 2015) pembelajaran online adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti.
c. Teknologi Informasi
   Haag dan Keen (1996): Pengertian teknologi informasi menurut Haag dan Keen bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan

informasi. 2. Oxford English Dictonary (OED): Teknologi informasi adalah hardware dan software dan bisa termasuk di dalamnya jaringan dan telekomunikasi yang biasanya dalam konteks bisnis atau usaha. 3. Williams dan Sawyer (2003): Menurut Williams dan Sawyer, bahwa pengertian teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. 4. Martin (1999): Menurut Martin, teknologi informasi merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarluaskan informasi.

d. Elearning

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun, Dahiya (dalam Hartanto, 2016). E-learning memiliki dua tipe yaitu: pertama Synchronous. Synchronous berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara on line. Dalam pelaksanaan, synchronous training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. Synchronous training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. Synchronous training sering juga disebut sebagai virtual classroom. Kedua, Asynchronous berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. Asynchronous training popular dalam e-learning karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas.

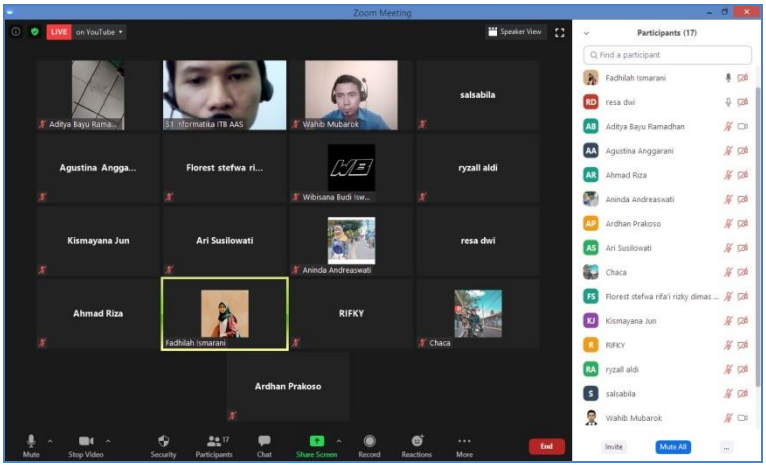
e. Macam-macam Elearning

Komponen yang membentuk e-learning menurut Romisatriawahono adalah infrastruktur e-learning, Sistem dan aplikasi e-learning dan konten e-learning. Infrastruktur e-learning merupakan peralatan yang digunakan dalam e-learning yang dapat berupa Personal Computer ((PC) yaitu komputer yang dimiliki secara pribadi, jaringan komputer yaitu kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu, internet yang merupakan singkatan dari Interconnection Networking yang diartikan sebagai komputer-komputer yang terhubung diseluruh dunia dan perlengkapan multimedia yaitu alat-alat media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Termasuk di dalamnya peralatan teleconference yaitu pertemuan jarak jauh antara beberapa orang yang fisiknya berada pada lokasi yang berbeda secara geografis apabila kita memberikan layanan synchronouslearning yakni proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar melalui teleconference[9].

Sistem dan aplikasi e-learning, Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan Learning Management System (LMS), yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan, misalnya, segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar seperti bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta sistem ujian online yang semuanya terakses dengan internet. Dan pelaku utama yang ada dalam pelaksanakan e-learning dapat dimaksudkan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (dosen) yang membimbing siswa (peserta didik) yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar, Hartanto (2016).

1. Zoom

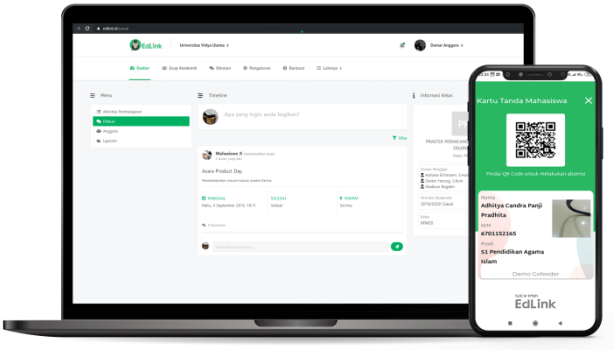
Zoom adalah aplikasi pertemuan HD gratis dengan video dan berbagi layar hingga 100 orang, (https://zoom.us/meetings). Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang kelas online.



