



MANFAAT *PLATFORM DIGITAL* DIMASA COVID-19 BAGI MAHASISWA UNSIKA TAHUN AKADEMIK 2021-2022

Rustam Effendi¹, Setio Nugroho², Deden Akbar Izzuddin³, Sulthon Maulana Alauddin⁴

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

^{3,4}Ilmu Keolahrgaan, Universitas Singaperbangsa Karawang

reff235@yahoo.com, Setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id, deden.akbar@fikes.unsika.ac.id

1910631240033@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Dunia sedang dilanda pandemi *Covid 19* termasuk Indonesia. Seluruh aspek kehidupan terkena dampak pandemi Covid 19 termasuk aspek pendidikan. Dampak pandemi ini merubah tatanan pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu berubahnya sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Salah satu jenis pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan *platform* digital apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dalam mengumpulkan datanya. Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang dikumpulkan dari informasi penelitian, artikel, buku dan jurnal. Dari *platform* digital yang dapat mendukung pembelajaran daring terdapat empat *platform* digital yang sering digunakan yaitu *whatsapp group* fasilitas *google* (*google classroom*, *google form*, *google meet*), dan *zoom cloud meeting*. Keingintahuan terhadap keefektifan penerapan pembelajaran daring pada masa pandemi covid- 19 bagi Prodi PJKR. Pandemi *Covid-19* menyebabkan kegiatan pembelajaran berhenti secara luring selama beberapa waktu dan berganti menggunakan sistem pembelajaran daring untuk mengurangi penyebaran virus. Pembelajaran daring memiliki banyak tantangan, di antaranya fokus mahasiswa kurang efektif karena proses penyampaian materi tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Keywords: *Covid-19 Pandemic, Platform Digital Learning,*

ABSTRACT

The world is being hit by the pandemic, *COVID-19* including Indonesia. All aspects of life have been affected by the COVID-19 pandemic, including the education aspect. The impact of this pandemic has changed the order of education in Indonesia, one of which is the change in the face-to-face learning system to distance learning. One type of distance learning is online learning. The purpose of this study is to explain *platforms* what digital are often used in online learning. This research uses literature study method in collecting the data. The data in this study used secondary data collected from research information, articles, books and journals. Of *theplatforms* digital that can support online learning, there are four *platforms* digital that are often used, namely *whatsapp group* , facilities *google* (*google classroom*, *google form*, *google meet*), and *zoom cloud meeting*. Curiosity about the effectiveness of the application of online learning during the covid-19 pandemic for the PJKR Study Program. The pandemic *Covid-19* has caused learning activities to stop offline for some time and switch to using an online learning system to reduce the spread of the virus. Online learning has many challenges, including student focus is not effective because the process of delivering material is not done directly or face to face.

Keywords: *Covid-19 Pandemic, Digital Learning Platform,*



PENDAHULUAN

Penyakit *coronavirus* telah ditetapkan *World Health Organization (WHO)* sebagai kondisi pandemi dengan tingkat kemampuan penyebaran virus yang masif hingga keseluruhan penduduk dunia termasuk Indonesia. Berdasarkan data penyebaran covid 19 dari laman resmi pemerintah Indonesia (*covid.go.id*) per tanggal 2 agustus 2020, menerangkan bahwa telah 216 negara terinfeksi virus corona dan 680.894 jiwa meninggal dunia.

Di Indonesia per tanggal 8 agustus 2020 terdapat 320.564 kasus positif dengan 11.580 orang meninggal dunia. Dari data tersebut menjelaskan bahwa virus covid 19 ini masih ada dan sangat berbahaya. Upaya dalam mengendalikan dan mencegah penularan virus corona dilakukan dengan kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan serta menjaga jarak fisik satu dengan yang lain. Kebijakan tersebut berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan, termasuk diantaranya proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Proses pembelajaran merupakan proses pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan peserta didik melalui serangkaian aktivitas dibawah arahan, bimbingan, dan motivasi dosen (Abidin, 2016).

Kebijakan pembatasan interaksi dan kerumunan menyebabkan dosen dan peserta didik diwajibkan untuk beradaptasi dengan situasi dan kondisi pandemi dan melakukan proses pembelajaran dengan yang berbeda dari kebiasaan yaitu dengan sistem tatap muka secara tidak langsung atau proses pembelajaran daring (dalam jaringan). Isman tahun 2017 menjelaskan pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman, 2017).

