

PAPER NAME

Knowledge Festival 2020 Borderless Classroom Best Practices of Virtual Learning.pdf

AUTHOR

Henry Hartono

WORD COUNT

24838 Words

CHARACTER COUNT

165365 Characters

PAGE COUNT

110 Pages

FILE SIZE

4.3MB

SUBMISSION DATE

Feb 19, 2024 8:35 AM GMT+7

REPORT DATE

Feb 19, 2024 8:37 AM GMT+7

● 10% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 10% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 1% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

E-PROSIDING

KNOWLEDGE FESTIVAL 2020

**BORDERLESS
CLASSROOM:**

BEST PRACTICES OF VIRTUAL LEARNING

1 Gedung Mikael Lt.3
Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/I
Bendan Duwur, Semarang 50234
Indonesia

Editor:
Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

19 Agustus 2020
Diakses melalui :
 <http://tiny.cc/knowfest>

Universitas Katolik Soegijapranata

E-Prosiding

Knowledge Festival 2020

Tema:

Borderless Classroom: Best Practices of Virtual Learning

Editor:

Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Tim Reviewer:

Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD

Eny Trimeiningrum, SE, M.Si

Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Semarang, 19 Agustus 2020

Gedung Mikael Lt.3

Universitas Katolik Soegijapranata

Jl. Pawiyatan Luhur IV/1

Bendan Duwur, Semarang 50234 Indonesia

Akses Knowledge Festival 2020 <http://tiny.cc/knowfest>

Penerbit:

Universitas Katolik Soegijapranata

E-Prosiding
Knowledge Festival 2020
Tema “Borderless Classroom: Best Practices of Virtual Learning”

Editor:
Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Tim Reviewer:
Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD
Eny Trimeiningrum, SE, M.Si
Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Knowledge Festival 2020 diselenggarakan pada tanggal 19 Agustus 2020 secara daring dengan laman cyber.unika.ac.id tautan rekaman <http://tiny.cc/knowfest>
Ruang pusat kontrol daring berlokasi di
Gedung Mikael Lt.3, Universitas Katolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1
Bendan Duwur, Semarang 50234
Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronik maupun mekanis, termasuk memfotocopy, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penulis dan Penerbit.

©Universitas Katolik Soegijapranata 2020

ISBN: 978-623-7635-37-6

Desain Sampul: **Theresia Manggar**
Perwajahan Isi: **Ignatius Eko**
Ukuran buku : A4 (21 x 29.7 cm)
Font: Times New Roman 12
Spasi: 1.15

PENERBIT:
Universitas Katolik Soegijapranata
Anggota APPTI No. 003.072.1.1.2019
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234
Telpon (024)8441555 ext. 1409
Website: www.unika.ac.id
Email Penerbit: ebook@unika.ac.id

SUSUNAN PANITIA
KNOWLEDGE FESTIVAL 2020
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Tema:

Borderless Classroom: Best Practices of Virtual Learning

Steering Committee

Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA., Ph.D

Organizing Committee

Ketua	: Eny Trimeiningrum, SE, M.Si
Sekretaris	: Agustinus Liwu Handoko, S.Kom
Bendahara	: Dra. Susana Jawi N., M.Si
Sie Acara	: B. Lenny Setyowati, S.S., M.I.Kom Yuliana Indra Haksari, A.Md
Sie Prosiding	: Dr. Heny Hartono, SS., M.Pd Rikarda Ratih Saptaastuti, S.Sos. M.I.Kom
Sie Publikasi	: Theresia Putri Manggar Sari, S.Ds. F. Henry Ernanto
Sie Humas & MC	: F. Yuwono Agus, SH.
Sie Teknologi Informasi	: Antonius Padua Rezky Trenggono, S.T. Widaryanto, S.Kom Edwin Prasetyo Utomo, S.Kom
Sie Konsumsi	: Lucia Yeni Kustrisyaningsih
Moderator	
- Plenary & Panel Session	: Meiliana, S.Gz., MS.
- Paralel Session	: Agustinus Liwu Handoko, S.Kom B. Lenny Setyowati, S.S., M.I.Kom Yuliana Indra Haksari, A.Md

SUSUNAN ACARA

RUNDOWN ACARA KNOWLEDGE FESTIVAL 19 AGUSTUS 2020

JAM	KEGIATAN		
08.50-09.00	PEMBUKAAN		
	Doa Pembukaan Menyanyikan Lagu Indonesia Raya Menyanyikan Hymne Unika Soegijapranata Sambutan Ketua Panitia Sambutan Rektor		
09.00-10.00	Plenary Session (Tema: Kiat Mengajar dengan Audio Visual)		
	Keynote Speaker: Amelia Hapsari, BSc, MA.Communication and Media		
10.00-10.30	Sesi tanya jawab Plenary Session ± @ 15 menit		
10.30-11.30	Panel Session (Joyful Learning with cyber.unika.ac.id)		
	<ul style="list-style-type: none"> - Benediktus Danang Setianto, SH, LLM, MIL: "Group Discussions Tips " - Dr. Christine Wibowo, S.Psi, M.Si: "Gamification" - Albertus Dwi Yoga, S.Kom, M.Kom: "YouTube Integration " - Cecilia Titiek Murniati, Ph.D: "Interactive Learning Tools " 		
11.30-12.00	Sesi tanya jawab Panel Session		
12.00-12.30	Istirahat		
12.30-13.30	Parallel Session/Call for Paper (Learning Best Practices with cyber.unika.ac.id) ± @ 10 menit		
	Virtual Classroom Management (1)	Methods for Online Teaching (2)	Assessment & Quality Insurance (3)
	1 Daniel Hartanto: "Pengelolaan data Praktikum Lapangan Berbasis Aplikasi Android (Studi Kasus: Praktikum Geomatik)"	1 Hironimus Leong: "Implementasi, Integrasi dan Inovasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan"	1 Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak: "Refleksi Kegiatan Daring diluar Kuliah Daring"
	2 Rosita Herawati: "VPL sebagai Ruang Laboratorium dan Asisten Dosen"	2 Heny Hartono: "Joyful Learning" dengan Video sebagai Media Pembelajaran"	2 Meiliana ; Rika Pratiwi; Probo Nugrahedi: "Mencari Relevansi Manusia Belajar: Refleksi atas Darurat Belajar Daring"

	3 Augustina Sulastri: "Portofolio Belajar Berbasis <i>Insight</i> : Menciptakan Partisipasi"	3 Inneke Hantoro, Mellia Harumi, Haniel Yudiar: "Mengubah Dapur Sebagai Laboratorium: Kreativitas dan Tantangan"	3 Angelika Riyandari: "Menyeimbangkan Model Pembelajaran <i>Synchronous</i> dan <i>Asynchronous</i> dalam Pembelajaran Daring"
	4 Ekawati M. Dukat: "Menanggapi Para <i>Digital Native</i> dengan Bahan Ajar Hibriditas Budaya"	4 Eny Trimeiningrum: "Kemandirian Belajar: Jurus Jitu Kuliah <i>Daring</i> "	4 Emilia Ninik Aydawati: "Memaksimalkan Cyber Unika untuk kuliah <i>Writing</i> "
	5 Rika Saraswati: " Efektivitas Penyampaian Persoalan Kesadaran Hukum dan Penegakan Hukum Melalui Pembelajaran Online"		5 Theresia Dwi Hastuti: "Integritas Akademik dan Kualitas Pembelajaran <i>Online</i> "
			6. Bernadeta Soedarini dan Inneke Hantoro: "Cyber Learning sebagai Basis Penyelenggaraan Praktikum Forensik Pangan di Masa andemi: Refleksi Dosen "
13.30-14.00	PENUTUPAN		
	Pengumuman Pemenang Gift Knowledge Festival Mars Unika Soegijapranata Doa Penutup		

TIM PENULIS

Rosita Herawati, ST., MIT
Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata
Email: rosita@unika.ac.id

Dr. Augustina Sulastri
Fakultas Psikologi, UNIKA Soegijapranata
E-mail: ag.sulastri@unika.ac.id

Dr. Dra. Ekawati Marhaenny Dukut, M.Hum.
Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata
Email: ekawati@unika.ac.id

Rika Saraswati, SH.CN.M.Hum.PhD
Program Studi Ilmu Hukum, UNIKA Soegijapranata
Email: rikasaraswati@unika.ac.id

Daniel Hartanto, ST., MT.
Program Studi Teknk Sipil, Fakultas Teknik, UNIKA Soegijapranata
Email: daniel@unika.ac.id

Hironimus Leong, S.Kom, M.Kom
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata
Email: marlon.leong@unika.ac.id

Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd
Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata
Email: heny@unika.ac.id

Inneke Hantoro, S.TP, MSc
Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA
Soegijapranata Semarang
Email: inneke.hantoro@unika.ac.id

TIM PENULIS

Mellia Harumi, S.Si., M.,Sc

Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata

Email: mellia@unika.ac.id

Haniel Yudiar, S.TP., M.Si

Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata

Email: haniel@unika.ac.id

Eny Trimeiningrum, SE, M.Si

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNIKA Soegijapranata

Email: eny@unika.ac.id

Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata

Email: c_murniati@unika.ac.id

Albertus Dwi Yoga Widianoro, S.Kom., M.Kom.

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata

Email: yoga@unika.ac.id

Dr. Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak, SE, M.Si, CPA

Program Studi Magister Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNIKA Soegijapranata

Email: lucky@unika.ac.id

Angelika Riyandari, MA, PhD

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata

Email: a_riyandari@unika.ac.id

Emilia Ninik Aydawati, Sp, M.Hum

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata

Email: emilianinik@unika.ac.id

TIM PENULIS

Dr. Theresia Dwi Hastuti.,SE.,MSi.,Akt.,CA.,CPA
Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis. UNIKA Soegijapranata
Email: theresia@unika.ac.id

Dr. Bernadeta Soedarini, MP
Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA
Soegijapranata
Email: bernadeta@unika.ac.id; inneke.hantoro@unika.ac.id

Meiliana, MS
Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata.
Email: meiliana@unika.ac.id

Dr. Probo Nugrahedi, MSc
Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata.
Email: probo@unika.ac.id

Dr. Rika Pratiwi, Msi.
Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata.
Email: pratiwi@unika.ac.id

TIM REVIEWER

Dra. Cecilia Titiek Murniati, MA, PhD

Eny Trimeiningrum, SE, M.Si

Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

SAMBUTAN KETUA PANITIA

KNOWLEDGE FESTIVAL 2020

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Yth. Rektor Unika Soegijapranata: Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, S.E., S.Kom. MS.IEC

Yth. Wakil Rektor I: Ibu Cecilia Titiek Murniati, Ph.D

Yth. Pembicara Plenary Session: Ibu Amelia Hapsari, BSc, MA

Yth. Para Pembicara Panel Session:

- Bpk. B. Danang Setianto, SH, LLM, MIL

- Ibu Dr. Christin Wibowo, S.Psi, M.Psi

- Bpk Albertus DWI Yoga, S.Kom, M.Kom

- Ibu Cecilia Titiek Murniati, Ph.D

Yth. Bpk Ibu presenter dalam Parallel Session

Serta Bpk Ibu peserta Knowledge Festival 2020

Dimanapun berada

Selamat pagi dan salam sejahtera bagi kita semua.

Ucapan syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, sebab dengan kemurahan dan kasihNya kita dapat berkumpul di ruang virtual dalam acara Knowledge Festival 2020. Kegiatan Knowledge Festival (Knowfes) adalah kegiatan rutin 2 tahunan yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Pendidikan (LP3) Unika Soegijapranata. Knowfes kali ini adalah yang ketiga, yang pertama diselenggarakan Th 2016, dan yang kedua diselenggarakan di Tahun 2018.

Yang menjadi istimewa adalah Knowfes 2020 diselenggarakan secara daring berbeda dengan Knowfes tahun-tahun sebelumnya tentu saja karena pandemi Covid-19 yang melanda negara kita dan banyak negara di dunia. Tema besar dari Knowfes 2020 adalah “*Borderless Classroom: Best Practices of Virtual Learning*”. Tema ini kami ambil mengingat masa pandemi Covid-19 memaksa para dosen dan mahasiswa menjalani proses pembelajaran dari rumah dengan metode pembelajaran daring. Guna pembelajaran daring, Unika Soegijapranata Semarang telah mengembangkan *Learning Management System (LMS)* dengan laman cyber.unika.ac.id. Laman ini sebenarnya sudah disiapkan sejak Tahun 2009 dan dikembangkan di Tahun 2014.

Metode pembelajaran daring dengan menggunakan cyber.unika.ac.id memungkinkan mahasiswa dan dosen melakukan tatap muka melalui *video conference*, kemudian mahasiswa juga dapat mengunduh materi yang diunggah oleh dosen, mahasiswa juga dapat mengunggah jawaban dari tugas atau soal yang diberikan oleh dosen, dan dosen dapat melakukan evaluasi atau umpak balik dalam proses pembelajaran, serta beberapa aktivitas pembelajaran lainnya.

Untuk menyiapkan diri memasuki Semester Ganjil 2020/2021 serta sekaligus berbagi pengalaman dari proses pembelajaran daring semester yang lalu, Knowfest kali ini dibagi menjadi 3 (tiga) sesi:

- (1) *Plenary Session* (Tema: Kiat Mengajar dengan Audio Visual) dengan *Keynote Speaker*: Ibu Amelia Hapsari, BSc, MA.
- (2) *Panel Session* (Tema: *Joyful Learning with cyber.unika.ac.id*) dengan pembicara:
 - Bpk. Benediktus Danang Setianto, SH, LLM, MIL (Tema: *Group Discussions*).
 - Ibu Dr. Christine Wibowo, S.Psi, M.Si (Tema: *Gamification*).
 - Bpk Albertus Dwi Yoga, S.Kom, M.Kom (Tema: *You Tube Integration*)
 - Ibu Cecila Titiek Murniati, Ph.D (Tema: *Interarctive Learning Tools*)
- (3) *Parallel Session/Call for Paper* (Tema: *Learning Best Practices with cyber.unika.ac.id*) yang akan dipresentasikan oleh 14 (empat belas) dosen Unika Soegijapranata dimana mereka akan membagi pengalaman mereka saat melakukan proses pembelajaran daring dengan menggunakan platform *cyber.unika.ac.id*.

Terima kasih kami ucapkan untuk seluruh pembicara, para presenter dalam *call for paper*, dan seluruh peserta atas keterlibatan dan partisipasinya dalam Knowfes kali ini. Tidak lupa juga saya ucapkan apresiasi dan penghargaan kepada seluruh Panitia yang sudah bekerja keras dalam mewujudkan kegiatan Knowfes 2020. Kami juga memohon maaf bila ada kekurangan dan sesuatu yang kurang berkenan dalam penyelenggaraan Knowfes 2020.

Akhir kata semoga acara ini bermanfaat bagi kita semua dan para dosen Unika Soegijapranata lebih dimampukan, lebih kreatif dan inovatif dalam melayani mahasiswa lewat karya pendidikan dan pembelajaran dengan menggunakan *cyber.unika.ac.id*. Semoga Tuhan memberkati kita semua. Terima Kasih.

Semarang, 19 Agustus 2020

Ketua Panitia

Eny Trimeiningrum, SE, M.Si.



SAMBUTAN REKTOR UNIKA SOEGIJAPRANATA

Yang saya hormati dan saya banggakan,

- Amelia Hapsari, BSc, MA. (Keynote Speaker)
- Pembicara sesi panel
 - Benediktus Danang Setianto, SH, LLM, MIL: "Group Discussions Tips "
 - Dr. Christine Wibowo, S.Psi, M.Si: "Gamification"
 - Albertus Dwi Yoga, S.Kom, M.Kom: "YouTube Integration "
 - Cecilia Titiek Murniati, Ph.D: "Interactive Learning Tools "
- Pembicara sesi paralel
 - Daniel Hartanto, Rosita Herawati, Augustina Sulastri, Ekawati M. Dukut, Rika Saraswati, Hironimus Leong, Heny Hartono, Inneke Hantoro, Mellia Harumi, Haniel Yudiar, Eny Trimeiningrum, Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak, Meiliana, Rika Pratiwi, Probo Nugrahedi, Angelika Riyandari, Emilia Ninik Aydawati, Theresia Dwi Hastuti, Bernadeta Soedarini
- Dosen, mahasiswa, dan semua panitia yang hadir secara virtual di acara Knowledge Festival 2020 “Borderless Classroom: Best Practices of Virtual Learning”

Selamat pagi. Salam sejahtera. Berkah Dalem

Pertama-tama marilah kita memanjatkan puji dan syukur atas berkat kesehatan dan kesempatan yang Tuhan berikan kepada kita semua dalam menyelenggarakan dan mengikuti acara Knowledge Festival 2020 pada masa pandemi Covid-19. Kesehatan dan sukacita menjadi doa yang tidak pernah henti untuk Bapak Ibu sekalian dalam menjalani aktivitas belajar dan mengajar yang harus dilaksanakan secara virtual sesuai dengan keputusan pemerintah yaitu sampai dengan akhir tahun 2020.

Seperti pepatah, tak kenal maka tak sayang, hal tersebut juga berlaku di dalam perkuliahan dengan cara-cara baru yang kita terapkan secara virtual. Pada awal-awal pelaksanaan perkuliahan daring, dosen maupun mahasiswa merasakan ketidaknyamanan yang kurang lebih sama dan berharap bisa melewati kondisi ini dengan cepat. Ada yang optimis akan segera kuliah setelah wabah ini selesai, namun ternyata wabah tidak kunjung usai.

Tetapi ada juga yang optimis dengan menggali berbagai hal yang baru untuk mewujudkan sukacita dalam belajar di dunia yang baru.

Setelah dengan terpaksa menjalani cara baru selama hampir satu semester, hasil survei untuk menerima pembelajaran dengan cara daring ternyata meningkat secara signifikan dari sisi mahasiswa. Bahkan dalam diskusi di kelas terutama di tingkat Pascasarjana, mahasiswa dengan terus terang menyatakan lebih nyaman dengan cara-cara baru dan berharap untuk dilanjutkan di semester berikutnya. Kondisi ini tercermin dalam peribahasa Bahasa Jawa, yang berbunyi “witing tresna jalaran saka kulina” (Cinta berawal karena terbiasa). Hal ini tidak jauh berbeda seperti yang diungkapkan oleh Dewa 19 Band dalam lagu Risalah Cinta (<https://youtu.be/J6i53rCB0y8?t=52>):

Aku bisa membuatmu jatuh cinta kepadaku

Meski kau tak cinta kepadaku

Beri sedikit waktu

Biar cinta datang karena telah terbiasa

Tentunya tidak berlebihan jika para penjelajah cara-cara baru maupun penyintas dalam pembelajaran daring yang telah dilaksanakan selama ini, dihadirkan pada hari ini untuk membuat suasana belajar menjadi penuh dengan sukacita, agar mahasiswa yang diamanahkan kepada kita juga ikut merasakan suka cita yang sama. Hal ini bukan semata-mata terkait dengan capaian pembelajaran, namun lebih terfokus pada kecintaan dan totalitas kita dalam menjalani peran sebagai pendidik. Biarlah semua berubah, namun cinta kita kepada orang-orang yang kita sayangi, lingkungan yang kita diami, dan profesi yang kita tekuni sama seperti lagu Vina Panduwinata (<https://youtu.be/6xLW-ajxYXA?t=70>):

Ternyata aku makin cinta

Cinta sama kamu

Hanya kamu seorang, kasih

Akhir kata, mengutip pemikiran Herakleitos, yang tidak berubah di dunia ini hanyalah perubahan. Kita diam, kita menunggu, atau bahkan kita mengabaikannya, dunia tetap akan berubah. Adaptasi merupakan cara yang selama ini terbukti ampuh dalam menyelamatkan kelangsungan makhluk hidup, terutama manusia.

Terima kasih. Tuhan memberkati.