Gambar 1. Implementasi Zoom Kuliah Online

2. Edlink

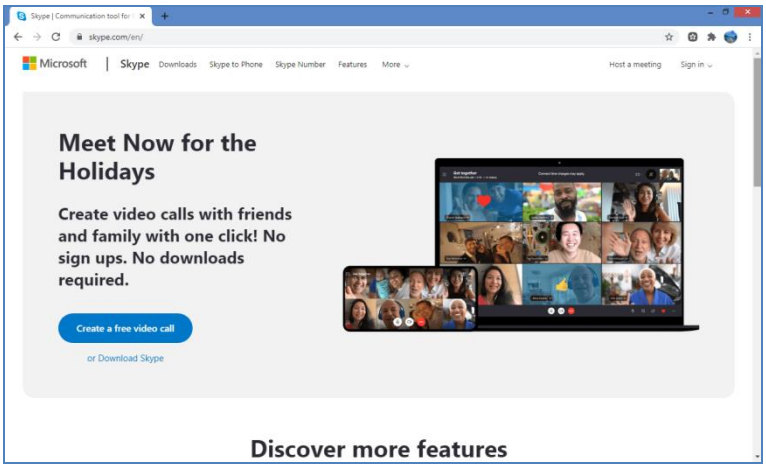
Sevima EdLink adalah aplikasi berbasis android yang dikhususkan untuk dunia pendidikan dalam membantu dosen/guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa. Dengan mendownload Sevima EdLink, para dosen/guru dapat berbagi informasi, materi perkuliahan/pelajaran, dan yang tak kalah penting dosen dapat memberikan tugas menjadi lebih mudah dan cepat, karena hanya lewat genggaman tangan. Aplikasi canggih ini dapat anda download di playstore secara gratis.