Pembelajaran daring memberikan kesempatan peserta didik belajar dengan keleluasaan waktu belajar serta dimanapun peserta didik dan dosen berada. Peserta didik dapat berinteraksi dengan dosen menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan dosen menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Data studi literature tentang penyampaian materi secara e-learning menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran online (Nakayama et al., 2006). Data hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa hambatan yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara daring meliputi kurangnya dosen dalam berinteraksi, penyampaian materi yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik, ketidaksiapan orang tua membimbing anaknya belajar serta kemampuan orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet sebagai sarana belajar daring (Handayani et al., 2020).

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mastur et al., 2002), yang menyebutkan bahwa dosen yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah dosen yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Oleh karena adanya covid-19



memberikan dampak dalam bidang pendidikan. Adanya peraturan baru, mengakibatkan perkuliahan yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran daring. Dosen-dosen memanfaatkan *LMS, Zoom, Google Meet, Whatsapp*, serta *Google Classroom* untuk melakukan perkuliahan. Penggunaan media tersebut dianggap paling mudah untuk diakses dan tidak rumit. Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dilakukan review pustaka terkait pemanfaatan pengetahuan dan teknologi dalam menyampaikan materi, khususnya penggunaan *platform digital* dalam pembelajaran daring peserta didik tingkat sekolah dasar di masa pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan *platform digital* apa saja yang sering digunakan dalam pembelajaran daring. Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Berdasarkan Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada bagian Pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud pada pasal 31 ayat 1 bertujuan: memberikan layanan Pendidikan Tinggi kepada kelompok Masyarakat yang tidak dapat mengikuti Pendidikan secara tatap muka atau reguler; dan memperluas akses serta mempermudah layanan Pendidikan Tinggi dalam Pendidikan dan pembelajaran. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pembelajaran berbasis daring ini tentunya memiliki berbagai tantangan, salah satu tantangan yang dihadapi adalah keefektifan pembelajaran ini bagi mahasiswa karena tidak melakukan pembelajaran secara langsung. Media online yang digunakan seperti *youtube, whatsapp, e-learning, zoom*. Materi yang diberikan dalam bentuk power point, video singkat, serta bahan bacaan. Sistem pembelajaran ini merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka antara pengajar dan peserta didik, sehingga hal ini dapat dilakukan di mana pun selama terhubung dengan jaringan internet. Penggunaan sistem ini juga merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga kualitas hasil belajar peserta didik juga meningkat. Pembelajaran secara tidak langsung ini memiliki banyak tantangan di antaranya fokus mahasiswa yang kurang efektif karena proses penyampaian materi tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka. Adanya pembelajaran secara daring mengharapakan mahasiswa mampu bertanggung jawab terhadap kewajibannya masing-masing. Pelaksanaan pembelajaran berbasis daring perlu adanya media yang mampu menambah semangat peserta didik untuk selalu fokus dalam pembelajaran. Seperti yang terjadi di Prodi PJKR, FKIP-UNSIKA. Hal tersebut terjadi karena ada beberapa dosen yang selalu menggunakan aplikasi *zoom* yang menghabiskan biaya yang mahal dan terkadang jaringan internet yang tidak selalu stabil

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Data yang digunakan adalah data sekunder yang dikumpulkan dari informasi penelitian, artikel, buku dan jurnal. Penelitian ini disusun berdasarkan gagasan penulis dengan didukung oleh data sekunder yang dijadikan dasar dalam



menentukan pembahasan pemanfaatan *platform online* dalam pembelajaran daring di masa pandemi. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui database *google scholar* dengan kriteria yaitu artikel berbahasa indonesia, *full text*.

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Pandemi Covid- 19

Mengutip dari Kumparan.com pandemi Covid- 19 merupakan peristiwa menyebarnya Coronavirus disease (Covid- 19). Penyakit ini disebabkan karena adanya virus jenis baru yang diberi nama *SARS-CoV-2*. Virus ini pertama kali dideteksi di Wuhan, Tiongkok pada tanggal 01 Desember 2019, dan ditetapkan sebagai pandemi oleh *World Health Organization (WHO)* pada 11 Maret 2020. Bulan Desember 2019, terjadi kasus radang paru-paru yang dihubungkan dengan pasar makanan laut Huanan yang menjual berbagai macam hewan seperti ikan, ayam, kelelawar, rusa, marmut, dan hewan liar lainnya. Kecurigaan muncul bahwa virus ini bersumber dari hewan, sebagian besar virus corona bersirkulasi di antara hewan, tetapi enam spesies di antaranya berevolusi dan mampu menginfeksi manusia seperti yang nampak pada sindrom pernapasan akut berat (*SARS*).