Semarang, 19 Agustus 2020

Prof. Dr. F. Ridwan Sanjaya, MS.IEC

Rektor Universitas Katolik Soegijapranata

DAFTAR ISI

SUSUNAN PANITIA	iii
SUSUNAN ACARA	iv
TIM PENULIS	vi
TIM REVIEWER	ix
SAMBUTAN KETUA PANITIA	x
SAMBUTAN REKTOR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv

VIRTUAL CLASSROOM MANAGEMENT

VPL sebagai Ruang Laboratorium dan Asisten Dosen	1
--	---

Rosita Herawati

Portofolio Belajar Berbasis <i>Insight</i> : Menciptakan Partisipasi Aktif Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh.....	5
---	---

Augustina Sulastri

Menanggapi Generasi <i>Digital Native</i> dengan Bahan Ajar <i>Cyber</i> Hibriditas Budaya	9
--	---

Ekawati Marhaenny Dukut

Efektivitas Penyampaian Persoalan Kesadaran Hukum dan Penegakan Hukum Melalui Pembelajaran <i>Online</i>	14
--	----

Rika Saraswati

Pengelolaan Data Praktikum Lapangan Berbasis Aplikasi Android (studi kasus: Praktikum Geomatik).....	25
--	----

Daniel Hartanto

METHODS FOR ONLINE TEACHING

Implementasi, Integrasi dan Inovasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.....	38
---	----

Hironimus Leong

“Joyful Learning” dengan Video sebagai Media Pembelajaran.....	42
--	----

Heny Hartono

Mengubah Dapur Sebagai Laboratorium: Kreativitas dan Tantangan	45
<i>Inneke Hantoro; Mellia Harumi; Haniel Yudiar</i>	
Kemandirian Belajar: Jurus Sukses Kuliah Daring	49
<i>Eny Trimeiningrum</i>	
Interactive Tools untuk Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa	53
<i>Cecilia Titiék Murniati</i>	
Integrasi Video Conference Dan YouTube Dalam Pembelajaran.....	57
<i>Albertus Dwi Yoga Widianoro</i>	

ASSESSMENT AND QUALITY INSURANCE

Refleksi Kegiatan Daring diluar Kuliah Daring	66
<i>Dr. Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak</i>	
Mencari Relevansi Manusia Belajar: Refleksi atas Darurat Belajar Daring	71
<i>Meiliana; Probo Nugrahedi; Rika Pratiwi</i>	
Menyeimbangkan Model Pembelajaran <i>Synchronous</i> dan <i>Asynchronous</i> dalam Pembelajaran Daring	76
<i>Angelika Riyandari</i>	
Memaksimalkan Cyber Unika untuk kuliah Writing	81
<i>Emilia Ninik Aydawati</i>	
Integritas Akademik dan Kualitas Pembelajaran Online.....	85
<i>Theresia Dwi Hastuti</i>	
<i>Cyber Learning</i> sebagai Basis Penyelenggaraan Praktikum Forensik Pangan di Masa Pandemi: Refleksi Dosen	90
<i>Bernadeta Soedarini; Inneke Hantoro</i>	

E-PROSIDING



VPL sebagai Ruang Laboratorium dan Asisten Dosen

Rosita Herawati, ST., MIT

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata
rosita@unika.ac.id

A. Urgensi Praktikum Cyber

Pemrograman tingkat dasar mutlak dipahami oleh seorang mahasiswa Teknik Informatika. Biasanya mahasiswa mendapatkan pembelajaran ini di semester awal atau di tahun pertama mereka kuliah. Tingkat pemahaman pemrograman ini nantinya akan sangat berpengaruh pada proses belajar mahasiswa di tingkat yang lebih tinggi. Semakin tinggi tingkat pemahaman, maka akan semakin mudah mahasiswa memahami berbagai pembelajaran lainnya.

Setiap mahasiswa Teknik Informatika Unika Soegijapranata memiliki metode belajar pemrograman yang berbeda-beda. Ada beberapa mahasiswa yang mampu memahami pembelajaran tanpa tutorial dan bimbingan. Mereka dapat memahami dengan cepat konsep yang diberikan dosen saat perkuliahan. Cukup ditambah dengan banyak latihan, mereka akan menguasai pemrograman dengan mudah. Namun ada pula mahasiswa yang baru bisa memahami ketika ada yg memberikan bimbingan *line per-line*. Mahasiswa dengan metode belajar seperti ini membutuhkan upaya ekstra dari pengajarnya. Oleh karena itu di Teknik Informatika Unika Soegijapranata, hampir semua mata kuliah memiliki jam tambahan berupa praktikum. Pada jam belajar praktikum ini lah, mahasiswa mempunyai kesempatan lebih dalam memahami konsep yang disampaikan dosen dengan bantuan asisten dosen. Sesi praktikum ini biasanya diselenggarakan di laboratorium komputer. Namun penyelenggaraan praktikum ini menjadi tidak mungkin dilakukan saat pandemik berlangsung.

Pandemik Covid-19 yang mengharuskan pemerintah membatasi pergerakan masyarakat, membuat Unika Soegijapranata juga harus mengambil kebijakan belajar dan bekerja dari di rumah bagi seluruh civitasnya. Kebijakan yang diterapkan di awal perkuliahan ini menghentak seluruh civitas. Namun kesiapan infrastruktur yang dimiliki

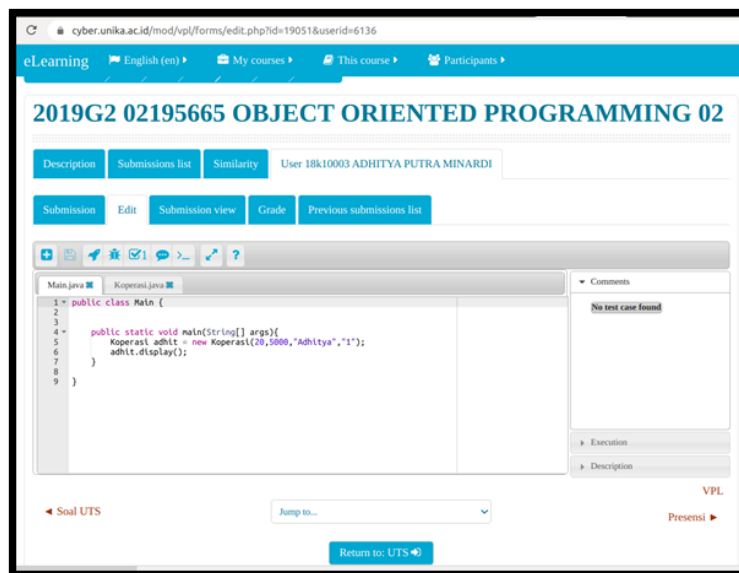
Unika, termasuk e-learning membuat proses belajar mengajar dapat terus berjalan. Awal proses perpindahan perkuliahan offline ke online ini tidaklah mulus, bahkan bagi civitas yang ada di Teknik Informatika. Civitas yang dipandang paling siap melakukan perkuliahan online karena kedekatan ilmunya dengan teknologi, ternyata juga tergapag seperti program studi lainnya. Gagap yang dialami bukan pada penggunaan teknologinya namun ada pada pelaksanaan praktikum. Praktikum di Teknik Informatika tidak lagi dapat diselenggarakan di laboratorium dengan pendampingan asisten seperti sebelumnya.

Praktikum di Teknik Informatika merupakan satu bagian dengan mata kuliah. Praktikum menjadi sarana bagi mahasiswa untuk lebih memahami materi di perkuliahan. Praktikum tidak dapat diselenggarakan terpisah atau pun ditunda hingga pandemik berakhir. Oleh karena itu praktikum harus tetap terselenggara secara online meski tanpa pendampingan asisten.

B. VPL Sebagai Laboratorium Tanpa Dinding

Sebuah *plugin* dalam Moodle bernama Virtual Programming Lab (VPL), ternyata menjadi solusi bagi penyelenggaraan praktikum pemrograman secara online. Moodle adalah *platform e-learning* yang saat ini lebih familiar dengan sebutan *Cyber Platform* ini sudah digunakan Unika Soegijapranata untuk mendukung proses perkuliahan jarak jauh (*e-learning*) selama beberapa tahun belakangan. Sehingga tidak diperlukan *effort* yang berarti untuk menggunakan *plugin* VPL ini. Dengan menggunakan VPL, mahasiswa tetap bisa melaksanakan praktikum dari rumah dengan bimbingan dosen [1].

VPL memberikan banyak kemudahan bagi mahasiswa. VPL menyediakan *editor* yang dapat dijalankan di browser secara interaktif. Mahasiswa dapat menjalankan *source code* program tanpa perlu melakukan instalasi apapun selayaknya menggunakan komputer desktop. Mahasiswa akan mendapatkan feedback hasil dari menjalankan program. Mahasiswa juga dapat mengedit, dan mengevaluasi hasil pekerjaannya secara online.



Gambar 1. Editor VPL yang dijalankan dengan browser.

VPL yang menyediakan kurang lebih 10 bahasa pemrograman dalam *editor*-nya[2], membuat dosen dapat menyelenggarakan praktikum tanpa keterbatasan. Dosen dapat menyelenggarakan praktikum dengan cara menambahkan *activity* VPL dalam *Cyber*, memasukkan soal latihan, kemudian memilih bahasa pemrograman yang akan digunakan. Setelah itu, mahasiswa dapat dengan segera meng-*input*-kan *source code* dalam *activity* tersebut.

Berdasarkan observasi sebelumnya, sebenarnya tersedia banyak *code-editor* online di internet. Namun beberapa hanya dapat menerima dan me-*running* 1 *file code* saja. Sementara VPL dapat menerima dan me-*running* banyak *file code* dalam 1 *activity* sekaligus. Dan yang tidak ditemukan dalam editor lainnya adalah, VPL dapat membantu dosen mengorganisir tugas-tugas pemrograman mahasiswa. Dosen dapat memperoleh hasil evaluasi tugas mahasiswa secara otomatis dengan menerapkan pengaturan tertentu terlebih dahulu. Bahkan VPL memiliki fitur plagiarisme yang dapat membantu dosen memastikan orisinalitas tugas yang dikumpulkan mahasiswa. Fitur plagiarisme ini dapat mendeteksi kesamaan kode program tidak hanya dalam sebuah mata kuliah saja, bahkan dapat mendeteksi kesamaan program di semester sebelumnya [3].

	First name / Surname	Submitted on	Submissions	Grade	Evaluator	Evaluated on
1	18k10903 ADHITYA PUTRA MINARDI	Thursday, 23 April 2020, 1:48 PM	3	75.00 / 100.00	5812004263 ROSITA HERAWATI	Tuesday, 12 May 2020, 12:45 PM
2	18k10076 AGUNG AH SETYAWAN	Thursday, 23 April 2020, 1:46 PM	1	90.00 / 100.00	5812004263 ROSITA HERAWATI	Tuesday, 12 May 2020, 6:10 PM
3	14k10054 AIRLANGGA OKA MAHENDRA	Thursday, 23 April 2020, 1:55 PM	1	90.00 / 100.00	5812004263 ROSITA HERAWATI	Tuesday, 12 May 2020, 6:16 PM
4	18k10051 ALBERTUS ALDY WINARTO	Thursday, 23 April 2020, 1:21 PM	1	75.00 / 100.00	5812004263 ROSITA HERAWATI	Tuesday, 12 May 2020, 6:21 PM

Gambar 2. Submission List, daftar tugas mahasiswa dan nilainya.

C. Kesimpulan

Terdapat banyak keterbatasan dalam mengajarkan bahasa pemrograman secara online. Keterbatasan yang utama adalah sulitnya menyelenggarakan praktikum secara online. Virtual Programming Lab (VPL) dapat menjadi solusi bagi masalah ini. Dengan memanfaatkan VPL mahasiswa dapat tetap praktikum tanpa perlu melakukan instalasi. VPL ternyata juga menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu dosen dalam melakukan evaluasi dan mengorganisir tugas-tugas pemrograman mahasiswa. VPL dapat menggantikan dinding ruang laboratorium dan sekaligus berfungsi sebagai asisten dosen. VPL sangat disarankan untuk dipergunakan oleh dosen-dosen yang mengajarkan bahasa pemrograman dan juga algoritma.

Referensi

- [1] Cardoso, M, Marques, R, de Castro, AV, Rocha, Á. Using Virtual Programming Lab to improve learning programming: The case of Algorithms and Programming. *Expert Systems*. 2020;e12531. <https://doi.org/10.1111/exsy.12531>
- [2] VPL, List of supported programming languages, <https://vpl.dis.ulpgc.es/index.php/support/2014-09-27-15-07-38/61-supported-programming-languages> (2014)
- [3] Rodríguez-del-Pino, Juan Carlos et al. "A Virtual Programming Lab for Moodle with automatic assessment and anti-plagiarism features." Conference: International Conference on e-Learning, e-Business, Enterprise Information Systems, & e-Government (2012).

Portofolio Belajar Berbasis *Insight*: Menciptakan Partisipasi Aktif Mahasiswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Dr. Augustina Sulastri

Fakultas Psikologi, UNIKA Soegijapranata
ag.sulastri@unika.ac.id

A. Latar belakang masalah

Dampak buruk pandemi CoViD19 telah mulai dirasakan di berbagai bidang kehidupan manusia modern, baik dalam bentuk ancaman serius terhadap kondisi kesehatan, perlambatan ekonomi, masalah psiko-sosial, maupun munculnya berbagai persoalan dalam penyelenggaraan pendidikan. Keputusan Pemerintah dalam bidang pendidikan yang dimaksudkan untuk melandaikan angka penyebaran virus atau mengendalikan pandemi CoViD19 menyebabkan penyelenggara pendidikan wajib melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah sebuah proses pembelajaran di mana siswa menerima pengajaran berbasis teknologi di suatu lokasi yang terpisah secara fisik dari lokasi guru/instruktur mereka (Omrod, 2008).

Penyelenggaraan PJJ biasanya dengan menggunakan strategi pengajaran berbasis komputer (*computer-based instruction*, CBI). CBI adalah sebuah strategi pengajaran yang diberikan melalui program-program komputer yang dirancang untuk dapat mencakup berbagai elemen pembelajaran tuntas dan/atau pengajaran langsung. Kondisi geografis dan sosial ekonomi masyarakat menciptakan tantangan luar biasa bagi penyelenggaraan PJJ di Indonesia, terlebih dalam hal kemampuan penyelenggara pendidikan menyediakan sarana CBI maupun keberagaman modal sosial-ekonomi peserta didik yang berdampak pada proses mereka dalam mengikuti PJJ dengan CBI.

Penyelenggaraan PJJ dan CBI di Indonesia nampaknya masih terus mencari bentuk dan mengalami penyesuaian dengan mempertimbangkan keberagaman masyarakat, bahkan PJJ pun akhirnya diselenggarakan dengan berbagai macam *platform/format*, seperti Unika Soegijapranata sendiri memiliki aplikasi cyber.learning.ac.id. Selain persoalan terkait penyelenggaraan PJJ dan CBI, penyelenggara pendidikan juga harus memikirkan kualitas pengajaran dan lulusan yang dihasilkan. Meskipun masih jauh dari sempurna, sebuah krisis karena adanya pandemi ini justru dipandang bisa dijadikan

katalisator perubahan pendidikan (Zhao, 2020). Dari sekian banyak katalisator akibat krisis pandemi CoVID-19 yang bisa dikelola sebagai momentum perubahan pendidikan, artikel ini akan menyajikan pengalaman penulis dalam menggunakan metode portofolio belajar berbasis *insight* sebagai upaya meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, khususnya melalui proses pengayaan kognitif kritis-analitis.

B. Pembahasan

Penilaian berbasis portofolio (*portfolio-based assessment*) merupakan pendekatan yang relatif baru di bidang pendidikan. Portofolio lebih sering diartikan sebagai kumpulan karya peserta didik dalam kurun waktu tertentu yang menunjukkan usaha, perkembangan, dan prestasi belajar (Widoyoko, 2014). Jadi penilaian prestasi peserta didik tidak hanya didasarkan pada satu penilaian sumatif di tengah semester atau di akhir semester, tetapi dapat dilakukan dengan kumpulan-kumpulan “karya intelektual”.

Strategi portofolio tersebut saya terapkan dalam kelas-kelas saya di sepanjang satu semester sejak adanya kewajiban melaksanakan PJJ. Sesuai dengan tingkatan Taksonomi Bloom aspek kognitif dan juga amanat dari Unesco maka materi belajar mahasiswa pada tahun pertama dan kedua akan lebih banyak bermuatan *knowledge (learning to know)*, meskipun dalam pelaksanaannya saya dapat menyesuaikan level Taksonomi Bloom menjadi lebih tinggi daripada sekedar pada tingkat pengetahuan (*knowledge*). Dengan demikian pembelajaran ekspositoris tuntas melalui media CBI tetap menjadi utama. Untuk mengantisipasi munculnya rasa jenuh dan bosan, maka saya merancang sebuah strategi agar fokus, minat dan partisipasi aktif mahasiswa tetap terjaga. Strategi tersebut saya sebut sebagai portofolio belajar berbasis *insight*.

Dua teori motivasi belajar dari Thorndike, yaitu *law of readiness* dan *law effect*, serta aplikasi Taksonomi Bloom pada level kognitif analisis-kritis (Sani, 2014) saya terapkan dalam proses belajar di kelas-kelas saya. *Law of readiness* dimaksudkan bahwa peserta mendapatkan dampak terbaik ketika mereka siap belajar. *Law of effect* bermakna peserta didik bersemangat belajar ketika mereka tahu ada dampak langsung (nilai) yang mereka dapatkan. Taksonomi Bloom pada tingkat analisis-kritis dengan memberikan kesempatan peserta didik memberikan tanggapan berupa *insight*.

Aplikasi cyber.learning.unika.id sebagai CBI yang digunakan oleh UNIKA Soegijapranata memungkinkan saya mengunggah materi-materi yang akan saya berikan. *Law of readiness* dapat dipastikan dengan menginstruksikan pada mereka untuk membaca

materi dan kemudian membuat desain presentasi pada kelas berikutnya. *Law of effect* saya terapkan bersamaan dengan penerapan Taksonomi Bloom level analisis-kritis. Setelah mahasiswa membaca materi dan presentasi, saya memberi penguatan dengan menjelaskan ulang beberapa bagian yang menjadi kunci utama dari teori-teori yang dipelajari. Setelah itu saya memberikan waktu 30 menit pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan yang saya beri bobot skor maksimal 5 atau mereka bisa menuliskan *insight*, yaitu refleksi terhadap teori yang sudah dibahas, dengan skor lebih tinggi yaitu maksimal 15.

Keuntungan yang didapatkan oleh mahasiswa dengan sistem CBI adalah mereka dapat mengunggah pertanyaan dan/atau terutama portofolio belajar berbasis *insight* secara bebas dan dalam waktu yang relatif memadai. Selain itu mereka juga tidak perlu khawatir bahwa tanggapan mereka akan dinilai buruk oleh teman. Rasa khawatir dinilai buruk ini biasanya menjadi hambatan psikologis yang mereka alami di kelas-kelas konvensional, yaitu rasa malu saat harus mengemukakan pendapat.

Kumpulan-kumpulan *insight* pada tiap pertemuan akan dinilai sebagai basis portofolio belajar para mahasiswa. Dengan mengetahui bahwa dalam setiap proses belajar mereka mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan penilaian (*law of effect*) serta adanya dukungan kemudahan teknologi yang membuat mereka dapat secara bersamaan mengunggah jawaban, dalam pengalaman saya, membuat mahasiswa berlomba untuk membuat *insight* terbaik agar mendapatkan nilai terbaik. Saat menuliskan *insight* tersebut berarti mahasiswa sungguh berusaha untuk memahami dengan lebih mendalam tentang pokok bahasan, bahkan mampu secara kritis-analitis mencari bentuk aplikasi teori dalam kehidupan nyata.

C. Kesimpulan

Proses belajar dengan menggunakan teknologi tetap dapat dimanfaatkan untuk melatih mahasiswa berpikir kritis analitis dengan metode penilaian yang disebut sebagai strategi portofolio belajar berbasis *insight*. Dengan strategi penilaian tersebut mampu meningkatkan fokus, minat, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam setiap proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ormrod, J.E. (2008). *Psikologi Pendidikan: Membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Alih bahasa: Prof. Dr. Amitya Kumara. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sani, R.A. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E.P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zhao, Y. (2020). COVID-19 as a catalyst for educational change. *Prospects, advanced publication*.