Gambar 2. Desain Aplikasi Edlink

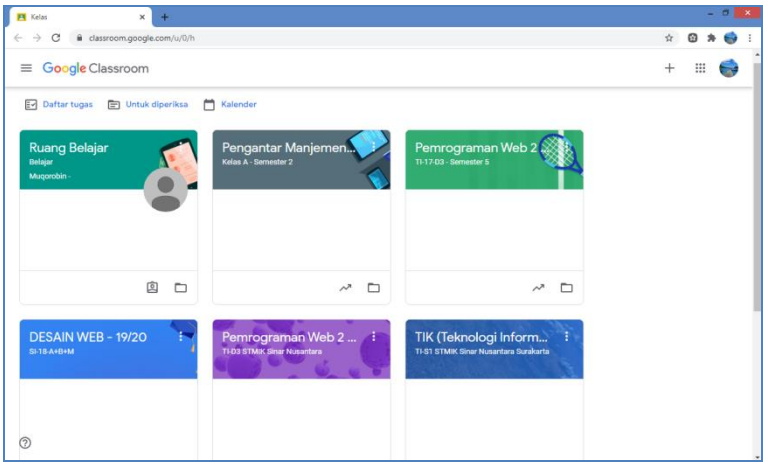
3. Skype

Skype adalah sebuah program komunikasi dengan teknologi P2P (peer to peer). Program ini merupakan program bebas (dapat diunduh gratis) dan dibuat dengan tujuan penyediaan sarana komunikasi suara (voice) berkualitas tinggi yang murah berbasiskan internet untuk semua orang di berbagai belahan dunia. Pengguna Skype dapat berbicara dengan pengguna Skype lainnya dengan gratis, menghubungi telepon tradisional dengan biaya (skypeOut), menerima panggilan dari telepon tradisional (SkypeIn), dan menerima pesan suara [12] . Teknologi skype ditemukan oleh wirausahawan Niklas Zennström dan Janus Friis, orang yang sama yang menemukan Kazaa dan Joost (P2P untuk televisi). Skype lalu berkompetisi dengan protokol terbuka VoIP yang sudah ada seperti SIP, IAX, dan H.323. Grup Skype yang dibentuk pada bulan September 2003 lalu dibeli oleh perusahaan lelang internet raksasa di Amerika e-Bay pada bulan September 2005 dan bermarkas di Luxembourg, Jerman dengan kantor-kantor di London, Inggris, Praha, Rusia dan San Jose, California, A.S. Sejak diluncurkan skype telah mengalami pertumbuhan pesat baik dari penggunaannya yang populer maupun pengembangan perangkat lunaknya, jasa yang ditawarkan pun menjadi beragam mulai dari penggunaan gratis maupun berbayar. Hanya dalam beberapa tahun saja pada bulan April 2006 Skype memiliki 100 juta pengguna.



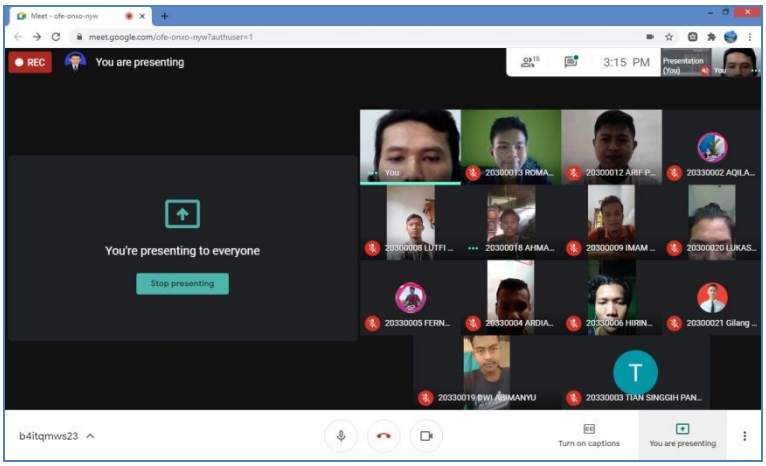
Gambar 3. Halaman Website Skype

4. Google Classroom
   Google Classroom atau ruang kelas Google merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yangdapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless), Afrianti (Yustianti dan Novita, 2019).



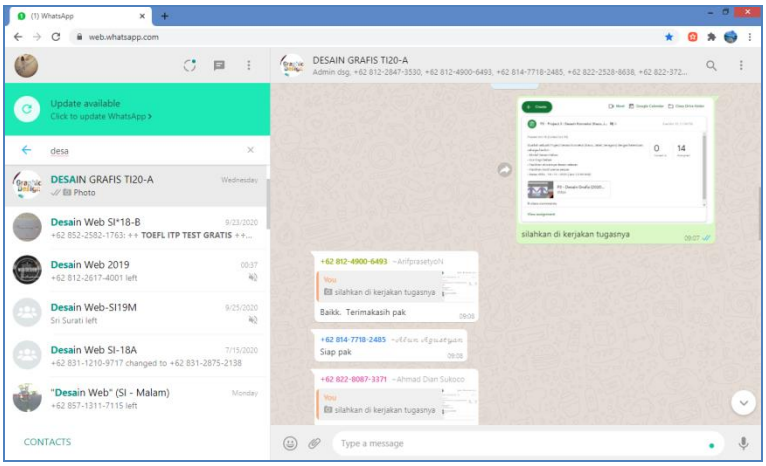
Gambar 4. Halaman Google Classroom

5. Google Meet
   Google Hangouts Meet adalah aplikasi video conference atau meeting online versi bisnis dari Google Hangouts yang dirancang untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Penggunannya sendiri mencakup mobile dan desktop, dapat digunakan secara cuma-cuma dan terbilang sederhana. Google Hangouts sendiri masih tersedia untuk yang belum move-on, tetapi jika perusahaan Anda terus bertumbuh, tak ada salahnya perlahan mulai beralih ke Google Hangout Meets yang masa depannya terlihat lebih menjanjikan.