Pencegahan untuk menghindari virus ini di antaranya mencuci tangan dengan menggunakan sabun, menutup mulut saat bersin dan batuk, menjaga jarak, serta isolasi diri bagi orang yang mencurigai bahwa mereka telah terinfeksi. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam pencegahan penyebaran virus ini membatasi perjalanan, pemberlakuan jam malam, serta pengurangan kegiatan kerja. Akibat menyebarnya *covid- 19* di Indonesia, pemerintah membuat kebijakan untuk menutup kegiatan belajar mengajar di sekolah dan universitas. Kegiatan tatap muka diganti dengan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Akibat adanya pandemi, menyebabkan berbagai kebijakan untuk memutuskan rantai penularan virus *covid- 19*. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah yaitu penerapan *Work From Home (WFH)*. Bidang pendidikan menjadi salah satu yang terdampak, dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring).

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini, di antaranya yaitu.

a) Penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi

Covid- 19: Survey Online” yang dilaksanakan oleh Hikmat, Endang Hermawan, Aldim, Irwandi dari Program Studi Sosiologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2020. Pandemi covid membuat sistem pembelajaran di kampus terpaksa berubah secara drastis dari pertemuan tatap muka menjadi pembelajar secara online. Banyak kampus yang belum memiliki infrastruktur pembelajaran online dipaksa melakukan perkuliahan secara daring. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode survey yang dilakukan secara online. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan pembelajaran daring hanya efektif untuk matakuliah teori dan praktikum saja, sementara untuk matakuliah praktek lapangan tidak efektif dilakukan secara daring.



- b) Penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid- 19” yang dilaksanakan oleh Aas Aliana Futriani Hidayah, Robiah Al Adawiyah, Prima Ayu Rizqi Mahanani tahun 2020. Pembelajaran daring dipilih sebagai salah satu cara untuk mengurangi potensi penyebaran virus corona. Pembelajaran daring yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menggunakan media yang terkoneksi dengan internet. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif, sumber primer didapatkan dari peserta didik, dan data sekunder berupa buku referensi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan kuisioner. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan, kendala yang dirasakan oleh peserta didik beserta orang tua meliputi pemahaman materi yang kurang karena pendidik hanya memberi penugasan, gangguan jaringan, adanya kejenuhan, dan keterbatasan penguasaan teknologi.
- c) Penelitian tentang “Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid- 19” yang dilaksanakan oleh Dwindi Nur Baety dan Dadang Rahman Munandar tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran daring ditinjau dari akses pendukung terlaksananya pembelajaran daring yang paling banyak digunakan pada peserta didik jenjang menengah hingga per dosenan tinggi serta faktor- faktor yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran daring.
- d) Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sumber data primer didapatkan dari kuisioner googleform, dan data sekunder berasal dari buku referensi. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan, pembelajaran daring masih dinilai belum efektif oleh sebagian besar peserta didik dikarenakan pelaksanaan yang mendadak sehingga perlu dilakukan adaptasi media. Akses yang paling banyak digunakan yaitu *google calssroom* dengan presentase 72, 9%. Pembelajaran daring dipengaruhi oleh beberapa faktor: ekonomi 38%, social 30%, kesehatan 19% dan kepribadian 13%.

2. Pembelajaran Online

Pembelajaran daring memiliki perbedaan arti dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi tidak semua pembelajaran jarak jauh harus bersifat daring. Secara sederhana Brown (2002) mengatakan pembelajaran online merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Menurut Siahaan (Waryanto, 2006:11) pembelajaran daring merupakan salah satu pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai istilah untuk mengemukakan gagasan tentang pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan internet, yaitu: *online learning*, *e-learning* (pembelajaran elektronik), *internet-enabled learning*, *virtual learning*, *virtual classrom*



atau *webbased learning*. Pembelajaran daring diperkenalkan pertama kali oleh Universitas Illionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer dan komputer bernama PLATO. Berikut perkembangan dari masa ke masa model penggunaan media melalui pembelajaran online.