Menanggapi Generasi *Digital Native* dengan Bahan Ajar *Cyber Hibriditas Budaya*

Ekawati Marhaenny Dukut

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata

ekawati@unika.ac.id

A. Generasi *Digital Native* dan Teknologi *Cyber*

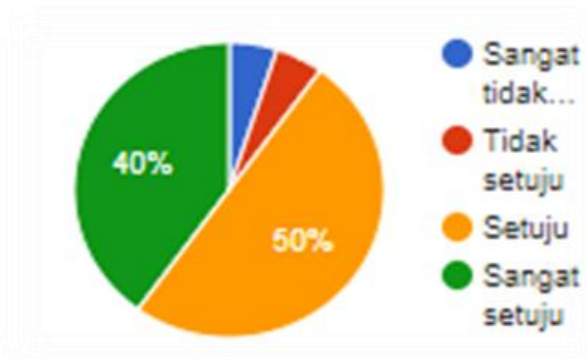
D*igital Native* adalah sebutan bagi siswa yang lahir setelah tahun 1990 dimana salah satu karakteristiknya adalah kepiawaian siswa itu dalam menggunakan alat bantu teknologi (Sulistyanto, 2017). Jika pada generasi yang sebelumnya, mereka lebih menyukai membaca buku secara tradisional dengan membuka buku cetak, maka generasi *digital native* lebih memilih baca buku dengan cara mengunduh *ebook* dari *smartphone* masing-masing. Melalui teknologi internet, masyarakat menjadi kreatif dan inovatif, namun pada saat yang sama, internet juga menimbulkan disrupsi pada kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan, asal usul manusia menjadi tidak jelas karena segala sesuatu dapat menembus batas segala macam pagar budaya dari berbagai negara di dunia ini (Karman, n.d., hal. 186). Meskipun ada yang menanggapi bahwa keadaan ini membuat manusia menjadi bebas untuk kemana-mana, pada saat yang sama, media internet justru dapat menjadi pembatas manusia untuk bergerak karena dimanapun manusia pergi dan lakukan, keberadaannya akan terdeteksi oleh internet, yaitu melalui misalnya, sebuah *google map*.

Dalam dunia pendidikan, terutama di era *New Normal*, dimana masyarakat belum dapat beraktifitas normal karena adanya protokol *physical distancing*, perkuliahan dilakukan dengan media *Moodle*. Di Universitas Katolik Soegijapranata, nama medianya adalah *Cyber*. Dengan mengakses cyber.unika.ac.id setiap mahasiswa yang terdaftar akan bisa *log in* dan mengakses bahan matakuliahnya di media tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang semula menggunakan tatap muka di suatu kelas nyata telah ditransformasikan ke kelas digital, yaitu melalui kelas BBB (*Big Blue Button*). Seperti fasilitas *Google Meet Classroom*, maka setiap dosen dapat memperlihatkan diri dengan fasilitas kamera yang ada di *laptop* atau *desktop* masing-masing sehingga mahasiswa dapat melihat dan mendengarkan ceramah dosennya di kamar kos atau ruang tertentu di rumah masing-masing mahasiswa. Perkuliahan tidak lagi mengharuskan mahasiswa bergegas

untuk mandi dan menggunakan alat transportasinya untuk bergegas ke kelas, namun mahasiswa boleh saja dengan santainya ikut mendengarkan perkuliahan dengan kepala masih bersandar di atas bantalnya di tempat tidur. Dengan demikian, ada beberapa mahasiswa yang menyatakan bahwa perkuliahan di era *New Normal* saat ini menyenangkan.

B. Bahan Ajar Cyber Hibriditas Budaya

Kegiatan belajar bagi mahasiswa melalui fasilitas *Cyber* dinyatakan menyenangkan, seperti yang dilaporkan dalam AEP (angket evaluasi perkuliahan) untuk semester Genap Tahun Ajaran 2019/20. Contohnya adalah untuk pertanyaan seperti: “Berbagai aktivitas perkuliahan daring (misalnya, tautan web, quiz, chat, forum, assignment, Big Blue Button dll.) yang mendapatkan hasil evaluasi membantu saya memahami materi perkuliahan” mahasiswa memberikan hasil evaluasi positif karena 50% setuju dan 40% sangat setuju untuk matakuliah *Speaking for Integration* pada semester Genap 2019/20 berikut:



Gambar 1: Hasil AEP perkuliahan daring dengan *Cyber*

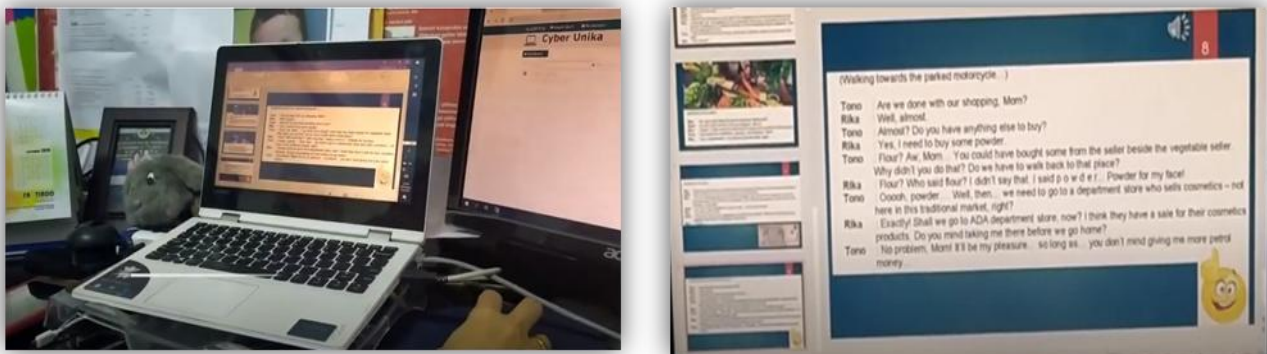
Bagi dosen, membuat perkuliahan melalui fasilitas digital *Cyber* sebenarnya tidak semudah yang diperkirakan oleh mahasiswa. Untuk materi perkuliahan *Pronunciation*, misalnya, materi pembelajaran dibuat menarik dan interaktif dengan menggunakan beberapa video yang diunduh dari YouTube dan dari buatan sendiri. Dalam membuat video sendiri, saya menggunakan fasilitas di ruang Speda (Studio Pembelajaran Digital) yang berlokasi di Gedung Thomas Aquinas, Unika Soegijapranata.



Gambar 2: Bunyi /u:/ dalam bahasa Inggris

Di ruangan tersebut ada bagian tembok yang di cat hijau sehingga dapat berfungsi sebagai *green screen*. Dengan ruangan yang seperti itu, maka berbagai animasi video dapat ditampilkan selama membuat materi yang nantinya dipresentasikan kepada mahasiswa seperti terlihat pada Gambar 2 ketika mengajarkan bagaimana mengucapkan bunyi /u:/ dalam bahasa Inggris

Dalam pembuatan materi digital, dosen harus kreatif dan inovatif. Tidak hanya dosen perlu menguasai penggunaan PPT (*powerpoint*) tetapi juga tahu bagaimana cara meng-edit film dari hasil bidikan kamera di ruang *green screen* itu. Selain itu, berbagai macam cara untuk edit text dan animasi gambar perlu diolah secara kreatif (lihat Gambar 3) agar mahasiswa tertarik pada apa yang dilihatnya. Inovasi penyampaian materi seperti yang telah saya unggah di <https://www.youtube.com/watch?v=ZJFqly8wiiq> perlu dilakukan, agar mahasiswa tetap memilih untuk menggunakan materi dosennya sendiri daripada beralih pada materi lain yang tersedia secara gratis di ‘hutan rimba’ internet.



Gambar 3: Proses kreasi bahan ajar untuk cyber.unika.ac.id

Pertanyaan yang disampaikan ke mahasiswa juga perlu dikemas secara menarik. Tidak hanya sebuah pertanyaan diunggah untuk kemudian mendapatkan jawaban secara naratif oleh mahasiswa, atau memberikan berbagai pilihan ganda untuk mahasiswa menentukan mana jawaban yang benar. Namun, dengan *Cyber*, dosen dapat berkreasi dengan menggunakan fasilitas pilihan ganda dengan memilih tombol tertentu atau dengan menggunakan fasilitas *drag-and-drop* seperti yang dapat terlihat dalam proses pembuatan bahan ajar dengan *Cyber* dapat dilihat dalam video saya di <https://www.youtube.com/watch?v=xepoDwkI228>.

Dalam membuat latihan, sebagai seorang dosen bahasa Inggris yang berasal dari Indonesia, bahan ajar untuk matakuliah *Pronunciation* saya buat menarik dengan mengakomodasikan prinsip hibriditas budaya. Yang dimaksud disini adalah penggunaan materi global yang dipadukan dengan materi yang lokal. Jadi, misalnya untuk latihan beberapa percakapan dalam bahasa Inggris, lokasi dan bahan yang dipakai adalah menggunakan lokasi seperti pasar tradisional untuk membahas tentang sayuran kobis, sawi, dan cabai pedas daripada menampilkan tempat belanja di *Supermarket* dengan sayuran brokoli dan buncis yang menjadi menu kebiasaan orang asing. Cara membuat materi seperti ini akan menjadi cara untuk perlihatkan keunikan dari budaya kita sendiri dalam mengajarkan matakuliah *pronunciation* bahasa Inggris.

C. Kesimpulan

Menanggapi generasi yang dikenal sebagai *Digital Native*, media cyber.unika.ac.id yang digunakan oleh semua dosen di Unika Soegijapranata menjadi solusi untuk menyampaikan bahan ajarnya secara kreatif dan inovatif di era *New Normal*. Demi menjaga keaslian bahan ajar, pemanfaatan materi lokal yang dipadukan dengan materi global melalui pendekatan ibriditas budaya menjadi jawaban untuk menghadapi tantangan kemajemukan materi yang dapat diunduh dari internet. Dengan kondisi yang demikian dalam kegiatan belajar mengajar, niscaya, mahasiswa dan dosen Unika Soegijapranata akan menjadi manusia-manusia yang unggul.

REFERENSI

- Dukut, E. (2019). Ekawati Cyber Unika.
<https://www.youtube.com/watch?v=xepoDwkI228>
- Dukut, E. (2019). Ekawati Vowel Sound.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZJFqly8wiiq>
- Sulistyanto, A. (2017, 24 Apr). Generasi Digital Natives dan Digital Immigrants. Dalam Opini Codepolitan <https://www.codepolitan.com/generasi-digital-natives-dan-digital-immigrants-58f838b3ba9e0>
- Karman. (n.d.). Disruptif Teknologi Internet dan Eksistensi Media Cetak. 182-192. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/223279-none.pdf>

Efektivitas Penyampaian Persoalan Kesadaran Hukum dan Penegakan Hukum Melalui Pembelajaran *Online*

Rika Saraswati

Program Studi Ilmu Hukum, UNIKA Soegijapranata

rikasaraswati@unika.ac.id

A. Latar Belakang

Pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan menjadi cara pembelajaran yang dipandang sesuai dalam masa pandemik *covid-19* karena dinilai mampu meminimalisir kontak fisik antara mahasiswa dengan mahasiswa lain, ataupun antara mahasiswa dengan dosen alternative sebagai usaha pencegahan penyebaran *covid-19* . Akan tetapi apakah pembelajaran online ini dapat menjamin tercapainya peserta didik yang peka dan mampu menganalisis masalah hukum dan keadilan dalam masyarakat mengingat persoalan keadilan dan ketidakadilan, diskriminasi, dan persoalan kemanusiaan lainnya terjadi secara nyata dalam masyarakat.

Unika Soegijapranata telah memiliki platform pembelajaran *online* melalui *cyber.unika* . Melalui *cyber.unika* ini proses pembelajaran seluruh mata kuliah di program studi ilmu hukum dilakukan. Mata kuliah yang diselenggarakan di Program Studi Ilmu Hukum meliputi dasar-dasar teori hukum dan praktek. Salah satu mata kuliah yang diajarkan di semester genap 201/2020 kebetulan berlangsung pada masa pandemik *covid-19* adalah Sosiologi Hukum dimana satu materinya membahas tentang kesadaran hukum dan penegakan hukum dalam masa pandemik *covid-19* . Sosiologi hukum merupakan ilmu yang mempelajari tentang kenyataan yang melihat hukum sebagai seperangkat perbuatan, tindakan, dan perilaku “ *the behaviour of law* ” serta sebagai ilmu yang menganggap hukum bukan hanya sisi normatif semata tetapi merupakan sekumpulan fakta empiris.¹ Melalui mata kuliah Sosiologi Hukum, mahasiswa diharapkan mampu mengetahui dan memahami pengertian dan persoalan kesadaran hukum dan penegakan hukum di masyarakat. Persoalan ini juga terjadi selama masa pandemik *covid-19* dan menjadi tantangan bagi pengajar untuk memberi pengetahuan kepada mahasiswa suatu peristiwa empirik atau

¹ Saifullah, 2013, Refleksi Sosiologi Hukum, Bandung: Refika Aditama.

nyata terjadi di dalam masyarakat sementara mahasiswa dibatasi gerak fisik dan sosial karena kebijakan *social distancing* dan *physical distancing* sehingga pengamatan terhadap perilaku masyarakat secara langsung menjadi terbatas.

Membangun kepedulian terhadap manusia dan kemanusiaan secara nyata menjadi sangat penting karena melalui pembelajaran *online* terjadi keterbatasan yang turut mempengaruhi interaksi antar manusia yang satu dengan yang lain, antar anggota masyarakat yang satu dengan yang lain yang dapat mempengaruhi kualitas kepedulian, kasih sayang, dan komunikasi dan pembentukan watak-watak manusia yang baik dan luhur. Menurut Satjipto Rahardjo, membangun kepedulian terhadap manusia dan kemanusiaan adalah salah satu tujuan pendidikan hukum untuk turut membentuk perilaku berbudi sebagaimana yang sudah disebut.²

Dalam rangka mewujudkan pendidikan hukum humanis yang berbasis manusia dan kemanusiaan perlu didukung dengan kurikulum yang mendukung hal tersebut melalui mata kuliah dan sistem pembelajarannya. Kurikulum Program Studi Ilmu Hukum Universitas Katolik Soegijapranata melalui berbagai mata kuliah, termasuk Sosiologi Hukum, telah dirancang untuk membentuk mahasiswa dan lulusannya memiliki kepedulian terhadap persoalan lingkungan dan kelompok masyarakat yang rentan. Sistem pembelajaran dilakukan melalui tugas, diskusi dan *service learning*³ terkait dengan persoalan manusia dan kemanusiaan, seperti keadilan, ketidakadilan, diskriminasi dalam masyarakat, kebenaran, penderitaan, mengasihi, empati, kepedulian, keberanian.

B. Penyampaian Materi Kesadaran Hukum dan Penegakan Hukum Melalui Kuliah Online

Penyelenggaraan kuliah dengan tujuan membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk mengetahui, memahami dan menganalisis kasus terkait dengan kesadaran hukum dan penegakan hukum merupakan tujuan dari pendidikan hukum yang sudah lama dilakukan melalui pembelajaran *off line* atau konvensional. Kekurangan proses belajar mengajar secara konvensional yang mengandalkan tatap muka antara dosen dengan mahasiswa. dengan adanya covid-19 ini maka sistem konvensional ini mau tidak mau

² Asep Suparman, Pendidikan Hukum Humanistik *Jurnal Wawasan Hukum*, 2015, Vol. 32, No.1, hal.52-57.

³ Rika Saraswati, Asas Penghargaan Terhadap Hak Berpendapat Anak: Pengejawantahan ke dalam Pengajaran dan Pembelajaran, *PRAXIS Jurnal Sains, Teknologi, Masyarakat dan Jejaring*, 2018, Vol.1 no.1, hal.1-12.

DOI: <https://doi.org/10.24167/praxis.v1i1.1625>

terpaksa ditinggalkan dan menggunakan teknologi informasi. Teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat dalam memberikan informasi. Terdapat beberapa klasifikasi dalam pemanfaatan teknologi internet, yaitu: pertama, teknologi internet sebagai media (alat bantu) pendidikan yaitu hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian yang disampaikan. Kedua, sumber informasi dan mencari informasi dan ketiga adalah sebagai sistem pembelajaran.⁴ Saat ini, Unika Soegijapranata melalui program cyber.unika dapat dikatakan melakukan ketiga klarifikasi tersebut.

Sebagaimana yang sudah disampaikan bahwa pendidikan dan pengajaran hukum di Unika Soegijapranata yang bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi sarjana hukum yang menguasai dasar ilmiah dan kemahiran kerja untuk mengembangkan hukum dan ilmu hukum. Selain itu, mahasiswa diharapkan peka dan mampu menganalisis masalah hukum dan keadilan dalam masyarakat, serta mampu menggunakan hukum sebagai sarana untuk memecahkan masalah kemasyarakatan dengan bijaksana dan berdasarkan atas prinsip hukum. Sebagai salah satu pengajar mata kuliah Sosiologi Hukum, maka penulis telah menyampaikan materi berupa teori-teori melalui fitur yang ada di seluruh pertemuan terkait dengan teori-teori dan persoalan empirik yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam perkuliahan Sosiologi Hukum ini, materi *power point* diunggah ke fitur *resources* berupa file atau video dan mahasiswa diminta untuk mengakses link tersebut sehingga bisa melihat video tersebut dan membuat analisis sesuai dengan penugasan yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah tersebut.

Dalam perkuliahan mata kuliah Sosiologi Hukum ini, salah satu topik bahasan yang diambil adalah terkait kesadaran hukum dan penegakan hukum. Kasusnya mengambil pelanggaran Maklumat Kapolri Nomor Mak/2/III/2020 tentang Kepatuhan terhadap Kebijakan Pemerintah dalam Penanganan Penyebaran Virus Corona (Covid-19). Melalui maklumat tersebut Kapolri meminta masyarakat tidak berkerumun dan tidak mengadakan kegiatan sosial kemasyarakatan yang menyebabkan berkumpulnya massa dalam jumlah banyak, baik di tempat umum maupun di lingkungan sendiri, seperti: pertemuan sosial, budaya, keagamaan dan aliran kepercayaan dalam bentuk seminar, lokakarya, sarasehan dan kegiatan lainnya yang sejenis, kegiatan konser musik, pekan

⁴ Yulita Pujilestari Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19, *Adalah: Buletin Hukum dan Keadilan* 2020, Vol. 4, No.1, hal 44-46.

raya, festival, bazar, pasar malam, pameran dan resepsi keluarga, kegiatan olahraga, kesenian, dan jasa hiburan, dan kegiatan lain seperti unjuk rasa, pawai dan karnaval, serta kegiatan lain yang menjadikan berkumpulnya massa.

Dalam kasus yang diberikan kepada mahasiswa, ditunjukkan dua kasus pelanggaran Maklumat Kapolri tersebut, baik yang dilakukan oleh warga biasa maupun anggota kepolisian sebagai aparat penegak hukum, akan tetapi proses penegakan hukumnya berbeda. Hal ini digunakan sebagai contoh bahwa ketika pelaku pelanggaran hukum adalah seorang aparat penegak hukum maka proses penanganan dan penegakan hukumnya terdapat pengecualian. Pada kasus pertama, seorang aparat kepolisian menyelenggarakan resepsi pernikahan dan resepsi tersebut dihadiri oleh tamu undangan yang merupakan anggota kepolisian dan Wakil Kepala Kepolisian, Akan tetapi resepsi tersebut dari awal hingga selesai tidak dibubarkan oleh kepolisian. Dalam kasus yang kedua, resepsi pernikahan dilakukan oleh warga biasa dan oleh aparat kepolisian resepsi tersebut langsung dibubarkan. Dalam kasus kedua, aparat kepolisian tidak ragu untuk membubarkannya.

Proses penegakan hukum terhadap pelanggaran hukum kasus pertama baru dilakukan setelah video resepsi pernikahan tersebut viral di media massa dan netizen memberi komentar atas resepsi yang tetap terselenggara dan tidak ada tindakan atau sanksi terhadap pelakunya. Pelaku penyelenggara resepsi nikah, dalam hal ini Kepala Kepolisian Sektor (Kapolsek) Kembangan di Jakarta, baru mendapatkan sanksi ketika netizen melihat video tersebut di media sosial dan kemudian bereaksi di media sosial. Proses penegakan hukum terhadap Kapolsek Kembangan kemudian dilakukan dengan cara diberi sanksi berupa mutasi jabatan.