Gambar 5. Halaman Google Meet

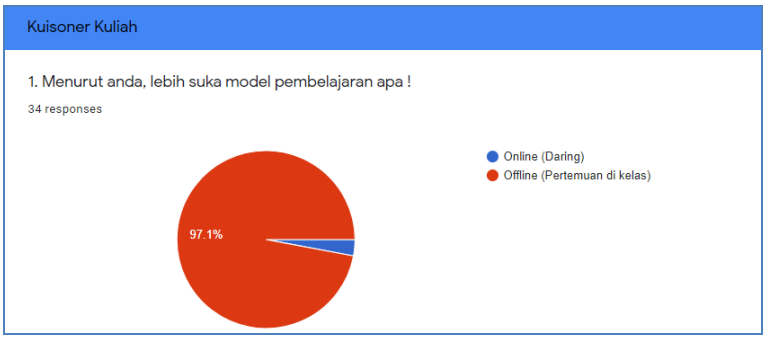
6. Whatsapp
   Whatsapp merupakan salah media komunikasi yang sangat popular yang digunakan saat ini, whats up merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan percapkan baik menggunakan teks, suara, maupun video. WhatsApp untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, kapanpun, dimanapun. WhatsApp gratis dan menawarkan pengalaman bertukar pesan dan panggilan yang sederhana, aman, reliabel, tersedia pada telepon di dunia, Selanjutnya menurut Niken, Sekretaris Jenderal Kementerian Komunikasi dan Informatika, WhatsApp adalah aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi lewat internet. “83% dari 171 juta pengguna internet kita adalah pengguna WhatsApp yang menghubungkan antara masyrakat” hal tersebut diungkapkan Niken dalam peluncurn program edukasi “Literasi Privasi dan Keamanan Digital” diKementrian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Jakarta, Senin 18/11/2020.



Gambar 6. Halaman Whatsapp Web

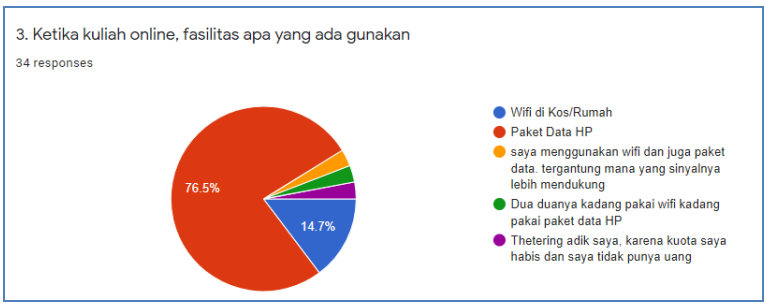
Media pembalajaran yang dilakukan untuk kuliah online tersebut paling banyak dilakukan di kampus STMIK Sinar Nusantara, berdasarkan hasil analisa melalui Observasi yang peneliti telah lakukan dari sekian media pembelajaran online tersebut maka dapat diambil hasil analisis seperti diuraikan sebagai berikut :

1. Model Kuliah Online vs Offline
   Secara umum mahasiswa lebih banyak menginginkan kuliah dilakukan secara offline karena proses perkuliahan bisa dilakukan tatap muka dan mudah dalam komunikasinya. Hasil Kuisoner menunjukan dari 34 responden mahasiswa lebih banyak mengingkan kuliah secara offline yaitu 97.1%. tetapi hal ini tidak bisa dilakukan karena aturan pemerintah membatasi untuk kuliah secara tatap muka offline.