Pembelajaran daring mengenal dua model interaksi antara dosen dengan mahasiswa berdasarkan waktu proses pembelajaran, yaitu *synchronous dan asynchronous*. *Synchronous* berarti proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini dimungkinkan interaksi langsung secara daring, saat pendidik dan peserta didik wajib mengakses internet secara bersamaan. Dalam proses pengajaran, pendidik memberikan materi menggunakan presentasi atau makalah. Pengelolaan pembelajaran daring diharapkan adanya perubahan cara pandang terhadap dinamika, pengetahuan teknis dan ketrampilan untuk memfasilitasi pembelajaran secara optimal. Pandemi Covid 19 ini menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung seperti konsep ideal dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan dosen dan sumber belajarnya pada suatu lingkungan belajar (Abidin, 2016).

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran merupakan sebuah proses mendapatkan ilmu pengetahuan melalui kegiatan interaksi antara dosen, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep tersebut, suatu pembelajaran akan dikatakan berkualitas, apabila terdapat interaksi multiarah di dalamnya seperti dosen dengan peserta didik, peserta didik dengan dosen, antar peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar dan peserta didik dengan lingkungan belajar. Konsep ideal pembelajaran tidak dapat diterapkan. Pembatasan interaksi menyebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen tidak bisa dilakukan secara langsung dengan peserta didik sebagaimana yang biasa terjadi di sekolah. Proses pembelajaran dalam situasi normal, proses penyampaian materi dilakukan oleh dosen secara langsung kepada

peserta didik dengan media, metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dalam masa pandemi, diperlukan adaptasi baik oleh dosen maupun peserta didik dalam proses pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran tetap dapat berlangsung. Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID 19.

Proses pembelajaran dalam masa pandemi Covid 19, dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini merupakan bentuk modifikasi proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah namun dilaksanakan di rumah agar bisa mengurangi interaksi antara dosen dan peserta didik. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup menghadapi mengenai pandemi Covid-19.



3. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik dan dosen tidak bertemu secara langsung dalam satu tempat. Kementerian pendidikan dan kebudayaan melalui surat edaran nomor 4 tahun 2020, menjelaskan bahwa terdapat dua jenis pembelajaran jarak jauh yaitu luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). Pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan internet maupun intranet. Sistem pembelajaran luring (luar jaringan) artinya pembelajaran yang memanfaatkan bantuan media, seperti radio, meminjamkan buku pelajaran kepada untuk dipelajari, belajar melalui siaran televisi edukasi TVRI.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas dengan memanfaatkan jaringan internet (Yanti et al., 2020). Proses pembelajaran daring memanfaatkan kemajuan teknologi seperti teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online.

Pembelajaran daring dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, dan dapat dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Proses pembelajaran daring dilakukan dengan dua model yaitu dilakukan dengan satu arah dan dua arah. Pembelajaran daring satu arah disini dilakukan ketika dosen memberikan tugas atau materi melalui media daring kemudian peserta didik secara aktif dan mandiri mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan, pembelajaran daring dua arah dilakukan ketika dosen dan peserta didik berada dalam satu ruang virtual yang sengaja disediakan untuk proses interaksi dosen dengan peserta didik. Proses interaksi ini dapat berupa penyampaian materi, penjelasan penugasan yang dapat secara langsung dapat diikuti oleh peserta didik dan dosen.

Keberhasilan proses pembelajaran daring model satu arah dan dua arah, salah satunya ditentukan oleh pemanfaatan teknologi penyedia layanan interaksi antara dosen dan peserta didik. Sarana yang menunjang interaksi tersebut dalam pembelajaran daring banyak disediakan oleh *platform-platform digital* dengan berbagai kelengkapan yang berbeda sesuai dengan tujuan interaksi yang ingin dicapai.

4. Pemanfaatan Platform dalam pembelajaran daring

Platform digital merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. Terdapat beberapa *platform* yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu *Google Classroom*, *Edmodo*, Rumah Belajar, Ruang Dosen, Sekolahmu, Kelas Pintar, Zenius, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education* (Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, 2020). Selain platform tersebut, terdapat platform digital lain yang dapat digunakan selama pembelajaran antara lain *Whatsapp Group (WAG)*,



Google Classroom (GC), Edmodo, dan Zoom (Rachmawati et al., 2020).