Gambar 1. Gelar Pernikahan Saat Wabah Corona, Kapolsek Kembangan Dicotot

Sumber: <https://www.kompas.tv/article/74275/gelar-pernikahan-saat-wabah-corona-kapolsek-kembangan-dicotot>



Gambar 2. Cegah Corona, Polisi Bubarkan Hajatan

Sumber: <https://www.kompas.tv/article/73477/cegah-penyebaran-corona-polisi-bubarkan-hajatan-pernikahan>

Melalui kedua kasus hukum yang sama atas pelanggaran Maklumat Kapolri tersebut, maka mahasiswa dapat melihat, mengetahui dan memahami kesadaran hukum yang dimiliki oleh warga masyarakat, baik sebagai warga biasa atau warga yang menjadi aparat penegak hukum. Kesadaran hukum pada hakekatnya merupakan kesadaran tentang apa yang seyogyanya kita lakukan atau perbuat atau yang seyogyanya tidak kita lakukan atau perbuat terutama terhadap orang lain.⁵

Kesadaran hukum seharusnya dimiliki oleh setiap warga masyarakat tanpa memandang perbedaan stratifikasi sosial yang ada. Di dalam teori Sosiologi Hukum dikenal adanya stratifikasi sosial yang merupakan perbedaan masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat. Lapisan-lapisan sosial timbul karena ada 'sesuatu' di dalam masyarakat yang dihargai dan 'sesuatu' bisa berupa benda-benda bernilai ekonomis, kekuasaan, ilmu pengetahuan, kesalehan dalam agama dan sebagainya. Aparat penegak hukum dalam hal ini polisi memiliki stratifikasi sosial yang tinggi karena ia sebagai individu telah mendapatkan 'sesuatu' berupa pendidikan khusus untuk menjadi seorang polisi dan sebagai seorang polisi mendapatkan tugas, kedudukan dan kewenangan yang 'khusus' untuk menegakan hukum. Dalam kasus tersebut, (mantan) Kapolsek Kembangan sebagai seseorang yang memiliki stratifikasi sosial yang tinggi dibandingkan dengan warga biasa telah menunjukkan kesadaran hukum yang sangat rendah. Seorang anggota polisi seharusnya mengetahui sesuatu hal yang melanggar hukum dan sesuatu hal yang tidak melanggar hukum, serta memberikan contoh yang benar kepada anggota masyarakat yang lain. Berdasarkan kasus-kasus tersebut dan analisisnya maka mahasiswa dapat mengetahui tingkat kesadaran hukum warga masyarakat di Indonesia selama masa pandemic covid-19 dan penegakan hukum terhadap pelanggaran hukum tersebut. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami bahwa norma hukum yang dikeluarkan melalui Maklumat Kapolri seharusnya ditaati, tetapi dalam kenyataannya justru dicerai dan dilanggar oleh warga biasa dan warga masyarakat yang memiliki jabatan sebagai aparat penegak hukum. Pelanggaran ini menunjukkan rendahnya kesadaran hukum masyarakat Indonesia bahwa aturan atau norma hukum yang dibuat oleh pemerintah pada dasarnya bertujuan untuk menjaga ketertiban dan penyebaran covid-19 lebih lanjut,

⁵ Ellya Rosana, Kepatuhan Hukum Sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat, *Jurnal TAPIS* 2014, Vol.10 No.1, hal. 1-25; Lihat juga Puji Wulandari Kuncorowati, 2009, Menurunnya Tingkat Kesadaran Hukum Masyarakat Di Indonesia, *Jurnal Civics* 2009, Vol. 6, No. 1, hal. 60-75.

Untuk mendukung sistem pembelajaran secara online, semua materi dan tugas yang mendukung diskusi dilakukan melalui cyber.unika dengan menggunakan fitur yang tersedia dalam cyber.unika, misalnya: *assignment* (penugasan)



Gambar 3. Contoh Penugasan melalui Big Blue Botton (BBB) cyber.unika

Melalui cyber.unika tersebut transfer ilmu pengetahuan mengenai kesadaran hukum dan penegakan hukum kepada mahasiswa tetap dapat dilakukan dengan menggunakan fitur BBB ataupun google meet yang memungkinkan dosen dan mahasiswa dapat melakukan diskusi atas kasus-kasus hukum yang terjadi selama masa covid-19 yang dilakukan oleh warga dan aparat penegak hukum. Akan tetapi sistem pembelajaran online tetap memiliki keterbatasan karena mahasiswa tidak dapat secara leluasa melakukan pengamatan atau penelitian kecil di lapangan melalui service learning atau problem based learning sebagaimana yang biasa dilakukan ketika kuliah diselenggarakan secara *offline*. Melalui dua cara tersebut maka mahasiswa tidak hanya akan mendapatkan teori melainkan juga pengalaman di lapangan selama melakukan pengamatan dan penelitian.

Kegiatan melakukan pengamatan atau penelitian kecil di lapangan inilah yang tidak diperoleh mahasiswa ketika sistem pembelajaran dilakukan secara online, walaupun

dapat dilakukan skalanya sangat terbatas dan sangat berisiko untuk kesehatan mahasiswa. Dalam masa pandemic covid-19, pengamatan kecil sebenarnya bisa dilakukan oleh setiap mahasiswa di lingkungan sekitarnya akan tetapi berdasarkan pertimbangan untuk mencegah risiko penyebaran covid-19 terhadap mahasiswa maka kegiatan ini tidak dilakukan.

Tidak dapat diingkari bahwa kelebihan sistem pembelajaran secara *online* adalah memungkinkan setiap orang mempelajari apa pun tanpa dibatasi ruang dan waktu (*borderless class*) karena akses tersedia kapanpun dan dimanapun. Namun demikian, sistem pembelajaran online juga mempunyai kekurangan, seperti: keberhasilan pembelajarannya bergantung pada literasi teknologi dosen dan mahasiswa, munculnya kejenuhan jika mahasiswa tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan bandwidth yang cukup, dan kurangnya interaksi langsung antara dosen dengan mahasiswa dan antar mahasiswa.⁶ Harus diakui bahwa tatap muka memberikan ikatan emosional kepada dosen dan peserta didik, dan interaksi yang terjalin menjadi lebih intim sehingga menumbuhkan gairah untuk terus mengikuti mata kuliah yang diselenggarakan.

Kekurangan dalam pembelajaran online ini disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Lin Y. Muilenburg and Zane L. Berge terdapat delapan hal yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran online, yaitu: (a) *administrative issues*, (b) *social interaction*, (c) *academic skills*, (d) *technical skills*, (e) *learner motivation*, (f) *time and support for studies*, (g) *cost and access to the Internet*, and (h) *technical problems*.⁷ Harus diakui bahwa sistem pembelajaran online memunculkan persoalan administrative, misalnya: penjadwalan kuliah yang harus disiapkan oleh tenaga teknis dan dosen tinggal mengisi. Sistem pembelajaran cyber.unika sudah menyiapkan fitur untuk presensi mahasiswa, perkuliahan melalui berbagai fitur seperti *assignment*, *quiz*, *chatting*, *big blue button*, *goggle meet* dan sebagainya. Meskipun demikian, persoalan administrative tetap saja terjadi, misalnya: pengiriman penugasan atau hasil ujian semester yang terlambat dikarenakan pembatasan waktu pengiriman yang sudah ditentukan karena jaringan yang

⁶ Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa

⁷ Lin Y. Muilenburg and Zane L. Berge, Student Barriers To Online Learning: A Factor Analytic Study, *Distance Education*, 2005, Vol. 26, No.1, hal. 29–48.

penuh atau ketersediaan jaringan listrik yang tidak sama. Persoalan administrative ini membutuhkan diskresi atau perlakuan khusus karena manusia hidup tidak untuk sistem, tetapi sistem untuk membantu kehidupan manusia. Sama halnya dengan hukum, bahwa manusia hidup tidak untuk hukum melainkan hukum ada untuk membantu hidup manusia agar lebih bahagia dan lebih mudah.

Interaksi sosial dalam sistem pembelajaran online dan ikutannya, termasuk keluhan-keluhan mahasiswa sering memunculkan persoalan baru dan stress bagi dosen dan mahasiswa. Keluhan-keluhan mahasiswa yang disampaikan melalui whatsapp (WA) group menjadi persoalan baru bagi dosen dalam hal berkomunikasi. Menjawab persoalan melalui media sosial sering diartikan berbeda baik oleh mahasiswa dan dosen sehingga dapat memunculkan salah pengertian dan sebagai akibatnya tidak menyelesaikan masalah tetapi justru memunculkan masalah baru. Selain itu, gaya bahasa dan cara bertutur di media dalam menyampaikan pesan kepada dosen sering dianggap oleh dosen sebagai hal yang tidak sopan dan cenderung memerintah dosen.

Dalam kaitannya dengan persoalan *academic skills, technical skills, learner motivation, dan time and support for studies* penulis menghadapi kendala ketika ada keharusan menggunakan sistem pembelajaran secara online. Hal ini tidak hanya dihadapi oleh penulis sebagai dosen pengampu mata kuliah melainkan juga oleh para mahasiswa. Sebagai seorang dosen dengan kondisi dan situasi wabah covid-19 yang terjadi, maka penulis mau tidak mau harus menyesuaikan diri, termasuk menyesuaikan diri menggunakan seperangkat sistem pembelajaran secara online. Ada persoalan literasi teknologi yang dialami oleh penulis di awal penggunaan cyber.unika dan juga mahasiswa. Persoalan literasi teknologi menjadi salah satu pendorong keengganan penulis untuk menggunakan sistem pembelajaran online di awal masa pandemic covid-19 karena ada keyakinan pandemic akan berakhir dengan segera. Akan tetapi, ketika pandemic tidak juga berakhir maka hal tersebut menjadi faktor pendorong bagi penulis untuk segera belajar dan mempelajari serta menggunakan platform cyber.unika yang sudah ada (meskipun sistem ini sejak awal tidaklah disiapkan untuk masa pandemi covid-19). Mempelajari hal yang baru bagi penulis tetap membutuhkan waktu, akan tetapi dengan adanya pendampingan yang disediakan oleh pihak universitas bagi dosen-dosen yang mengalami kesulitan maka hal ini sangat membantu an memudahkan penulis untuk mengaplikasikannya. Bagi para mahasiswa persoalan literasi teknologi mungkin tidak terjadi mengingat mengingat mereka adalah generasi yang sangat familiar menggunakan gadget, namun demikian pihak

universitas tetap memberi pendampingan kepada para mahasiswa yang menanyakan jika mengalami kesulitan, dan mendapatkan solusi apabila mengalami kendala.

Mempersiapkan materi perkuliahan secara online membutuhkan waktu yang lebih lama karena materi yang diunggah harus sudah siap antara satu dengan yang lain, keterkaitan materi yang satu dengan yang lain juga harus terlihat, dan yang paling penting adalah kebaruan issue atau persoalan-persoalan hukum yang harus disampaikan agar mahasiswa tertarik dan tidak bosan.

Persoalan biaya penggunaan internet bagi dosen tidak terlalu mengalami hambatan karena dosen masih bisa bekerja di universitas, namun tidak demikian halnya bagi mahasiswa karena masih ditemui beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam hal mengakses internet mengingat ada sebagian besar mahasiswa yang berasal dari luar kota Semarang dan merupakan perantau sehingga mengalami keterbatasan dana untuk internet. Persoalan keterbatasan anggaran dana untuk internet tidak terjadi bagi para mahasiswa karena sebelum masa pandemi covid-19 mereka dapat dengan mudah mengakses internet di universitas. Persoalan teknis yang sering ditemui dosen dan mahasiswa adalah jaringan internet yang kadang-kadang lambat atau cepat sering dipengaruhi lokasi masing-masing dosen dan mahasiswa berada. Persoalan teknis ini nantinya berimbas pada persoalan administrative sebagaimana yang sudah diuraikan dalam pembahasan sebelumnya.

Terlepas dari kendala yang ada, semangat penulis sebagai dosen untuk tetap memberikan ilmu pengetahuan kepada mahasiswa perihal kesadaran hukum dan penegakan hukum tetap dapat dilakukan melalui sistem pembelajaran online. Penulis berharap bahwa melalui sistem pembelajaran online nilai-nilai mengenai kesadaran hukum “kesadaran tentang apa yang seyogyanya kita lakukan atau perbuat atau yang seyogyanya tidak kita lakukan atau perbuat terutama terhadap orang lain” dan penegakan hukum dapat memberikan nilai-nilai dasar mengenai persoalan manusia dan kemanusiaan, seperti keadilan, ketidakadilan, diskriminasi dalam masyarakat, kebenaran, penderitaan, mengasihi, empati, kepedulian, dan keberanian. Dengan demikian pendidikan hukum humanis yang berbasis manusia dan kemanusiaan diharapkan tetap dapat terwujud dan berlangsung secara berkelanjutan melalui sistem pembelajaran *online* di Universitas Katolik Soegijapranata.

C. Kesimpulan

Melalui sistem pembelajaran cyber.unika yang diselenggarakan secara *online*, pendidikan dan pembelajaran untuk memberikan ilmu pengetahuan dan pemahaman mengenai kesadaran hukum dan penegakan hukum kepada mahasiswa tetap dapat dilakukan, meskipun ada hal-hal yang tidak dapat dilakukan seperti halnya dalam sistem pembelajaran *offline*, misalnya melakukan pengamatan dan penelitian kecil langsung di masyarakat karena pertimbangan kesehatan mahasiswa dan untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Melalui berbagai fitur dalam cyber.unika maka dosen dapat memberikan penugasan dan melakukan diskusi terbatas mengenai kasus-kasus hukum yang terjadi selama masa covid-19 yang dilakukan oleh warga dan aparat penegak hukum. Terdapat beberapa faktor yang menjadi kendala bagi dosen dan mahasiswa dalam menggunakan sistem pembelajaran *online* yang disediakan oleh Universitas Katolik Soegijapranata melalui cyber.unika, yaitu: persoalan administrative, interaksi sosial, ketrampilan akademis dan teknis, motivasi untuk belajar, waktu dan dukungan untuk belajar, biaya dan akses internet dan masalah teknis.

Referensi

- Asep Suparman, Pendidikan Hukum Humanistik, *Jurnal Wawasan Hukum*, 2015, Vol.32, No.1.
- Ellya Rosana, Kepatuhan Hukum Sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat, *Jurnal TAPIs* 2014, Vol.10 No.1.
- Lin Y. Muilenburg and Zane L. Berge, Student Barriers to Online Learning: A Factor Analytic Study, *Distance Education*, 2005, 26(1)
- Puji Wulandari Kuncorowati, 2009, Menurunnya Tingkat Kesadaran Hukum Masyarakat Di Indonesia, *Jurnal Civics* 2009, Vol. 6, No. 1.
- Rika Saraswati, Asas Penghargaan Terhadap Hak Berpendapat Anak: Pengejawantahan ke dalam Pengajaran dan Pembelajaran, *PRAXIS Jurnal Sains, Teknologi, Masyarakat dan Jejaring*, 2018, Vol.1 no.1. DOI: <https://doi.org/10.24167/praxis.v1i1.1625>
- Rusman, 2011, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
- Saifullah, 2013, *Refleksi Sosiologi Hukum*, Bandung:Refika Aditama, cetakan ketiga.
- Yulita Pujilestari, Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19, *Adalah* 2020, Vol.4, No.1.

Pengelolaan Data Praktikum Lapangan Berbasis Aplikasi Android (studi kasus: Praktikum Geomatik)

Daniel Hartanto

Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, UNIKA Soegijapranata
daniel@unika.ac.id

A. Pendahuluan

Gawai dalam hal ini *smartphone* dan *tablet PC* merupakan peralatan elektronik yang paling populer pada masa sekarang ini. Orang dengan mudah mengakses berita, berkomunikasi, berbelanja maupun mengembangkan berbagai hobi. Gawai dengan harga beli yang terjangkau dari kalangan masyarakat luas, menjadikan Gawai menjadi pegangan orang baik tua maupun muda. Gawai seakan-akan menjadi kebutuhan utama seseorang dalam mendampingi setiap kegiatan sehari-hari.

Sistem operasi gawai yang populer yang umumnya terinstall antara lain: Android Operation System dan iOS Operation System yang dikembangkan oleh Apple. Android merupakan salah satu operation system yang populer setelah iOS. Android merupakan operation system yang sifatnya open source. Saat ini kita mengenal sistem Android terbaru yaitu Android 10.

Perkembangan aplikasi-aplikasi Android yang diciptakan perorangan maupun korporate dari hari ke hari semakin beragam. Aplikasi Android diciptakan dengan berbagai macam kegunaan antara lain: permainan (game), informasi, belanja online, edukasi. Menciptakan aplikasi android membutuhkan keahlian dalam menggunakan bahasa pemrograman tertentu, antara lain: Java, C++, Dart, C#, Kotlin. Kode-kode pemrograman disusun sedemikian rupa dan disain tampilan yang menarik sehingga menarik diunduh dan dijalankan. Kode pemrograman memerlukan waktu bagi seseorang untuk mempelajari dan mengaplikasikannya. Seseorang dalam mempelajari kode program juga membutuhkan usaha dan waktu yang banyak, kecuali seseorang merupakan penggemar ataupun pakar dalam sistem informasi program.

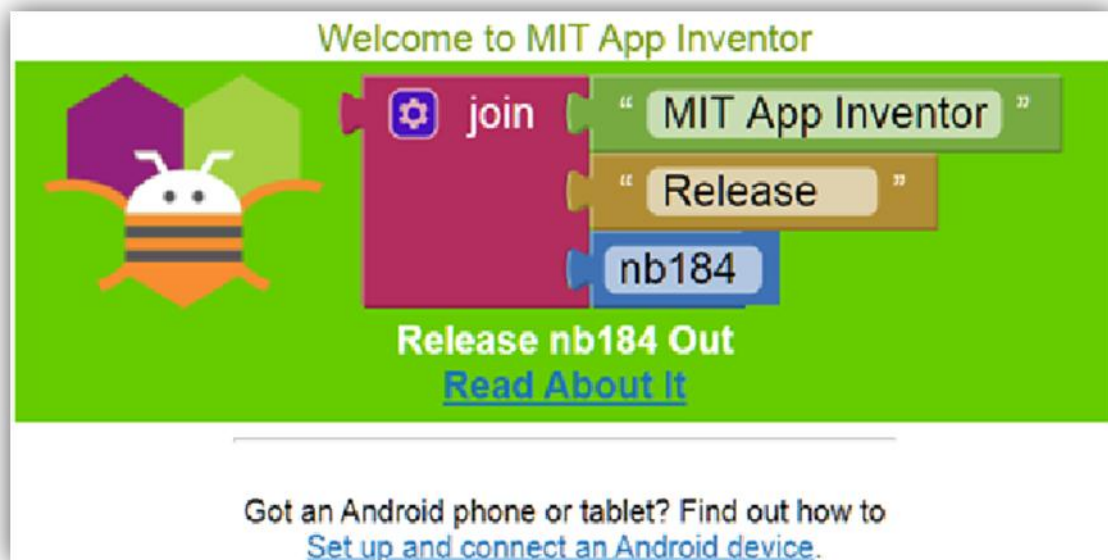
B. Pengenalan MIT App Inventor

Massachusetts *Institute of Technology* (MIT) dan Google mengembangkan suatu software dalam membangun atau menciptakan aplikasi berbasis android. Software ini berbasis *web: online* dan *offline*. Pada kesempatan ini, software yang berbasis web yang akan dibahas. Software ini diberi nama *MIT App Inventor*. Software ini mempunyai kelebihan antara lain:

1. Pengguna software ini tidak perlu menuliskan syntax atau perintah program ataupun code program
2. Mudah dipelajari lewat media online, antara lain: *youtube* maupun lewat referensi - referensi elektronik (*e-book*) maupun buku cetak
3. Sebagai media pembelajaran bagi pemula yang ingin mempelajari bahasa pemrograman
4. Tidak memerlukan spesifikasi hardware yang canggih, dengan 2 Gbyte RAM dan processor non intel sudah cukup
5. App Inventor mudah diakses dengan online dan offline
6. Offline: menginstall langsung ke desktop dan disertai dengan pengaturan sistem
7. Online: <http://ai2.appinventor.mit.edu/> dengan login dengan akun google
8. Dapat dipandukan dengan simulator dalam smartphone secara langsung
9. No coding tapi digantikan dengan sistem block yang mudah diaplikasikan oleh pemula
10. User friendly
11. Under windows dan Linux

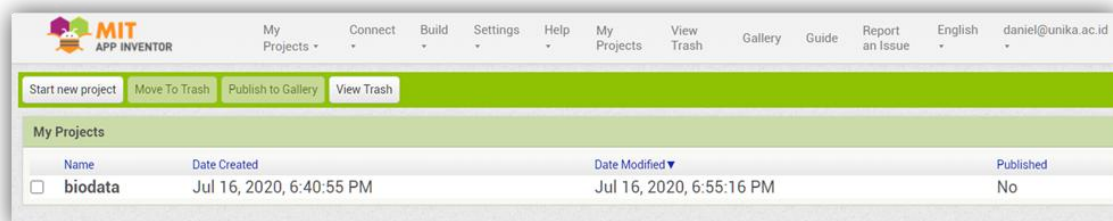
Akses software ini secara online: <http://ai2.appinventor.mit.edu/> dan login menggunakan email google. Setelah login, berikut tampilan *App Inventor*:

Tampilan pertama kali saat mengakses <http://ai2.appinventor.mit.edu/>, terlihat logo dan versi releasenya, lihat gambar 1



Gambar 1: Tampilan Welcome dari *App Inventor*

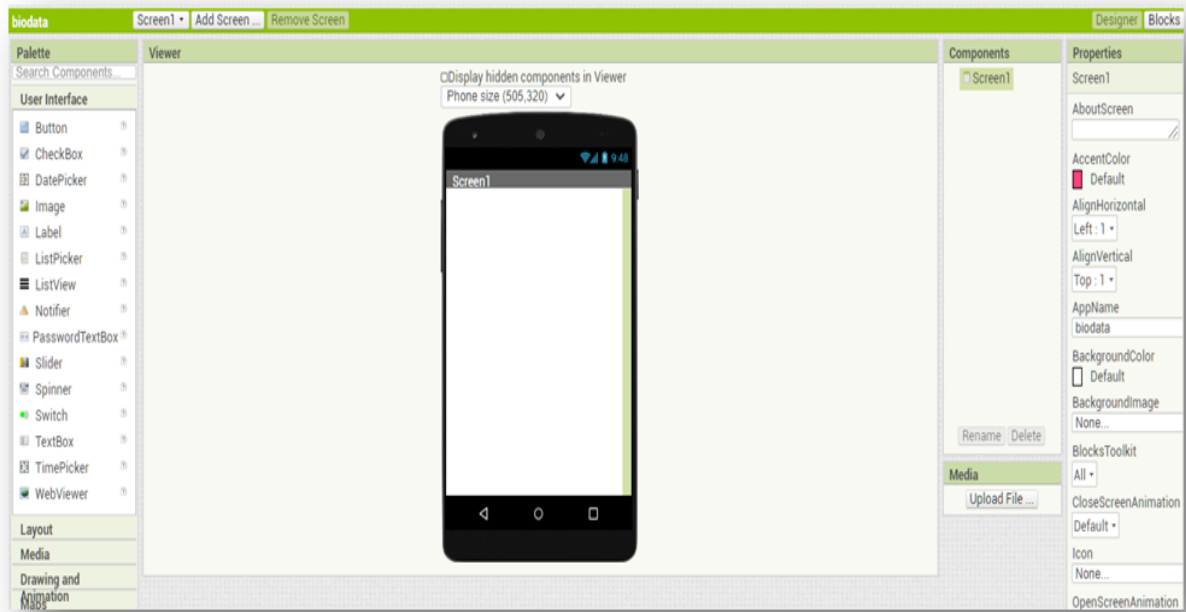
Setelah kita tekan tombol continue dari halaman welcome, maka akan tampil jendela halaman yang menampilkan project yang pernah kita buat. Project yang tampil dalam halaman ini lengkap dengan waktu atau date-time, saat kita membuat dan terakhir modifikasi project. File project secara *default* tersimpan dalam server *MIT App Inventor*. Bila kita akan membuat baru, kita tinggal klik tombol start new project. Bila kita akan memodifikasi *project* yang pernah kita buat, kita tinggal klik nama project. Lihat gambar 2



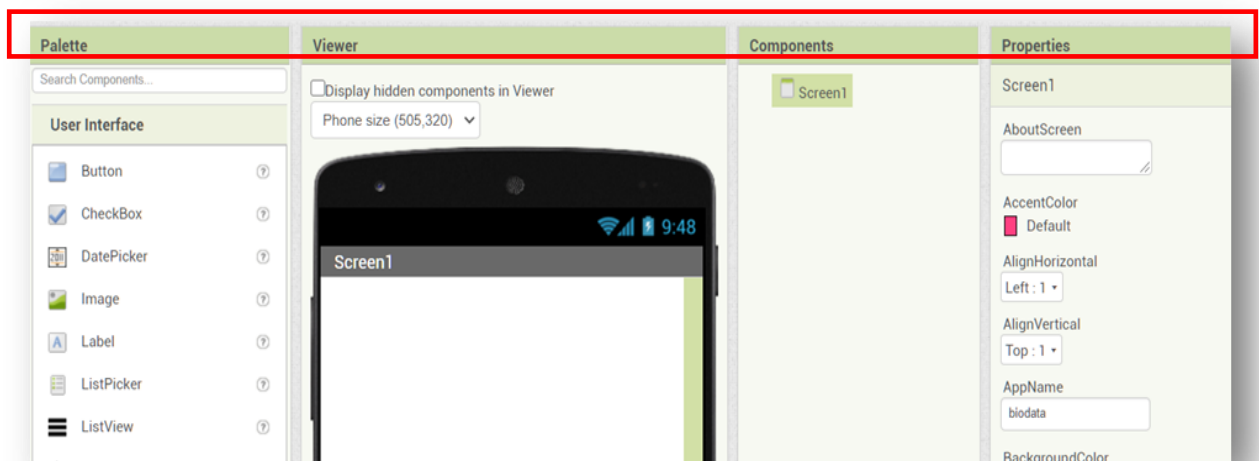
Gambar 2: Tampilan *list project*

Setelah kita mengklik start *new project*, maka tampil jendela halaman berikut ini.

Silahkan dilihat gambar 3



Gambar 3: Tampilan jendela disain komponen *designer*



Gambar 4: Tampilan jendela komponen block

Komponen -komponen yang terdapat dalam designer sebagai berikut:

1. *Palette* berisi item yang digunakan untuk mendesain tampilan seperti *button*, *check box*, *date picker*, *image*, *label*, dan lain-lain.

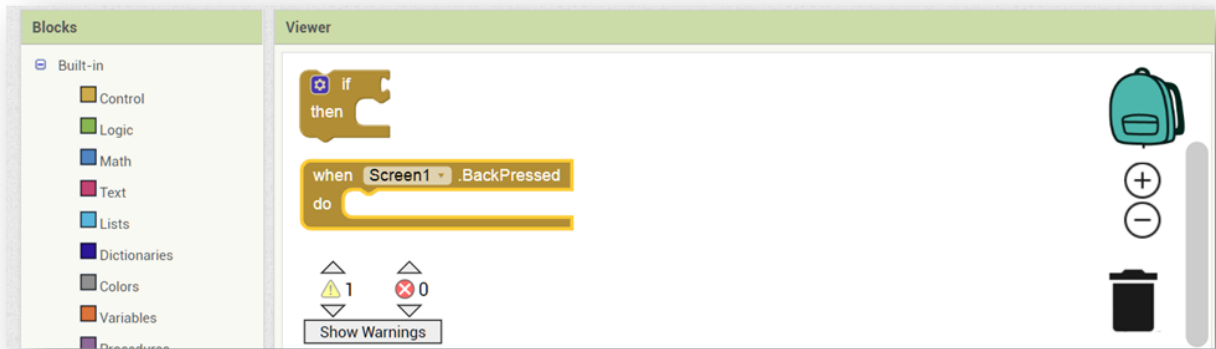
2. *Viewer* digunakan sebagai area kerja untuk menampilkan tampilan aplikasi yang akan didesain. Kolom ini merupakan tempat item dari *palette* diletakkan dan ditata dengan cara *drag and drop*.
3. *Components* menampilkan struktur atau layer dari item-item *palette* yang digunakan dalam proyek.
4. *Media* digunakan sebagai kolom untuk mengelola file-file gambar, video dan audio yang dipakai dalam mendesain aplikasi.
5. *Properties* merupakan kolom yang berisi detail dari setiap item *palette* yang dipakai seperti pemilihan warna, *background*, *height*, *width*, dan lain-lain.

Selain tampilan komponen designer, tak kalah penting dalam menjalankan aplikasi yang kita buat adalah jendela komponen block, Lihat gambar 4



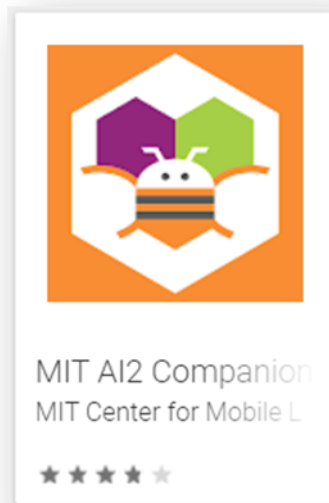
Gambar 5: Tampilan block control: if...then

Pada tampilan jendela komponen block, kita tinggal men *drag and drop* dari block yang sudah kita siapkan di jendela komponen designer. Block-block yang disediakan sangat mirip dengan permainan Puzzle, dinamanya ada bagian yang menonjol dan ada bagian yang terbuka. Sehingga block tersebut bisa dipasangkan dan saling locking satu sama lain. Lihat gambar 5 dan 6.



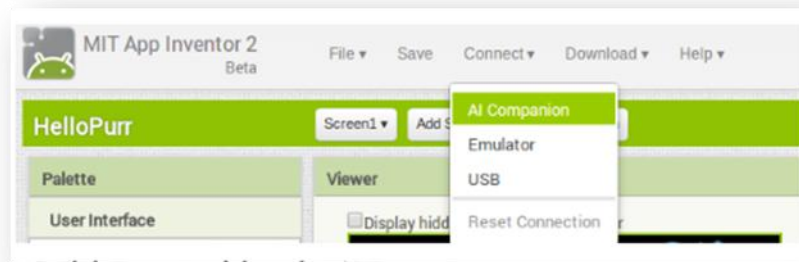
Gambar 6: Tampilan block yang terhubung dengan block lain seperti permainan *puzzle*

Tahap terakhir adalah mensimulasikan aplikasi. Sebelum mensimulatkan, smartphone atau tablet harus terinstall *MIT AI2 Companion* yang diunduh di *playstore* secara gratis, lihat gambar 7.



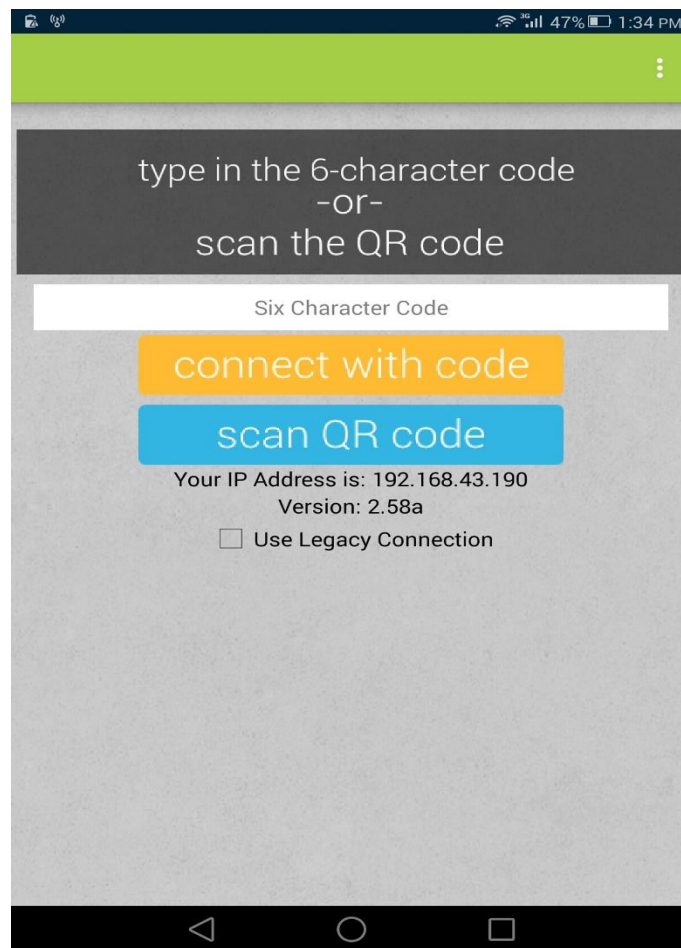
Gambar 7: MIT AI2 Companion

Cara mensimulatkan aplikasi, tinggal kita kembali ke jendela designer kemudian klik menu *ai2 companion*, maka dilayar komputer terdapat QR Code atau 6 digit kode.



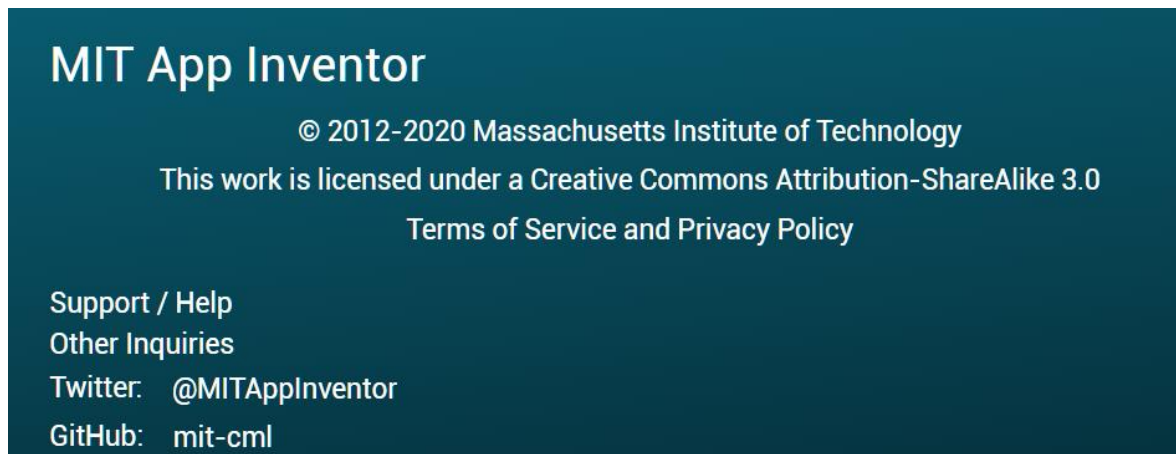
Gambar 8: Menu AI Companion dipilih

Kemudian *smartphone* yang sudah terinstall *MIT AI2 Companion*, kita scan code tersebut atau dengan memasukkan 6 digit kode yang tertera bersama QR code.



Gambar 9: Tampilan *MIT AI2 Companion* yang telah terinstal di *smartphone*

Pada gambar 10 merupakan dukungan dari software *app inventor*.



Gambar 10: Support dari *MIT App Inventor*

C. Praktikum Geomatik yang dilakukan mahasiswa Prodi Teknik Sipil

Praktikum lapangan di program studi Teknik Sipil merupakan kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan. Mahasiswa diperkenalkan cara kerja peralatan dan mengoperasikan peralatan tersebut. Praktikum sebenarnya ada dua macam antara lain: praktikum laboratorium dan praktikum lapangan. Praktikum laboratorium dilakukan secara indoor dalam ruang laboratorium sedangkan paraktikum lapangan bersifat outdoor. Praktikum outdoor merupakan praktikum yang membutuhkan peralatan dan operator yang sudah dibekali dalam SOP penggunaan alat tersebut.

Alat praktikum *geomatik* yang akan dibahas dalam artikel ini adalah *total station*. Bagaimana mahasiswa dengan mudah mengoperaskan alat sambil menginput data *real time*? Ini yang merupakan gagasan awal dari membangun aplikasi ini. Mahasiswa di lapangan tidak perlu menggunakan kertas kerja tapi lewat aplikasi android semua informasi yang dibutuhkan dalam mengisi form isian praktikum dapat dikerjakan secara mandiri dan *online*. Mahasiswa hanya perlu gawai saja.

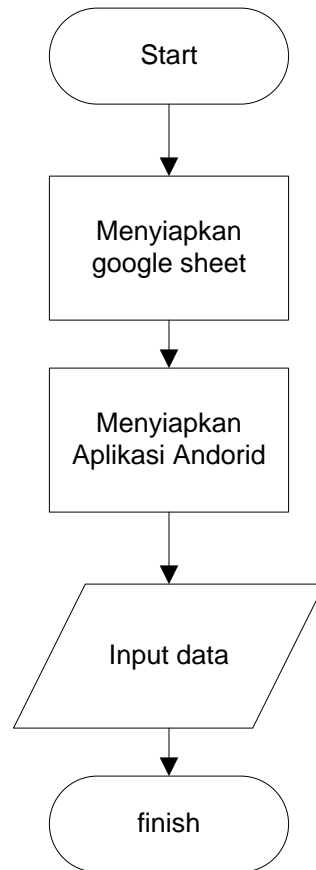
Perangkat software yang dipakai adalah aplikasi android yang dapat mengirimkan data secara *real time* ke *cloud storage*. *Cloud Storage* dalam hal ini adalah Google Drive dan aplkasi officenya adalah *google sheet*.

Google sheet merupakan solusi dari *google* dalam memfasilitasi aplikasi *Microsoft office* secara *online*. Keuntungan dari *google sheet* adalah kemudahan akses dimanapun dan kapanpun dengan syarat utama terdapat koneksi internet dan login ke *google drive*. Aplikasi ini juga dapat diakses lewat: laptop maupun perangkat *mobile* dan portable lainnya seperti *smartphone* dan *tablet PC*. Operation sistem, antara lain: Android, Windows, Linux dapat mengases *google sheet*.

D. Konsep Praktikum Online

Konsep praktikum online dimulai dari mahasiswa melakukan pengukuran lapangan dan menginput data real time ke *google sheet*. Secara real time, kelompok praktikum dapat pula mengases data tersebut dan melakukan pengolahan, antara lain: menghitung beda tinggi. Kelompok membuat laporan sementara yang diserahkan ke asisten lapangan sebagai laporan sementara. Asisten lapangan akan mengkoreksi dan bila ada kesalahan, asisten akan memerintahkan operator untuk mengulang baca kembali. Asistensi dilakukan secara *online*, data diolah sampai dengan selesai dan dilakukan presentasi hasil praktikum secara *online* pula. Syarat terpenting adalah kelompok mengetahui cara mengakses *google sheet* dengan sharing password. Password ini perlu diketahui bersama, sehingga setiap anggota tim secara jaringan atau *network* dapat bekerja mandiri, tidak harus bertemu dalam satu tempat. Bekerja secara mandiri di dalam kelompok tanpa harus bertemu, ini merupakan kelebihan pekerjaan yang dilakukan secara *online* sistem jaringan. Selain bekerja mandiri, secara tidak langsung mematuhi aturan pemerintah yaitu jaga jarak selama pandemi *covid-19* ini.

Aplikasi ini berdasarkan *flowchart* Gambar 11 berikut ini:



Gambar 11: Diagram Alir

D.1. Tujuan

1. Memudahkan mahasiswa dalam menginput data di lapangan secara cepat
2. Memudahkan mahasiswa dalam menyusun laporan praktikum lapangan sementara
3. Paperless dan tanpa alat tulis hanya butuh *smartphone* atau *tablet PC*
4. Setiap anggota kelompok dengan mudah mengakses online, lewat *google sheet*

D.2. Manfaat

1. Keterbatasan mahasiswa dalam menjalankan praktikum dikondisi covid-19
2. Proses asistensi pertama yaitu: data mentah lapangan bisa langsung dilaporkan
3. Data yang tersimpan *google drive*, maka dengan mudah anggota kelompok mengambil data secara online



DATA PENGUKURAN

Trik		sudut horizontal							sudut vertikal			keterangan
titik	Ba	derajat			menit			detik				



Mahasiswa dengan didampingi oleh asisten melakukan praktikum lapangan



Gambar 12: Konsep praktikum online

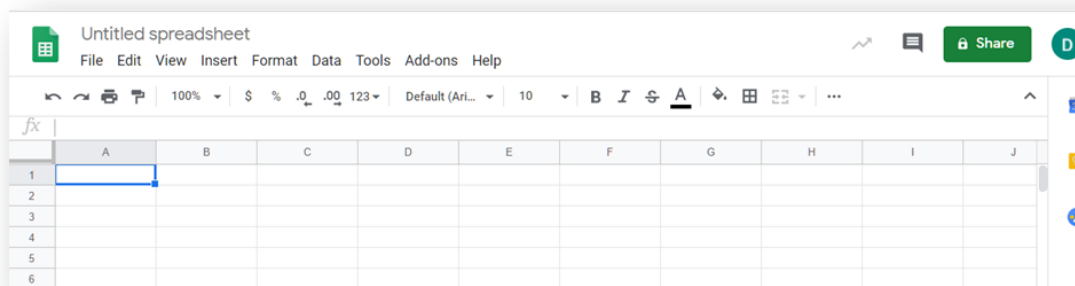
E. Perancangan aplikasi Android dengan *App Inventor*

Format tabel dalam *google sheet* mengacu pada gambar 13, mahasiswa tentunya harus punya akun *google*. Berikut tampilan dari *google sheet* lihat gambar 14

Berikut form isian praktikum *total station*:

Titik elevasi									keterangan	
Ti	titik	Bt	Ba	sudut horizontal			sudut vertikal			
				derajat	menit	detik	derajat	menit		detik

Gambar 13: Form isian data praktikum *total station*



Gambar 14: Tampilan *google sheet*

Pada komponen designer yang disetting adalah:

1. Komponen *label*
2. Komponen *input box*
3. Komponen *command button*

Bagian properties disetting, antara lain:

1. Font size
2. Button size

3. Color *background*
4. Input box size

Bagian block, perlu ditampilkan tautan atau *link google sheet* sebagai tempat untuk menyimpan data.