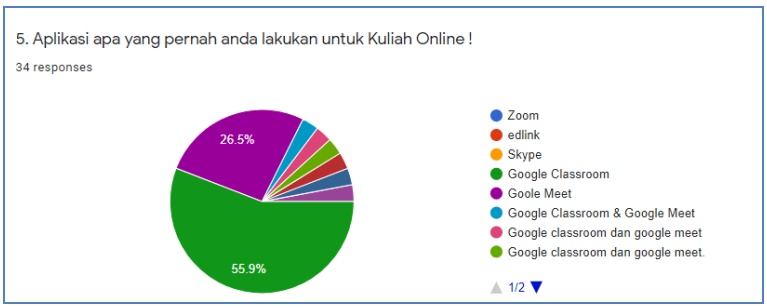
Gambar 7. Perbandingan Kuliah Offline vs Online

2. Jenis Penggunaan Data Internet
   Secara umum lebih pengguna akses internet untuk melakukan kuliah online kebanyak mahasiswa mengaksesnya dengan menggunakan paket data dari smartphone. Data menunjukan bahwa pengguna akses internet dengan paket data hp sebanyak 76,5 %.



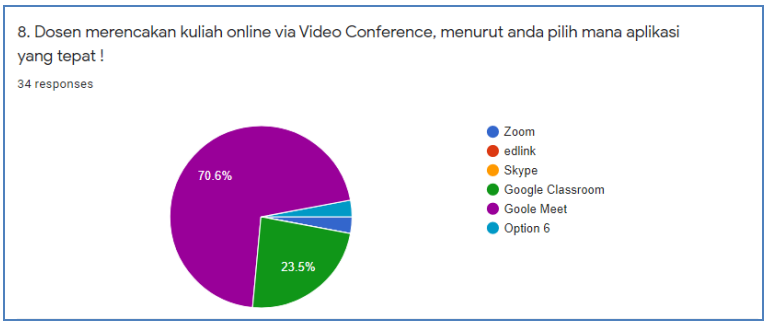
Gambar 8. Penggunaan akses internet

3. Aplikasi Kuliah Online Share Materi & Tugas
   Aplikasi kuliah online yang paling banyak digunakan oleh para mahasiswa adalah Google Classroom sebanyak 55% untuk share materi dan tugas.



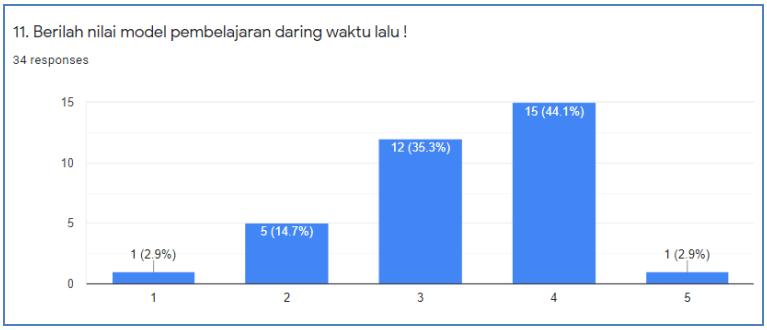
Gambar 9. Aplikasi Kuliah Online Materi & Tugas

4. Aplikasi Kuliah Online untuk Video Conferences
   Dalam perkuliahan untuk jenis video conferences kabanyakan mahasiswa lebih suka menggunakan Google meet yaitu sebanyak 70,6%.



Gambar 10. Aplikasi Kuliah Online Video Conferances

Berdasarkan jenis media online tersebut yang telah dilakukan oleh kampus selama perkuliahan maka berikut ini merupakan hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna aplikasi tentang peran teknologi sistem informasi dalam pembelajaran kuliah secara online pada masa pandemic corona saat ini dapat menghasilkan nilai point 4 (Baik) dengan bobot prosentase : 44,1%. Hal ini ditunjukan seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Hasil Penilaian Model Pembelajaran Daring