Data hasil wawancara dengan 30 responden dosen di kabupaten tegal, menunjukkan bahwa terdapat tiga *platform digital* yang sering digunakan adalah *Whatsapp group*, Fasilitas Google (*Google Classroom, Google Form, dan Google meet*) dan *Zoom Cloud Meeting*. Platform digital yang pertama adalah *Whatsapp group*. Hal ini dikarenakan penggunaan *Whatsapp group* lebih sederhana dan mudah digunakan. Dosen bisa mengirimkan berbagai hal seperti materi, soal evaluasi, serta penjelasan melalui video atau *voice note*. *Whatsapp group* juga mampu memfasilitasi pembelajaran dua arah melalui layanan *video call*.

Melalui layanan ini peserta didik dan dosen dapat bertatap muka secara langsung dalam proses penyampaian materi dan penyampaian tugas walaupun dengan batasan jumlah pesera didik. Data menunjukkan keseluruhan responden menggunakan *whatsapp group* dalam melakukan pembelajaran daring.

Selain *Whatsapp group*, platform digital yang sering digunakan adalah *zoom cloud meeting*. Penggunaan *zoom cloud meeting* dalam pembelajaran membuat dosen dan peserta didik seakan berada di kelas karena dengan aplikasi ini dosen dan peserta didik bisa bertatap muka melalui layar laptop maupun HP. Penggunaan aplikasi ini sangat membantu dalam penyampaian materi, interaksi antara dosen dan peserta didik lebih terjalin. Dari hasil analisis yang dilakukan peneliti, terdapat 20% yang menggunakan aplikasi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan perangkat yang dimiliki orangtua murid serta membutuhkan jaringan yang kuat dalam menggunakannya.

Platform digital yang banyak digunakan berikutnya adalah Fasilitas Google. Terdapat tiga fasilitas google yang dapat dimanfaatkan saat pembelajaran daring yaitu *Google Classroom, Google Form, dan Google meet*. *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan mempermudah dosen dan peserta didik melaksanakan pembelajaran. *Google Classroom* ini membantu dosen dengan mudah mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016). Dalam pembelajaran daring dosen dapat memanfaatkan berbagai macam fitur yang ada dalam *Google Classroom* seperti *assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy* (Sabran & Sabara, 2019).

Berikutnya ada *google form, Google Form* adalah satu diantara beberapa aplikasi dengan model tampilan formulir sebagai kertas kerja yang dapat difungsikan baik perorangan maupun kelompok. Penggunaan *google formulir* dalam pembelajaran daring sangat mudah. Berdasarkan hasil analisis peneliti, seluruh responden menggunakan *google formulir* dalam pembelajaran daring. *Google formulir* ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kemudahan penggunaan serta penilaian membuat *google form* digunakan. Keunggulan *google formulir* ini adalah adanya template yang beragam guna pembuatan quiz, dapat menggunakan berbagai macam jenis tes yang dibuat sesuai dengan keinginan dosen, bahkan dapat menambahkan video



dan juga gambar, serta hasil tanggapan dari peserta didik bisa langsung tersimpan secara otomatis (Bulan & Zainiyati, 2020). Hasil data yang di peroleh dari google form ditampilkan dengan terperinci dan memudahkan dosen dalam melakukan penilaian. Layanan Google yang terakhir adalah *google meet*.

Google meet merupakan aplikasi yang hampir sama dengan *zoom cloud meeting*. Perbedaan antara *google meet* dan *zoom cloud meeting* yang paling tampak adalah tampilan layar pada saat melakukan pembelajaran. Penggunaan *google meet* dan *zoom cloud meeting* keduanya sama-sama cocok dalam pembelajaran.

5. Kelebihan & Keuntungan Penggunaan Platform Online

Pembelajaran daring pendidik tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dan menggunakan media online yang akan digunakan. Tapi pendidik harus mengacu pada prinsip pembelajaran daring yang telah ditentukan oleh pemerintah. Artinya media yang digunakan oleh dosen dapat pula digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Kedua model interaksi ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Proses pembelajaran daring dapat memanfaatkan aplikasi online yang ada, seperti.