Input *header form* yang meliputi:

1. Lokasi praktikum
2. Waktu (tanggal, hari dan jam)
3. Operator
4. Alat yang digunakan

Input data lapangan dalam hal ini bacaan optik alat total station meliputi:

1. Bacaan benang atas
2. Bacaan benang tengah
3. Bacaan benang bawah
4. Sudut vertikal
5. Sudut horizontal

Setelah semua tersusun dalam *block*, maka aplikasi tersebut siap untuk disimulatkan dulu. Tujuan simulator adalah mencoba aplikasi sekaligus mengetahui *design view* yang telah kita susun sebelumnya.

F. Penutup

Bekerja di rumah dan belajar secara online dalam rangka pencegahan virus *corona* dapat dilakukan dengan mudah. Menggunakan smartphone dan koneksi internet, penginputan data, pengolahan data sampai dengan *final report* praktikum dapat dilakukan dengan rapi dan tepat. Terlepas semuanya itu peran asisten mahasiswa yang membimbing mahasiswa di lapangan sangatlah besar dan kondisi prima mahasiswa sebagai operator alat.

Referensi:

Modul Praktikum Geomatik, Program Studi Teknik Sipil, Univeristas Katolik Soegijapranata

Prayaga L, Hawthne J, Whiteside A (2014), *Android App Inventor for the Absolute Beginner*,
Cenage learning PTR, 20 Channel Center Street, Boston-MA02210, USA

Implementasi, Integrasi dan Inovasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan

Hironimus Leong, S.Kom, M.Kom

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata
marlon.leong@unika.ac.id

Pendahuluan

Teknologi dalam dunia pendidikan mengacu pada praktik pemanfaatan teknologi sehari-hari yang mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Teknologi tersebut meliputi *hardware* (komputer, laptop, tablet, handphone dan perangkat *device* lainnya), *software* (aplikasi dan layanan yang digunakan) dan juga sumber daya manusia yang mengoperasikan.

Penerapan teknologi berperan dalam membantu komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Teknologi apapun dapat diterapkan, mulai dari komputer super canggih sampai dengan teknologi sederhana seperti aplikasi *chat*. Penerapan teknologi mampu mengubah konsep ruang kelas konvensional (terbatas pada kapasitas, ruang dan waktu) menjadi ruang kelas tanpa batas. Semua dicapai dengan menerapkan cara atau metode yang tepat.

Teknologi mengubah kecepatan dan gaya belajar dalam semua aspek pendidikan. Saat ini pengetahuan dapat diakses secara bebas untuk meningkatkan kemampuan belajar. Teknologi menembus ruang dan waktu, sehingga kesenjangan pendidikan karena batas-batas daerah menjadi tereliminasi. The Economist tahun 2018, mengangkat tema menarik “*In poor countries technology can make big improvements to education*”, bahwa masalah utama dari sisi pendidik yang tidak berkompeten, bodoh dan tidak berkualitas, dapat digantikan perannya oleh sebuah tablet. [1]

Dalam sambutan pada Perayaan Dies Natalis ke 38 Unika Soegijapranata, Ganjar Pranowo – Gubernur Jawa Tengah menyampaikan sudah waktunya melakukan perubahan besar pada seluruh tatanan kehidupan (termasuk pendidikan). Ilmuwan harus berdiri di barisan terdepan untuk melakukan perubahan pola kerja konvensional dengan pola kerja baru. Perlu inovasi dalam teknologi visual dalam pendidikan, yaitu virtual reality atau hologram. [2]

Dengan demikian, teknologi untuk dunia pendidikan, tidak saja berbicara tentang implementasi, namun juga integrasi semua aspek dan juga ada inovasi baru. Contoh yang bisa dijadikan rujukan implementasi teknologi untuk pendidikan adalah platform milik Unika Soegijapranata di <https://cyber.unika.ac.id/> (selanjutnya disebut Cyber).

Implementasi Teknologi

Dalam implementasi teknologi, ada 3 aspek minimal yang ditemui dalam cyber, yaitu:

1. Aspek Administrasi untuk mengurangi beban administrasi non akademik seperti presensi, pengumuman dan berita acara kuliah.
 - Melalui cyber, proses administrasi seperti presensi mahasiswa dapat digantikan oleh fasilitas *Attendance*.
 - Dosen dapat menentukan topik pertemuan virtual untuk menggantikan berita acara perkuliahan.
2. Aspek Penilaian menjadi efektif dan efisien
 - Proses penilaian atau *assessment* kepada mahasiswa berjalan secara efektif melalui pemberian tugas (*assignment*), dan diskusi (*forum* dan fasilitas *chat*).
 - Efisiensi waktu dapat dicapai melalui *quiz*. Tersedia bank soal dan kunci jawaban yang memudahkan sistem dalam memberikan proses penilaian cepat.
3. Aspek Mengajar, tersedia dukungan praktik mengajar yang sangat luas dan mendukung pengembangan keilmuan.
 - Dosen dapat menyertakan bahan kuliah dan referensi belajar seperti buku (*book*), materi kuliah (*file*), dan halaman web (*link url*) bagi mahasiswa.

Implementasi dari teknologi yang ada dalam cyber, perlu didukung oleh aspek lain yaitu **modernisasi infrastruktur**. Kekuatan *hardware* khususnya kemampuan server diimbangi juga dengan kecepatan akses internet. Selain itu, masih ada aspek lain yang sangat vital, yaitu:

1. Kesiapan menggunakan teknologi secara efektif. Dosen senantiasa mendapatkan pelatihan menggunakan cyber, tersedianya bantuan teknis, dan hadirnya komunitas kampus sebagai tempat belajar dan berbagi informasi.
2. Kepemimpinan (*leadership*) yang memicu perubahan budaya, dapat mendorong dan memberdayakan para dosen untuk siap berubah.
3. Dukungan digital, dimana pengadaan teknologi dilakukan secara tepat, dan fokus pada aspek keamanan dan privasi pengguna.

Integrasi Teknologi

Cyber tidak hanya berbicara tentang implementasi teknologi, tapi juga menyangkut integrasi teknologi. Tujuannya adalah memberikan layanan maksimal bagi semua pengguna. Layanan yang dikembangkan seperti mengintegrasikan data mahasiswa ke cyber, sehingga tetap tersinkronisasi dengan data sentral. Layanan email mahasiswa dengan domain @student.unika.ac.id juga terintegrasi dengan cyber sebagai fasilitas komunikasi. Layanan *video conference* seperti BigBlueButton, Google Meet, Jitsi, OpenMeetings adalah aplikasi terbaik yang dapat beradaptasi dengan platform cyber sebagai fasilitas pembelajaran visual.

Cyber juga diperkaya dengan koneksi langsung ke perpustakaan digital. Hal ini menjadi kunci utama yaitu tersedianya sumber pengetahuan seluas mungkin kepada penggunanya. Koneksi katalog online Perpustakaan, Repository hasil penelitian, Jurnal Ilmiah, katalog online Jaringan Perpustakaan APTIK, serta Mendeley - Reference Manager. [3]

Dengan integrasi teknologi, ternyata masih ada pekerjaan rumah yang harus diselesaikan. Mengingat bahwa pendidikan adalah hak setiap warga negara, maka cyber perlu menyediakan akses bagi penyandang disabilitas atau difabel. Sebagai contoh, terintegrasinya modul Braille, atau modul penerjemah materi dengan bahasa isyarat. Dengan semakin lengkapnya integrasi tersebut, maka implementasi teknologi dalam dunia pendidikan akan semakin nyata memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi semua orang.

Inovasi Teknologi

Inovasi teknologi sangat dibutuhkan dalam cyber karena berkembangnya kebutuhan dan kemajuan teknologi itu sendiri. Contoh adalah hadirnya modul *Virtual Programming*, modul khusus yang diperuntukan bagi mahasiswa bidang ilmu komputer untuk menuliskan kode program. [4]

Beberapa inovasi teknologi yang bisa dihadirkan oleh cyber di masa depan, antara lain:

1. Asisten Digital, yang mampu bekerja seperti Google Assistant, Siri atau Cortana, namun secara spesifik menjawab kebutuhan pengguna cyber.
2. Teknologi *augmented reality*, yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa kedokteran dalam mempelajari anatomi tubuh manusia.
3. *Assitive Technology*, yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna berkebutuhan khusus. Hal paling sederhana adalah menerjemahkan teks ke suara atau sebaliknya (*text to speech*)
4. Robot Pengawas; dengan dukungan *Artificial Intelligence (AI)*, yang dapat memantau kinerja, analisis dan memberikan penilaian terhadap aktivitas setiap dosen.
5. *Interactive Smart Boards*; memanfaatkan teknologi replikasi *whiteboard* dimana dosen yang mengajar pada kelas tertentu, materinya dapat diakses di kelas-kelas lain di tempat yang berbeda.

Penutup

Teknologi dalam pendidikan, tidak saja hanya diimplementasikan, namun juga butuh integrasi teknologi lain untuk melengkapi. Kata kunci implementasi teknologi dalam Pendidikan adalah inovasi, yaitu bagaimana menerapkan hal-hal baru sehingga teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang menyenangkan.

Referensi

- [1] "The Economist," 2018. [Online]. Available: <https://www.economist.com/international/2018/11/17/in-poor-countries-technology-can-make-big-improvements-to-education>. [Accessed 8 Agustus 2020].
- [2] "DIES NATALIS KE 38 UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG," Google, 5 Agustus 2020. [Online]. Available: <https://www.youtube.com/watch?v=6p5oywxwNUM>. [Accessed 5 Agustus 2020].
- [3] "CYBER UNIKA SOEGIJAPRANATA," 2020. [Online]. Available: <https://cyber.unika.ac.id/>. [Accessed 10 Agustus 2020].
- [4] "ayosemarang.com," 23 April 2020. [Online]. Available: <https://www.ayosemarang.com/read/2020/04/23/55836/unika-jalankan-praktik-pemrograman-virtual-bagi-mahasiswa-di-rumah>. [Accessed 10 Agustus 2020].

“Joyful Learning” dengan Video sebagai Media Pembelajaran

Dr. Heny Hartono, SS, M.Pd

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Unika Soegijapranata

heny@unika.ac.id

Sejalan dengan perkembangan metode mengajar bahasa asing, penggunaan komputer dalam proses pembelajaran bahasa asing juga mengalami dinamika perkembangan yang menarik. Istilah CALL (*Computer Assisted Language Learning*) telah mulai dikenal sejak tahun lima puluhan seiring dengan diperkenalkannya metode “*Grammar Translation Method*” dan “*Audiolingual Method*” dalam pengajaran bahasa asing. Selama dua dasawarsa, CALL diaplikasikan sebagai *Structural/Behaviorist CALL* dimana komputer lebih banyak dipakai dalam proses pembelajaran bahasa asing di laboratorium bahasa (Stevie, 2020). Pada tahun delapan puluhan hingga sembilan puluhan, metode pengajaran bahasa asing lebih mengarah pada pembelajaran bahasa asing yang komunikatif. Oleh karena itu, penggunaan CALL dalam kelas bahasapun juga dikenal sebagai *Communicative CALL* dimana teknologi dapat membantu siswa mengikuti pelajaran secara interaktif. Memasuki era tahun dua ribuan, *Integrative CALL* tampak mewarnai dunia pengajaran bahasa, khususnya bahasa asing. Dengan *Integrative CALL*, guru dapat mengintegrasikan materi pengajaran dan teknologi. Dengan demikian, CALL sudah tidak asing lagi dalam proses pembelajaran bahasa asing.

Mike Levy dalam artikelnya yang berjudul “*Technologies: Finding the Right Balance*” (Donaldson &Haggstrom, 2006) mengatakan bahwa seorang guru harus mengoptimalkan metode mengajar, sumber referensi, dan alat bantu mengajar agar dapat mengaplikasikan CALL dengan efektif. Lebih jauh, ia menggarisbawahi pentingnya memperhatikan konteks dan tujuan setiap pembelajaran. Berangkat dari argumen tersebut, seorang pengajar perlu untuk memilih teknik dan media mengajar dengan tepat agar materi pengajaran dapat terserap siswa secara optimal. Dalam artikel ini, penulis akan memaparkan penggunaan video dalam pengajaran bahasa Inggris secara daring sebagai salah satu bentuk pengaplikasian *Integrative CALL*.

Penggunaan video dalam pembelajaran bahasa Inggris bukanlah suatu hal yang baru namun tak dapat dipungkiri bahwa teknik mengajar bahasa Inggris dengan video masih tetap efektif digunakan hingga saat ini. Salah satu manfaat dari penggunaan video dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah *seeing the language in use* (Harmer, 1983). Siswa dapat melihat penggunaan bahasa Inggris dalam konteks sesungguhnya serta belajar aspek budaya lain yang tampak dalam video tersebut. Di samping itu, penggunaan video dalam pengajaran bahasa Inggris juga dapat menciptakan atmosfir belajar yang menyenangkan bagi siswa serta menjadi *mood booster* bagi mahasiswa maupun dosen. Hal ini terkait dengan learning style generasi Z yang lebih menyukai gaya belajar yang interaktif dan menantang mereka untuk berpikir dan berdiskusi (Rothman, 2016).

Beberapa tantangan yang dihadapi guru saat menggunakan video dalam proses mengajar secara daring antara lain pemilihan video yang tepat sesuai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan durasi dari video tersebut. Video yang dipakai dalam pembelajaran seyogyanya tidak terlalu panjang sehingga guru atau dosen tetap memiliki waktu untuk mengulas atau membahas beberapa poin penting dalam pelajaran tersebut. Video juga berperan untuk mengantar siswa pada topik utama pelajaran pada hari tersebut. Di samping itu, guru atau dosen juga ditantang untuk dapat membawa siswa atau mahasiswa pada diskusi yang menarik terkait materi utama. Oleh karena itu, dosen perlu menyiapkan beberapa pertanyaan terkait video yang ditampilkan dalam kelas daring. Dosen juga perlu mengantisipasi beberapa kendala yang mungkin terjadi saat pemutaran video seperti misalnya gangguan koneksi internet atau munculnya video iklan bila dosen mengambil video langsung dari internet (misal dari youtube).

Platform cyber.unika.ac.id menyediakan fasilitas untuk menayangkan video baik melalui menu *assignment*, *forum*, maupun melalui BBB (*Big Blue Button*). Fasilitas yang ada memudahkan dosen untuk dapat memasukkan tautan link video maupun menggunakan fasilitas *share an external video* di BBB. Video yang digunakan dapat diambil dari youtube maupun video buatan sendiri yang dapat diupload terlebih dahulu ke google drive dan kemudian di copy url nya. Apabila dosen akan membuat sendiri video pembelajarannya, video dapat dibuat dengan cara rekaman dengan teknik *green screen* maupun membuat rekaman video sendiri dengan kamera atau handphone. Selain itu, dosen juga dapat membuat video dalam bentuk lain seperti *cartoon* dengan memanfaatkan

beberapa aplikasi yang dapat diunduh dari internet (playstore). Dengan demikian, dosen dapat mengintegrasikan CALL yang dalam hal ini video dengan materi pembelajaran.

Sebagai kesimpulan, penggunaan video dalam kelas daring dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Penggunaan video dalam pembelajaran secara daring dapat membantu dosen memberi contoh riil terkait topik pembelajaran sekaligus memberi ruang bagi dosen untuk mengembangkan materi pembelajaran. Dari sisi mahasiswa, video dapat membantu mereka lebih memahami penjelasan dosen. Namun demikian, terlepas dari beberapa manfaat video untuk menunjang proses belajar mengajar secara daring, dosen tetap dituntut untuk lebih kritis dalam menyeleksi materi video serta lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif di dalam kelas daring. Penggunaan video dalam kelas daring juga dapat diaplikasikan dalam mata kuliah non-bahasa yang dapat disesuaikan dengan topik utama pembelajaran tersebut.

Referensi:

Donaldson, RP & Haggstrom, MA. 2006. *Changing Language Education Through CALL*. Great Britain. TJ International Ltd, Padstow, Cornwall.

Harmer, J. 1983. *The Practice of English Language Teaching*. England. Longman.

Rothman, D. 2016. *A Tsunami of Learners Called Generation Z*.
http://www.mdle.net/Journal/A_Tsunami_of_Learners_Called_Generation_Z.pdf

Stevie, D. 2020. *Teachers on CALL: What Educators Must Know about Computer Assisted Language Learning*. Downloaded from <https://www.fluentu.com/blog/educator/what-is-computer-assisted-language-learning/>

Mengubah Dapur Sebagai Laboratorium: Kreativitas dan Tantangan

Inneke Hantoro; Mellia Harumi; Haniel Yudiar

Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata
inneke.hantoro@unika.ac.id; mellia@unika.ac.id; haniel@unika.ac.id

Pandemi Covid-19 telah mengubah dunia pendidikan tinggi. Sejak Maret 2020, jutaan mahasiswa bersama para dosen terpaksa menjalani proses pembelajaran daring dari rumah. Peralihan pembelajaran secara konvensional ke daring memicu kegagalan institusi perguruan tinggi, baik terkait infrastruktur, sistem pedagogi, dan kesiapan sumber daya manusianya.

Perubahan drastis ini menciptakan tantangan besar bagi para dosen untuk mendesain sistem pembelajaran, terutama untuk mata kuliah praktek di laboratorium yang membutuhkan *hands-on experience* (praktik langsung). Berbeda dengan mata kuliah teori yang dapat dilakukan 100% secara daring, kuliah praktikum memiliki kendala untuk meraih capaian pembelajaran, yaitu kemampuan praktis (*practical proficiency*) melakukan analisis di laboratorium. Kehilangan kesempatan untuk mendapatkan praktik langsung menjadi perhatian mahasiswa. Pendidikan tinggi teknis dan profesional, yang seringkali bergantung pada instrumen dan laboratorium untuk melatih mahasiswanya akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi (IESALC, 2020).

DESAIN PRAKTIKUM DI RUMAH

Tulisan ini mengambil contoh pelaksanaan mata praktikum daring di Program Studi Teknologi Pangan, yaitu praktikum Kimia Pangan. Oleh karena ada kemampuan praktis yang harus dikuasai mahasiswa, maka praktik langsung juga tetap harus diberikan kepada mahasiswa dengan pendampingan yang dilakukan secara daring. Praktikum didesain untuk dapat dilakukan 150 mahasiswa di rumah masing-masing. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa dibagi dalam kelompok – kelompok kecil, dengan demikian mahasiswa tetap bekerja secara mandiri dan tetap berdinamika dalam kelompok. Asisten dosen yaitu beberapa mahasiswa senior juga dilibatkan.

Beberapa faktor menjadi pertimbangan dalam mendesain praktikum ini. Topik materi praktikum dikaitkan dengan kasus sehari-hari dan menggunakan bahan dan

peralatan yang mudah didapat dan tersedia di dapur. Analisis yang dilakukan berupa analisis kualitatif dan deskriptif sebagai pengganti analisis kimia laboratoris.

Modul praktikum disesuaikan dengan tujuan praktikum mandiri di rumah. Banyak contoh modul eksperimen kimia pangan yang diperuntukkan bagi mahasiswa tingkat sarjana yang tersedia dan dari sumber yang terpercaya, sebagai contoh di antaranya adalah dari *Institute for Food Technologists* (IFT) dan *American Chemical Society* (ACS).

Peran serta asisten dosen sangat besar dalam penyiapan, pelaksanaan hingga evaluasi praktikum. Untuk kelancaran proses praktikum, dilakukan beberapa kali asistensi yang dihadiri oleh semua praktikan, asisten dosen dan tim dosen.

Dengan pelaksanaan praktikum yang menggabungkan kerja mandiri dan kerja sama dalam tim serta proses pelaksanaan yang tidak dapat dimonitor secara langsung, maka sistem evaluasi juga perlu dimodifikasi. Evaluasi terhadap performa mahasiswa selain dari komponen laporan dan responsi juga melalui penilaian praktek dan dari rekan kelompok. Untuk penilaian praktek mahasiswa diminta mendokumentasikan proses pelaksanaan praktikum di rumah dari awal hingga akhir, termasuk hasil kegiatan praktikumnya.