4. KESIMPULAN

Penyeberan virus corona yang semakin luas menyebabkan proses pembelajaran diperkuliahan harus dilakukan secara online daring. Peran teknolog sistem informasi menjadi hal utama dalam mesolusi proses pembelajaran secara online. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama penelitian tentang Analisis Peran Teknologi Sistem Informasi dalam Pembelajaran Kuliah dimasa Pandemi Virus Corona menunjukan media online yang digunakan dalam kuliah daring seperti zoom, edlink, skype, Google Classroom, Google Meet, Whatshapp. Hasil penelitian menunjukan bahwa Media Google Classroom paling banyak diminati yaitu 55,9% sebagai share materi dan tugas. Sedangkan untuk media Video Conferences yang paling banyak diminati yaitu Google Meet : 70,6%. Hasil penilaian peran teknologi sistem informasi berada di point 4 (Baik) sebanyak : 44,1 %. Hal ini menunjukan bahwa peran teknologi sistem informasi berupa Google Classroom & Google Meet menjadi solusi utama dalam proses pembelajaran perkuliahan secara daring.

5. SARAN

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil kuisoner yang telah dilakukan oleh peneliti hanya di salah satu kampus disurakarta. Untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan mengambil data dari berbagai tempat kampus sehingga bisa menjadi perbandingan data dalam penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut serta dalam membantu proses penelitian ini dengan judul Analisis Peran Teknologi Sistem Informasi dalam Pembelajaran Kuliah dimasa Pandemi Virus Corona. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneltian selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rothan HA, Byrareddy SN. The epidemiology and pathogenesis of corona virus disease (COVID-19) outbreak. J Autoimmun, 2020; published online March 3. DOI: 10.1016/j.jaut.2020.102433.

[2] Ren L-L, Wang Y-M, Wu Z-Q, Xiang Z-C, Guo L, Xu T, et al. Identfcaton of a novel coronavirus causing severe pneumonia in human: a descriptve study. Chin Med J. 2020; published online February 11. DOI: 10.1097/CM9.0000000000000722.

[3] Huang C, Wang Y, Li X, Ren L, Zhao J, Hu Y, et al. Clinical features of patents infected with 2019 novel corona virus in Wuhan, China, Lancet. 2020;395 (10223):497-506.

[4] World Health Organizaton. Situaton Report – 42 [Internet]. 2020 [updated 2020 March 02; cited 2020 March 15]. Available from: https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200302-sitrep-42-covid-19. pdf?sfvrsn=224c1add_2.

[5] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Info Infeksi Emerging Kementerian Kesehatan RI [Internet]. 2020 [updated 2020 March 30; cited 2020 March 31]. Available from: htps://infeksiemerging.kemkes.go.id/.

[6] Prasetya, E., 2006, Case Based Reasoning untuk mengidentifikasi kerusakan bangunan, *Tesis*, Program Pasca Sarjana Ilmu Komputer, Univ. Gadjah Mada, Yogyakarta.

[7] Zhang T, Wu Q, Zhang Z. Probable Pangolin Origin of SARS-CoV-2 Associated with the COVID-19 Outbreak. Curr Biol. 2020; published online March 13. DOI: 10.1016/j.cub.2020.03.022.

[8] Chan JF-W, Kok K-H, Zhu Z, Chu H, To KK-W, Yuan S, et al. Genomic characterizaton of the 2019 novel human-pathogenic coronavirus isolated from a patent with atypical

pneumonia afer visitng Wuhan. Emerg Microbes Infect. 2020;9(1):221-36.Wallace, V. P., Bamber,J. C. dan Crawford, D. C. 2000.

[9] Hartanto, Wiwin. (2016). "Penggunaan ELearningSebagai Media Pembelajaran", Jurnal UNEJ, diakses 20 april 2020.

[10] Arnesi Novita dan Hamid Abdul. 2015. "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Informasi &Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488, diakses 20 april 2020.

[11] Chandra Edy. "Youtube, Citra Media Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, Vol. 1, No. 2, Oktober 2017: hlm 406-417, diakses 21 april 2020 citanya dan segenap pengajar baik guru maupun dosen tetap semangat menyebarkan ilmu pengetahuan.