A. *Whatsapp Grup* (WAG)

Whatsapp merupakan aplikasi pesan instan lintas platform gratis yang memanfaatkan teknologi voice over IP yang dimiliki oleh Facebook, Inc. Penggunaan teknologi tersebut, pengguna dapat saling mengirim pesan teks dan suara, melakukan panggilan suara (audio) dan video, berbagi gambar/ foto, video, dokumen, lokasi, dan jenis format yang lain. Kemudahan komunikasi menjadi alasan penggunaan *Whatsapp* sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Seperti sekolah, universitas, dan lembaga kursus memanfaatkan *Whatsapp* sebagai wadah belajar dan berbagi informasi, baik secara personal maupun grup. Pandemi Covid-19 juga memaksa peserta didik untuk belajar secara daring dari rumah menggunakan aplikasi ini.

B. *Learning Management System* (LMS)

LMS adalah suatu perangkat lunak untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online. Dengan menggunakan LMS pengajar dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan peserta didik. selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Fitur- fitur yang tersedia dalam LMS untuk institusi pendidikan adalah sebagai berikut.

- a) Pengelolaan hak akses pengguna (user)
- b) Pengelolaan courses
- c) Pengelolaan bahan ajar (resource),
- d) Pengelolaan aktifitas,
- e) Pengelolaan nilai,



- f) Penampilkan nilai,
- g) Pengelolaan visualisasi e-learning, sehingga bisa diakses dengan web browser.

C. Zoom

Zoom adalah layanan *video conference* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan obrolan daring dengan memanfaatkan teknologi *cloud* computer dan keamanan *256-bit TLS encryption*. *Zoom* dikembangkan oleh perusahaan *Zoom Video Commucations, Inc.* yang berpusat di San Jose, California, Amerika Serikat. Dengan *Zoom*, pengguna dapat saling

terhubung, melakukan *meeting, webinar, chatting*, hingga melakukan diskusi dalam sebuah *Channel*. *Zoom* menjadi alternatif untuk bekerja dan belajar jarak jauh dari banyak organisasi dan lembaga di seluruh dunia. Dukungan OS untuk layanan *Zoom* juga sangat beragam mulai dari *MacOS, Windows, Linux, iOS, Android, Web App*, hingga ekstensi untuk *Google Chrome* dan *Firefox*.

D. Google Classroom

Google Classroom adalah aplikasi belajar dan mengajar. Semua orang yang berusia di atas 13 tahun dan memiliki akun Google dapat langsung menggunakannya. Untuk menggunakannya, download aplikasi google classroom untuk laptop di Chrome maupun di Hp, seperti Apple iOS dan Android. Biaya yang dipungut adalah Rp 0 alias gratis. Cara menggunakan *Google Classroom* dengan membuat akun terlebih dahulu. Ada tiga pilihan akun yang diberikan, yakni akun sekolah, akun Google pribadi, atau akun G suite (perusahaan). Pertama-tama, kunjungi situs alamat di classroom.google.com. Lalu klik 'Buka Classroom'. Selanjutnya, masuk *Google Classroom* dengan Gmail. Kemudian, jika ada pesan datang, klik 'Terima'. Lalu, jika Anda menggunakan akun G Suite untuk Pendidikan, klik Saya Seorang Siswa atau Saya Seorang Pengajar. Terakhir klik 'Mulai' Pengajar di sini dapat membuat kelas. Sedangkan, siswa hanya dapat bergabung ke kelas yang dibuat oleh sang pengajar.

E. Microsoft Teams

Microsoft Teams adalah sebuah platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpananberkas (termasuk kolaborasi berkas) dan integrasi aplikasi. *Microsoft Teams* ini terintegrasi dengan rangkaian produk *Microsoft 365*. Selain itu juga dapat diintegrasikan dengan produk selain buatan Microsoft.

Kelebihan:

- a) Mudahnya memulai rapat
- b) Mudah untuk berbagi file dan berkolaborasi
- c) Meningkatkan kinerja



- d) Alat komunikasi serba guna
- e) Fitur dan fungsionalitas menarik
- f) Sangat mudah mengorganisir pertemuan
- g) Tersedia alat perekam
- h) Integrasi dengan perangkat lain
- i) Platform all-in-one.