CYBER SEBAGAI PLATFORM PELAKSANAAN PRAKTIKUM

Platform Cyber dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran praktikum secara daring. Cyber tidak hanya sebatas pada merekam kehadiran praktikan saja, namun juga digunakan untuk komunikasi daring secara langsung antara pratikan dengan dosen atau asisten dosen melalui Forum Chat, untuk memfasilitasi kendala yang dialami oleh praktikan selama praktikum.

Big blue button dimanfaatkan untuk pertemuan asistensi virtual di masa praktikum. Sayangnya sering terjadinya error saat penggunaan BBB. Proses penilaian akhir praktikum dilakukan melalui penyelenggaraan responsi memanfaatkan fitur *Quiz*. *Quiz* dalam Cyber menyajikan berbagai macam fitur jenis soal yang akan diberikan.

EVALUASI PELAKSANAAN

Metode praktikum dengan mengubah dapur menjadi laboratorium membuka wawasan mahasiswa bahwa perubahan pangan secara kimiawi dapat dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Kemandirian mahasiswa dalam melakukan percobaan juga dapat

dikembangkan. Komunikasi yang baik antar kelompok juga turut menunjang keberhasilan praktikum.

Praktikum dengan metode ini memberikan keterbatasan mahasiswa untuk mengalami proses melakukan analisis secara utuh dan akurat. Mahasiswa juga belum mengenal alat-alat yang biasanya digunakan di laboratorium. Materi praktikum yang diberikan juga terbatas, disesuaikan dengan keadaan dapur.

Pelaksanaan praktikum di rumah untuk topik kimia analitik sudah banyak diterapkan oleh banyak perguruan tinggi di dunia. Kelemahannya adalah keberagaman kualitas (tergantung dari motivasi mahasiswa) dan kemungkinan terlalu sederhana (Mackay & Fisher, 2014). Modifikasi materi praktikum terutama untuk parameter pengamatan dan metode analisis butuh untuk diperbaiki dan dikembangkan.

Melalui Angket Evaluasi Pembelajaran (AEP), sebanyak lebih dari 90% praktikan terdorong untuk menggunakan bahan dan pembelajaran baik yang tersedia maupun bahan pembelajaran tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan praktikum di masa pandemi ini tidak mengurangi antusiasme mahasiswa untuk melakukan percobaan dan menganalisis hasil percobaan dengan diperkuat melalui pencarian sumber literatur ilmiah lainnya. Praktikan menyatakan bahwa kegiatan praktikum pada semester ini merupakan hal baru sehingga mereka mendapatkan tambahan wawasan. Tugas percobaan yang diberikan juga sesuai dan relevan dengan materi perkuliahan Kimia Pangan yang mereka peroleh. Kesesuaian ini memberikan pandangan baru kepada mahasiswa bahwa ilmu yang dipelajari merupakan ilmu aplikatif yang dapat ditemui tidak hanya dalam skala laboratorium saja, melainkan di kehidupan sehari-hari secara nyata.

KESIMPULAN

Kehadiran pandemi di satu sisi telah mengkatalisa penguasaan penggunaan teknologi para dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, pandemi menciptakan tantangan yang harus dijawab oleh perguruan tinggi terkait dengan tercapainya kemampuan praktis terutama untuk mata kuliah praktikum yang membutuhkan praktik langsung di laboratorium. Kreativitas para dosen sungguh dibutuhkan dalam mendesain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini namun tetap memberikan proses belajar yang bermakna dan penuh suka cita bagi mahasiswa.

Sebagian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan pembelajaran secara virtual, dan tidak mengurangi minat belajar mahasiswa untuk memperluas wawasan dan memperdalam pengetahuannya. Akan tetapi, konsep pembelajaran yang memfasilitasi praktik langsung oleh mahasiswa di rumah juga diperlukan untuk mengasah kemampuan praktis mahasiswa. Upaya perbaikan rancangan dan sistem pembelajaran mata kuliah praktikum perlu tetap dilakukan. Dukungan institusi terkait dengan infrastruktur sangat diperlukan.

REFERENSI

- IESALC. 2020. Covid-19 and higher education: Today and tomorrow. UNESCO. Diunduh 12 Agustus 2020. <http://www.iesalc.unesco.org/en/wp-content/uploads/2020/04/COVID-19-EN-090420-2.pdf>.
- Mackay, S. & D. Fisher. 2014. Practical Online Learning and Laboratories, for Engineering, Science and Technology: Apply the new online technologies to create brilliant hands-on, interactive education and training for professionals and students of engineering and technology. IDC Technologies Pty Ltd. Perth.

Kemandirian Belajar: Jurus Sukses Kuliah Daring

Eny Trimeiningrum, SE, M.Si

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNIKA Soegijapranata
eny@unika.ac.id

A. Pembelajaran Daring di Masa Pandemi

Corona virus disease-19 (Covid-19) pertama mewabah mulai Bulan Desember Tahun 2019 di Wuhan Tiongkok. Kemudian virus tersebut menjadi pandemi di banyak negara di dunia. Indonesia termasuk negara yang sampai saat ini terkena pandemi virus tersebut, tercatat 130.718 orang yang positif terkena covid-19 per tanggal 12 Agustus 2020. (<https://www.kompas.tv>). Pandemi ini mengubah semua aspek/lini kehidupan antara lain aspek sosial dan ekonomi. Pemerintah menerapkan protokol kesehatan dan kehidupan normal baru (*new normal*) untuk masyarakat dalam menjalankan kehidupannya. Penggunaan teknologi informasi digital menjadi solusi bagi masyarakat untuk berinteraksi baik dalam menjalankan pekerjaan, mengaktifkan kembali roda ekonomi, maupun proses pembelajaran bagi siswa dan mahasiswa.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim dalam konferensi daring terkait dengan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Akademik 2020/2021 pada Hari Senin Tanggal 15 Juni 2020, menyatakan khusus untuk pembelajaran di perguruan tinggi pada semua zona wajib dilakukan secara daring sampai dengan adanya kebijakan lebih lanjut. Dengan demikian pembelajaran di perguruan tinggi semenjak sekitar Bulan Maret Tahun 2020 sampai dengan adanya kebijakan lebih lanjut diharuskan menggunakan pembelajaran daring.

Pembelajaran dalam jaringan atau dikenal dengan istilah pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan sistem *online* tanpa tatap muka secara fisik antar pendidik dan peserta didik. Sistem pembelajaran ini juga biasa disebut dengan *e-learning*. *E-learning* ini tentunya harus didukung oleh sebuah sistem yang dinamakan *Learning Management System* (LMS). Unika Soegijapranata telah mengembangkan LMS sejak Tahun 2009 kemudian dikembangkan lebih lanjut di Tahun 2014 dan Tahun 2017, platform pembelajaran daring Unika Soegijapranata yang

dikembangkan tersebut adalah cyber.unika.ac.id dan digunakan hingga saat ini. Dengan cyber.unika.ac.id memungkinkan proses pembelajaran berjalan selayaknya pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas. Platform ini mampu memberi fasilitas bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan tatap muka secara virtual, dosen bisa mengunggah materi perkuliahan, mahasiswa bisa mengunduh materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen, kemudian dosen dan mahasiswa atau antar mahasiswa bisa berdiskusi melalui aktivitas *chat* atau *forum*, serta proses evaluasi dapat juga dilakukan melalui *assignment* dalam bentuk kuis atau tugas yang lainnya. Sehingga pemberian materi kuliah, umpan balik, maupun evaluasi sebagai syarat pembelajaran *online* yang baik dapat dilakukan melalui cyber.unika.ac.id yang dapat dilakukan secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Istilah *synchronous* diartikan sebagai aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam waktu sama (*real time*), sedangkan *asynchronous* diartikan sebagai pembelajaran yang dilakukan tidak dalam waktu yang sama atau berbeda (tidak *real time*).

B. Kemandirian Belajar Mahasiswa Sangat Dibutuhkan Dalam Kuliah Daring.

Salah satu syarat agar pembelajaran daring berjalan efektif dan sukses bagi mahasiswa adalah adanya kemandirian belajar. Mahasiswa dikategorikan sebagai pribadi yang dewasa. Dewasa dalam konteks ini merujuk pada kematangan seorang individu dan mempunyai tanggungjawab dalam menjalani kehidupannya, sehingga konsep pendidikan yang dianggap sesuai diperguruan tinggi tidak hanya sekedar *pedagogy* tetapi *andragogy* bahkan *heutagogy*.

Pedagogy (yang juga dikenal dengan *Education 1.0*) diartikan sebagai teknik atau metode pengajaran dimana pendidik mentransformasikan materi pengetahuan, memotivasi, mengawasi, serta memfasilitasi peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran sehingga pendidik berada pada posisi sentral. Sedangkan *Andragogy* (*Education 2.0*) adalah proses pembelajaran yang ditujukan untuk orang dewasa (*adult learning*), dimana diasumsikan peserta didik memiliki kemampuan untuk merencanakan atau merancang proses belajar, memikirkan cara terbaik untuk belajar, menganalisis, menyimpulkan serta mengambil manfaat dari apa yang dipelajarinya. Sehingga fungsi pendidik hanya sebagai fasilitator tidak lagi mengkurui. Kemudian *heutagogy* (*Education 4.0*) dikatakan sebagai perpanjangan *andragogy* dimana peserta didik atau pembelajar

menentukan sendiri apa dan bagaimana belajar akan dilakukan, hal ini dimungkinkan karena adanya bantuan teknologi informasi yang berkembang pesat. (Hiryanto, 2017).

Empat konsep dasar yang terkait dengan pembelajaran bagi orang dewasa adalah: 1) konsep diri, dimana orang dewasa dianggap sebagai orang yang cukup matang dan mandiri; 2) pengalaman yang dimiliki. Pengalaman sangat berhubungan erat dengan cara pengambilan keputusan; 3) kesiapan belajar. Kesiapan belajar ini muncul dari secara sadar dari diri sendiri yang tentunya terkait dengan rasa tanggungjawab dan pengalaman yang dimiliki; 4) perspektif terhadap waktu dan orientasi kepada belajar. (Hiryanto, 2017).

Dosen dalam menyelenggarakan pembelajaran daring tentunya berprinsip pada empat konsep dasar pembelajaran bagi orang dewasa seperti yang dikemukakan di atas, yaitu beranggapan bahwa mahasiswa adalah orang yang dikategorikan dewasa yang mempunyai konsep diri terkait dengan kematangan dan kemandirian, mempunyai pengalaman yang berbeda dengan anak-anak, mempunyai kesiapan untuk belajar, dan mampu mengelola waktu sebaik-baiknya, serta mempunyai orientasi yang jelas terhadap proses belajarnya. Namun demikian dosen juga tidak hanya sekedar meng-*upload* materi dan memberi tugas-tugas semata kepada mahasiswa, tetapi komunikasi dan umpan balik dengan mahasiswa serta melakukan evaluasi terhadap kinerja belajar harus dilakukan secara baik sehingga *student engagement* muncul dan terjaga dengan baik.

Di sisi mahasiswa, bila ingin meraih kesuksesan sukses dalam perkuliahan daring maka dia harus dengan penuh kesadaran melibatkan diri dengan aktivitas perkuliahan dan beranggapan bahwa hasil yang akan diperoleh adalah karena upaya keras mereka sendiri. Sehingga selain sisi kognisi, keterlibatan emosi dan afeksi dalam proses pembelajaran harus muncul pada diri mahasiswa. Motivasi belajar yang tinggi untuk mampu menguasai materi perkuliahan, kemandirian untuk mencari sumber belajar lain selain dari dosen, dan kemampuan mengelola waktu yang baik adalah bekal untuk sukses kuliah secara daring.

Pengalaman saya mengajar secara daring dengan menggunakan cyber.unika.ac.id, membuktikan bahwa mahasiswa yang meraih nilai yang sangat baik adalah mereka yang selalu aktif dalam proses perkuliahan. Mahasiswa yang antusias dan bersemangat dalam perkuliahan sangat terlihat keaktifannya dalam bertanya baik dengan menggunakan *BigBlueButton* maupun dalam aktivitas *chat* atau *forum*. Mahasiswa yang antusias dalam kuliah juga terlihat dalam aktivitas mereka saat mengumpulkan tugas (*assignment*) yang

tepat waktu dengan hasil yang sangat baik yang nyaris tanpa plagiat. Tidak hanya di platform cyber.unika.ac.id tetapi antusiasme mereka juga terlihat pada keaktifan mereka dalam berkomunikasi dengan saya di media komunikasi yang lain.

C. Kesimpulan

Kesuksesan mahasiswa dalam kuliah daring ditentukan banyak hal, tidak sekedar ketersediaan infrastruktur yang memadai, LMS yang dikelola dengan baik dan rapi, tetapi juga kesiapan dosen dan mahasiswa baik secara fisik dan mental. *Student engagement* (keterlibatan mahasiswa) harus terus diciptakan dan dikelola baik dari dosen maupun mahasiswa. Terlebih di sisi mahasiswa, kesadaran dan motivasi belajar yang tinggi harus terus dimunculkan, kemandirian belajar dan rasa tanggungjawab yang tinggi sebagai salah satu ukuran kedewasaan diri harus selalu dipertahankan dengan demikian kesuksesan dalam mengikuti pembelajaran secara daring akan dapat diraih.

Referensi

Hiryanto, 2017, Jurnal Dinamika Pendidikan Vol XXII No. 01 Mei 2017

<https://www.kompas.tv/article/101165/update-corona-12-agustus-2020-positif-130-718-sembuh-85-798-meninggal-5-903>

Rufaeda dan Prihatsani, 2017, Jurnal Empati, Oktober Vo. 6, No. 4, 2017

Interactive Tools untuk Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa

Cecilia Titiek Murniati

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata
c_murniati@unika.ac.id

Pendahuluan

Pembelajaran daring dalam masa pandemi merupakan keharusan yang tidak bisa ditawar. Tanpa pembelajaran daring, pendidikan kita stagnan dan ini akan menyebabkan terjadinya petaka bagi bangsa Indonesia ke depan. Para pemangku kepentingan di pendidikan tinggi harus memiliki kesamaan visi dan persepsi untuk menjalankan pembelajaran daring demi kelangsungan pendidikan anak-anak dan generasi muda kita. Dalam pembelajaran daring, dosen harus memodifikasi rancangan pembelajaran dan aktifitas kelas sehingga mahasiswa bisa selalu terlibat dalam aktifitas di dalam kelas dan memperoleh manfaat yang sebanyak-banyaknya. Interactive tools merupakan perangkat yang didesain agar pembelajar terlibat secara lebih personal dan lebih bisa berinteraksi secara langsung dengan dosen dan mahasiswa lain. Penggunaan *interactive tools* yang tepat akan memberi ruang lebih banyak bagi dosen untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa sekaligus membentuk mereka menjadi pembelajar yang aktif.

Pembelajaran Daring vs. Pembelajaran Luring

Perlu pula disadari bahwa pembelajaran luring dan pembelajaran daring itu berbeda. Kita tidak bisa mengatakan bahwa pembelajaran daring lebih baik daripada pembelajaran luring atau sebaliknya. Yang perlu kita sadari adalah sifat kedua jenis pembelajaran ini berbeda namun memiliki tujuan yang sama. Dalam pembelajaran luring, kita berinteraksi secara langsung dengan mahasiswa dan para mahasiswa juga saling berinteraksi. Dalam pertemuan langsung semacam ini, kita bisa mengetahui kondisi setiap mahasiswa: apakah mereka siap betul untuk mengikuti kuliah, apakah mereka berkonsentrasi, apakah mereka penuh perhatian dan sebagainya. Sebaliknya, dalam pertemuan daring, ini semua tidak

bisa diketahui oleh dosen. Bisa saja seorang mahasiswa memang hadir dalam perkuliahan, tetapi kita sebagai dosen tidak tahu apakah mahasiswa tersebut hadir betul dan berpartisipasi dengan sepenuh hati atau hadir hanya untuk mengisi presensi karena kita tidak melihat apa yang sesungguhnya mereka lakukan. Bisa saja mereka “hadir” di-screen yang bisa kita lihat, tetapi sebenarnya mereka melakukan aktivitas lainnya. Sekalipun materi kuliah kepada mahasiswa sama baik untuk pembelajaran luring maupun daring, hasil pembelajaran daring ini bisa berbeda dari kuliah luring karena tidak adanya interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa. Dengan demikian, ini merupakan salah satu kendala terbesar pembelajaran daring (Capra, 2011; Dumfort & Miller, 2018).

Kendala lainnya adalah, pembelajaran daring bisa menimbulkan kebosanan dan kepenatan pada mahasiswa kalau dilakukan dengan monoton atau tanpa variasi. Misalnya, kalau dalam waktu satu setengah jam seorang dosen hanya memberikan ceramah seperti tatap muka langsung di kelas atau pembelajaran luring, hampir bisa dipastikan bahwa mahasiswa akan merasa bosan. Mata mereka akan lelah karena terus-menerus menatap layar, dan telinga mereka juga capai karena penggunaan *headphone* yang berkepanjangan. Ini baru untuk satu sesi perkuliahan. Kalau mahasiswa harus mengikuti tiga atau empat sesi perkuliahan dalam sehari, bisa kita bayangkan betapa membosankannya kalau semua dosen hanya memberikan ceramah. Oleh sebab itu, kreativitas seorang dosen sangat diperlukan agar perkuliahan daring bisa berjalan dengan baik dan tidak membuat mahasiswa bosan serta capai.

Interactive Tools Dalam Pembelajaran Daring

Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh dosen adalah dengan memanfaatkan *interactive tools*. Dalam konteks pembelajaran daring, *interactive tools* bisa dimaknai sebagai alat atau cara untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Singkatnya, *interactive tools* adalah alat untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan daring.

Dalam tulisan singkat ini saya tidak akan membicarakan semua *interactive tools*, melainkan hanya beberapa saja yang—menurut pengalaman saya pribadi—bisa meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Beberapa *interactive tools* yang saya maksudkan adalah *online quiz*, *online poll*, video, infografis, dan *virtual*

board. Tentu saja seorang dosen tidak harus menggunakan semua *interactive tools* ini dalam satu perkuliahan. Semua itu juga tergantung pada disiplin ilmu dan sifat mata kuliah. Atau juga, *interactive tools* mana yang akan dipakai tergantung pada penekanan yang diinginkan oleh seorang dosen.

Baik kuliah luring maupun daring, saya biasanya membuka kelas dengan metode ceramah. Dalam rentang waktu 100 menit perkuliahan, saya meluangkan waktu kurang lebih lima belas menit pertama untuk pengantar dan memberikan penjelasan. Setelah lima belas menit, saya memberikan *online quiz*. Kuis biasanya saya rancang untuk memperoleh jawaban dari para mahasiswa untuk mengukur sejauh mana mereka memahami apa yang saya sampaikan. Kuis bisa panjang bisa pendek, tergantung pada kebutuhan kita. Kalau kita ingin memperoleh respons tentang pemahaman mahasiswa secara komprehensif, saya memberikan kuis dengan jawaban panjang. Sementara itu, kalau saya menginginkan jawaban detil mengenai poin-poin penting dari materi yang saya berikan selama lima belas menit itu, saya memberikan kuis yang memerlukan jawaban-jawaban pendek.

Biasanya, tidak semua mahasiswa menjawab. Kalau saya rasa interaksi dengan kuis ini cukup, saya kembali memberikan penjelasan. Pada bagian akhir kuliah, saya biasanya menggunakan *virtual board*. *Virtual board* ini saya pakai karena pada akhir kuliah saya memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan oleh mahasiswa. Soal-soal yang sudah saya siapkan saya bagi kepada mahasiswa yang belum menjawab kuis. Penggunaan *virtual board* ini paling sedikit memerlukan waktu 20 menit. Saya memberikan prioritas kepada para mahasiswa yang belum menjawab kuis dalam mengerjakan soal dengan menggunakan *virtual board* ini karena saya ingin semua mahasiswa bisa ikut berpartisipasi secara aktif atau semua mahasiswa bisa terlibat. Membagikan soal atau tugas secara adil ini juga merupakan salah satu cara bagi saya untuk membuat semua mahasiswa merasa memiliki peran dan kesempatan yang sama.