Kekurangan:

- a) Struktur file cukup membingungkan. Hal ini terjadi ketika banyak pengguna ingin mengetahui sebuah file berada dan melalui struktur folder untuk menemukannya. Namun cara file yang disimpan pada Teams sangat membingungkan. Jadi segala sesuatu yang diunggah ke percakapan dibuang ke folder akar saluran.
- b) Bandwidth yang besar. *Microsoft Teams* dapat dikatakan memiliki penggunaan bandwidth yang lebih besar.

Menurut Michael Molinda (2005: 205) keuntungan dan kekurangan pembelajaran daring sebagai berikut :

Keuntungan	Kekurangan
1. Internet bisa memuat teks, audio, grafik, animasi video, dll - Bisa di update informasi dan siswa dapat mengakses info tanpa batas	1. Banyak materi internet yang tidak sesuai dengan materi siswa
2. Siswa dapat mengakses informasi kemana-mana tanpa pergi jauh	2. Terjadi pembajakan atas hak cipta
3. Siswa dapat berkonsultasi dengan tenaga ahli dan bertukar pendapat dengan siswa yang lain	3. Sulit mencari informasi karena setiap hari
4. Berkomunikasi dengan mudah	4. ribuan web tumbuh
5. Tidak terlalu mahal (murah)	5. Membutuhkan tenaga teknisi untuk mengorganisir LAN
	6. Membutuhkan alat koneksi untuk dapat
	7. mengakses internet
	8. Kelambatan akses
	9. Membutuhkan cara pandang kritis atas informasi yang masuk

SIMPULAN

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran berlangsung secara masif dengan peserta didik yang tidak terbatas. Pembelajaran berbasis daring ini tentunya memiliki berbagai tantangan, salah satu hambatannya adalah keefektifan pembelajaran daring bagi mahasiswa karena tidak melakukan pembelajaran secara langsung. Penggunaan media daring juga merupakan upaya untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga kualitas hasil



belajar peserta didik juga meningkat. Pemanfaatan sarana pembelajaran daring dilakukan dengan penggunaan beberapa platform digital yang secara luas telah tersedia dengan aneka kelengkapan sesuai dengan tujuan interaksi yang akan dicapai. *Platform digital* yang paling sering digunakan dalam pembelajaran daring peserta didik meliputi *Whatsapp group*, Fasilitas *Google (Google Classroom, Google Form, dan Google meet)* dan *Zoom Cloud Meeting*

DAFTAR PUSTAKA

- Aas F H, R Al Adawiyah & P Ayu, Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid- 19 tahun 2020.
- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 298-303).
- Baety, D. N., & Munandar, D. R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 880-989.
- Endang H & Aldim, I, Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid- 19: Survey Online”
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. In Deepublish (Vol. 1, Issue 1). [Http://Digilib.Esaunggul.Ac.Id/Public/Ueu-](http://Digilib.Esaunggul.Ac.Id/Public/Ueu-)
- Bulan, S., & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir Dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 1 Paser. *Syamil Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8.
- Daheri, M., Juliana, J., Deriwanto, D., & Amda, A. D. (2020). Efektifitas whatsapp sebagai media belajar daring. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 775-783.
- Felisitas Erika Kusumawardhani, Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring Bagi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid 19 Tahun 2021.
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle , Google Classroom Dan Edmodo. 2, 1–6.
- Hikmat, H., Hermawan, E., Aldim, A., & Irwandi, I. (2020). Efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19: Sebuah survey online. *LP2M*.
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive And Fun Education Seminar*, 586–588.
- Molinda, Michael. 2005. *Instruksional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Colombus.
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2006). Investigating The Impact Of Learner Characteristics On Blended Learning Among Japanese Students. *Proceedings Of The International Conference On E-Learning*, Icel, 2006- January(3), 361–370.
- Nugraha, N. E., & Izzuddin, D. A. (2021). Survei Sarana Dan Prasarana Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Jatisari Kabupaten Karawang. *Jurnal Olahraga Kebugaran dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1), 41-52.



-
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., Amalyaningsih, R., C., F. A. A., & F., A. A. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan Ipa Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Uin Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal Of Science Learning*, Volume 1,(1), 32–36.
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar*, 122–125.
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ss_jkm_r2taj:https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id
- Waryanto, Nur Hadi.2006. On Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran.*Jurnal Matematika Pendidikan Matematika Pythagoras*.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 61–68.