Sebagai dosen, kita perlu kreatif dalam memberikan kuliah daring. Perlu saya tekankan di sini bahwa setiap dosen memiliki penekanan atau prioritas yang berbeda. Bisa juga seorang dosen tidak menggunakan semua *interactive tools* yang saya sebutkan di atas melainkan menggunakan *virtual tools* lainnya. Dalam pembelajaran daring dosen harus siap untuk memilih strategi, metode, dan alat yang bisa meningkatkan keterlibatan mahasiswa, menstimulasi perkembangan intelektualitas, dan membangun relasi dengan mahasiswa (Brinthaupt et al., 2011). Hal ini tidak menjadi masalah. Intinya adalah bahwa

sekalipun kita memberikan kuliah daring, kita tidak boleh melupakan esensi perkuliahan itu sendiri.

Penutup

Dua tugas utama kita adalah mentransfer ilmu pengetahuan dan menanamkan nilai-nilai humanisme. Ada sementara orang yang meragukan kemampuan pembelajaran daring ini bisa memberikan keduanya. Tetapi, apa pun bentuk pembelajarannya, kita tetap harus bisa melakukannya. Dalam hal transfer ilmu pengetahuan, interactive tools merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan belajar.

Referensi

- Brinthaup, T. M., Fisher, L. S., Gardner, J. G., Raffo, D. M., & Woodward, J. B. (2011). What the best online teachers should do. *Journal of Online Learning and Teaching*, 7(4), 515-524.
- Capra, T. (2011). Online education: Promise and problems. *Journal of Online Learning and Teaching*, 7(2), 288-293.
- Dumford, A. D., & Miller, A. L. (2018). Online learning in higher education: exploring advantages and disadvantages for engagement. *Journal of Computing in Higher Education*, 30(3), 452-465.

Integrasi Video Conference Dan YouTube Dalam Pembelajaran

Albertus Dwi Yoga Widiantoro

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UNIKA Soegijapranata
yoga@unika.ac.id

A. Pembelajaran Daring

Pembelajaran jarak jauh pada masa pandemic Covid-19 ini menjadi pilihan utama untuk menghindari kontak fisik, isolasi sosial, dan kemampuan pengaturan diri yang tinggi. Interaksi pembelajaran dalam e-learning terdiri dari 3 kategori yaitu synchronous learning, Self-directed Learning, dan Asynchronous (Collaborative) Learning.

Synchronous learning memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ini dilakukan secara real-time dengan instruktur langsung yang memfasilitasi pelatihan. Semua orang masuk pada waktu yang ditentukan dan dapat berkomunikasi langsung dengan instruktur dan satu sama lain. Durasi kursus biasanya ditetapkan untuk jangka waktu tertentu - dari satu sesi hingga beberapa minggu, bulan, atau bahkan tahun[1]. synchronous learning hampir sama dengan kelas fisik. Misalnya, ruang kelas fisik dan virtual memungkinkan adanya umpan balik langsung, interaksi dengan instruktur dan rekan, dan latihan yang terpadu untuk memotivasi dan meningkatkan pembelajaran siswa. Pengembangan dan penerapan lingkungan synchronous learning memiliki aktivitas seperti kolaborasi dan komunikasi, kenyamanan, efisiensi, kontrol pengguna, personalisasi, orientasi tugas, dan ketepatan waktu belajar dan mengajar[2].

Hal penting dalam pengembangan Self-directed Learning adalah siswa merasa bertanggung jawab secara mandiri dalam pembelajaran dan bertanggung jawab dalam pemahaman pembelajaran, pengalaman mengelola dan mendapatkan umpan balik dalam pembelajaran[3]. Peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mengakses berbagai referensi dan bahan belajar. Tidak ada instruktur ataupun waktu khusus untuk berdiskusi dengan sesama peserta didik. Masing-masing peserta didik melakukan proses belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Pembelajaran Asinkron merupakan fitur utama dari program pembelajaran online. Kata "asynchronous" berarti waktu tidak bersamaan, yang mengacu pada kemampuan

siswa untuk mengakses informasi, mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari, dan berkomunikasi dengan teman sekelas dan guru pada waktu yang berbeda. Siswa dan guru tidak harus berada pada waktu yang, kelas yang sama atau bahkan di zona waktu yang sama. Asynchronous e-learning, difasilitasi oleh media seperti e-mail, web, dan papan diskusi untuk mendukung hubungan antar siswa dan dengan guru, bahkan ketika peserta tidak dapat online dalam waktu yang bersamaan. komponen kunci dari asynchronous e-learning yang fleksibel[4]. Banyak orang mengambil kursus online karena sifatnya yang tidak sinkron yang memungkinkan siswa untuk log on ke lingkungan e-learning setiap saat dan mendownload dokumen atau mengirim pesan ke guru atau rekan.

B. Perkembangan YouTube

Kemajuan dalam sains dan teknologi telah menyebabkan penekanan pada penggunaan teknologi untuk membuat pendidikan lebih menarik. Komputer, internet, dan media teknologi telah membuat pendidikan menjadi lebih beragam, lebih hidup dan lebih antusias.

Dengan kemajuan teknologi informasi terutama pada kemampuan handphone menjadi smartphone, YouTube kini menjadi saluran pembelajaran yang menarik. Sejak diluncurkan pada tahun 2005, YouTube telah menjadi situs berbagi video gratis paling populer untuk pengguna maupun pembuat konten.

Fitur unik YouTube adalah memungkinkan pengguna untuk memilih video apa saja yang akan di tampilkan dan dengarkan. Untuk anggota yang berlangganan dapat membuat, mengunggah, dan berbagi berbagai konten mulai video buatan sendiri. Maka saat ini YouTube dipenuhi oleh banyak konten. Tidak ketinggalan konten pembelajaran juga banyak sekali ditawarkan. Pendidikan yang ditawarkan pun bermacam-macam mulai yang berbasis sekolah, kursus hingga Pendidikan yang dibuat secara mandiri. Banyak orang kemudian dapat mengunduh pembelajaran secara lengkap, secara langsung menonton secara berurutan, untuk pengembangan pengetahuan maupun keterampilan motorik.

YouTube adalah platform media sosial yang dibuat pada tahun 2005 yang memungkinkan miliaran pengguna menemukan, menonton, dan berbagi video buatan pengguna.[5]

Tahun 2020 merupakan popularitas YouTube paling tinggi, YouTube telah menjadi sistem budaya dinamis yang menekankan partisipasi pengguna, karena berfungsi sebagai platform untuk menciptakan dan mendistribusikan budaya populer. Terutama di kalangan pemuda, YouTube menjadi fokus utama, sehingga menjadi media sosial paling populer.

Generasi ini, sering juga disebut "*digital natives*," telah tumbuh di dunia di mana teknologi digital digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Lingkungan belajar yang kompetitif mengharuskan guru untuk menggunakan metode agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Dalam dunia pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, seperti video dan gambar, bergantung pada pencapaian berbagai tujuan yang diadopsi secara global [6].

C. Youtube Untuk Pembelajaran

Saat ini YouTube telah menjadi platform digital diseluruh dunia, platform ini dimanfaatkan baik secara pribadi maupun organisasi dalam banyak hal. Berikut statistic penggunaan YouTube secara umum⁸ saat ini terlihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Survey Penggunaan Youtube

No	Jenis kegiatan	Dilakukan oleh
1	YouTube memiliki lebih dari dua miliar pengguna aktif bulanan.	YouTube
2	Lebih dari 70% waktu tonton YouTube ada di perangkat seluler.	YouTube
3	Lebih dari 100 negara memiliki versi lokal YouTube mereka sendiri.	YouTube
4	60% orang lebih memilih video online daripada siaran langsung TV. (Google)	Google
5	YouTube mesin pencari terbesar kedua di dunia. (Jurnal Mesin Pencari)	Search Engine Journal
6	YouTube menggunakan lebih dari sepertiga lalu lintas internet seluler.	Statista
7	51% pengguna YouTube membuka situs ini setiap hari.	Pew Research Center
8	500 jam konten diunggah ke YouTube setiap menit.	
9	Satu miliar jam konten YouTube ditonton setiap hari.	YouTube
10	Relaksasi dan hiburan adalah alasan utama untuk menonton video YouTube.	Google
11	Tahun ini, video online akan menyumbang 79% dari lalu lintas internet.	Cisco
12	75% orang dewasa menonton video YouTube seluler sambil bersantai di rumah.	Google

⁸ <https://www.wordstream.com/blog/ws/2020/02/27/youtube-statistics>

Keuntungan potensial dari penggunaan YouTube adalah bahwa kendali atas peralatan dan proses pembelajaran ada di tangan para pengajar. Studi terbaru membuktikan bahwa ada peningkatan penggunaan YouTube di antara siswa di semua tingkatan. Mereka paling sering menggunakan YouTube untuk terhubung dengan teman-teman mereka, berbagi gambar dan mencari tahu apa yang dilakukan orang lain [7].

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi YouTube ke dalam pengajaran merupakan faktor penting untuk memotivasi siswa untuk menonton, membaca, menulis, berdiskusi, berinteraksi dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran[7]

Apa pun yang ingin dilihat, pertanyaan apa pun untuk dijawab, yang di cari, YouTube akan dengan mudah menyelesaikan masalah itu. YouTube telah menjadi monopoli nyata dalam dunia video online. Penyimpanan konten video terbesar, yang pengaruh, pertumbuhan dan jumlah informasi dapat dibandingkan, mungkin hanya dengan Google, mesin pencari terbesar di dunia (dan di waktu yang sama, Perusahaan induk YouTube).

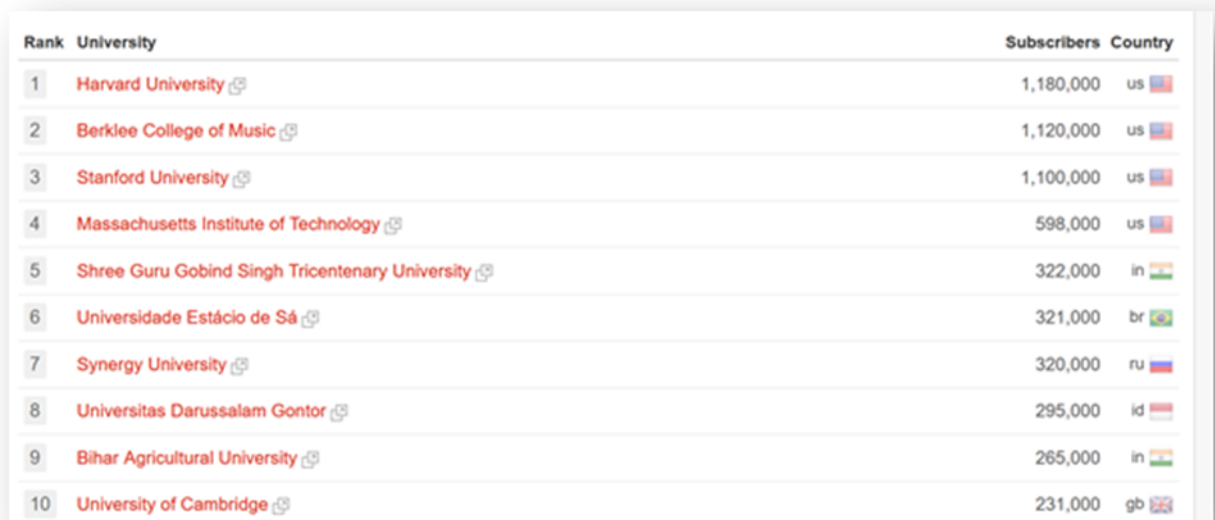
YouTube bukan lagi ruang virtual untuk hiburan semata, YouTube juga menjadi sumber pembelajaran karena banyak universitas telah mengunggah kuliahnya. Selain itu, YouTube menawarkan berbagai fitur selain mengunggah dan melihat klip video. Penonton dapat memposting komentar pada video dan memberi peringkat dengan "menyukai" atau "tidak menyukai".

Fitur lain adalah mendukung jejaring sosial termasuk kemampuan untuk membuat profil pengguna (chanel) dan mengundang teman untuk bergabung dengan saluran tersebut. Hasilnya, pelajar memiliki akses ke jutaan klip video pendidikan YouTube dan menemukan materi ajar dalam hampir semua keterampilan (pemrograman komputer, menari, menggambar, bermain alat musik, merias wajah dan masih banyak lagi).

Intinya, siapa pun dapat membuat video untuk pembelajaran yang di kuasai. Secara keseluruhan, YouTube memiliki potensi untuk menjadi lingkungan belajar mandiri karena mahasiswa dapat melihat jutaan video pendidikan bersama dan menyampaikan pemikiran, dan pengalaman mereka kepada siapa pun, kapan pun, di mana pun.

YouTube membuat pemeringkatan tingkat universitas. Tujuan Pemeringkatan Universitas YouTube uniRank adalah untuk melihat tingkap popularitas sebuah perguruan tinggi non-

akademik dari semua Universitas dunia berdasarkan popularitas (jumlah pelanggan) saluran YouTube mereka.



Rank	University	Subscribers	Country
1	Harvard University	1,180,000	us
2	Berklee College of Music	1,120,000	us
3	Stanford University	1,100,000	us
4	Massachusetts Institute of Technology	598,000	us
5	Shree Guru Gobind Singh Tricentenary University	322,000	in
6	Universidade Estácio de Sá	321,000	br
7	Synergy University	320,000	ru
8	Universitas Darussalam Gontor	295,000	id
9	Bihar Agricultural University	265,000	in
10	University of Cambridge	231,000	gb

Gambar 1. Ranking universitas dalam YouTube⁹

D. Teknologi Virtual

Pandemi virus corona yang saat ini melanda berbagai belahan dunia membuat kita menyadari betapa pentingnya video conference. Kita memiliki sejumlah pilihan yang bagus dalam hal video conference. aplikasi video conference ni merupakan teknologi penting untuk bisnis dan konsumen. Gerakan fisik kita dibatasi guna menjaga keselamatan, video conference sangat membantu untuk memastikan aktivitas sehari-hari. Sekolah dapat terus berjalan, bisnis terus berlanjut, keluarga dan teman tetap berkomunikasi.

Banyak pilihan alat video conference (Vicon) seperti Zoom Meetings, Microsoft Teams, Google Meets, Cisco Webex, dan banyak lainnya. Aplikasi Vicon ini sedang mengalami lonjakan penggunaan yang besar. Memanfaatkan komunikasi menggunakan video konferensi serta fitur kolaborasi yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran sangat dibutuhkan.

Masing-masing platform Vicon mengalami perkembangan pesat dalam tahun ini. Vicon memiliki sejumlah fitur dan penggemar berbeda-beda. Dengan persaingan yang sedang berlangsung, akan ada perkembangan pesat dalam beberapa tahun mendatang. Persaingan pembuatan konten, skenario dalam pemenuhan pengguna akhir dan perusahaan baru akan

⁹ <https://www.4icu.org/top-universities-youtube/>

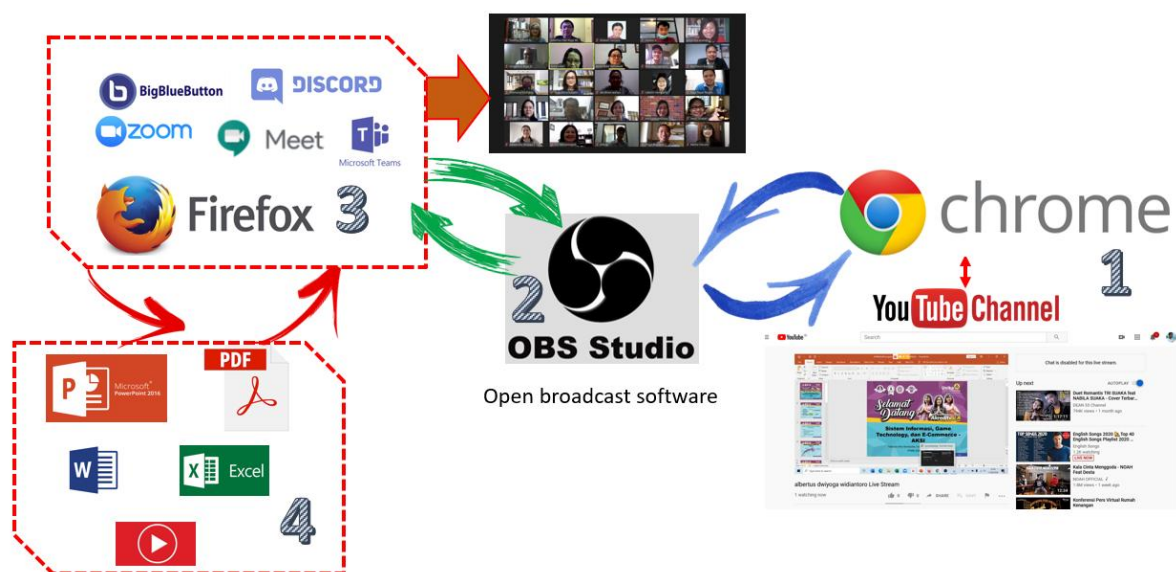
jauh lebih baik daripada yang kita miliki saat ini. Berikut tabel aplikasi video conference yang saat ini berkembang dan banyak penggunaannya.

Table 1. aplikasi video conference

Nama video conference	Penggunaan	Gratis
Zoom Meetings	Install desktop, apk, dan web, apk Registrasi	Gratis / berbayar
Microsoft Teams	Install desktop, apk, dan web, Registrasi	Gratis / berbayar
Google Meets	Install desktop, apk, dan web, Registrasi	Gratis / berbayar
Cisco Webex	Install desktop, apk, dan web, Registrasi	Gratis / berbayar
Jitsi meet	web, apk, Registrasi	Gratis / berbayar
Discord	Install desktop, apk, dan web, Registrasi	gratis
Bigbluebtn	Instalasi server dan registrasi	gratis
openmeetings	Instalasi server dan registrasi	gratis

E. Integrasi YouTube

Layanan video conference yang diintegrasikan dengan YouTube, dapat membantu memperluas jangkauan dalam pembelajaran. Integrasi antara layanan video conference dan YouTube ini merupakan model pembelajaran synchronous, dimana dosen akan menyampaikan dan dilihat oleh mahasiswa secara langsung. Pengintegrasian tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Integrasi youtube dan video conference

Setelah Youtube Chanel sudah diaktifkan dan Stream key muncul maka dapat dihubungkan dengan OBS Studio. Setting OBS Studio membutuhkan beberapa hal yang di set antara lain menu stream, untuk memasukkan stream key dari Youtube chanel, dan setting service menjadi Youtubegaming. Untuk Audio yang diubah adalah menu desktop audio menjadi speaker, dan Mic/Auiliary Audio menjadi Microphone.

Seting halaman depan yang diset adalah Display capture untuk menangkap layer mana yang akan ditampilkan dalam OBS Studio dan akan dikirim ke YouTube Chanel. Image, digunakan untuk menampilkan gambar, gambar ini dapat diisi dengan flyer kegiatan atau backdrop kegiatan. Untuk layer Audio output capture dan Audio input capture cukup diaktifkan saja, tidak perlu diseting.



Gambar 3. Seting halaman depan

Display Capture ini yang menentukan layer mana yang akan ditangkap oleh OBS Studio yang kemudian diteruskan ke YouTube Chanel. Ketika seting ini sudah selesai, maka layer yang tampil saat ini itu yang akan ditampilkan dalam Youtube.

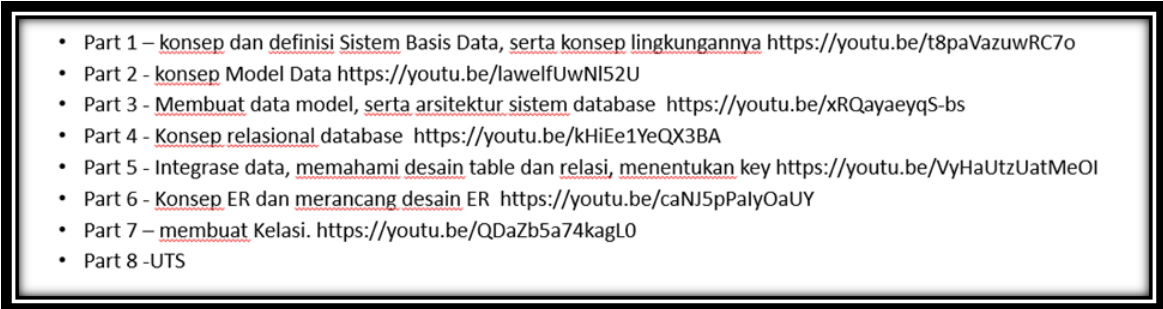
Pada saat go live dosen dapat menyampaikan materi secara langsung seperti di kelas dan dapat berinteraksi dengan mahasiswa. Mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara langsung menggunakan fitur-fitur seperti audio, video, obrolan teks, emotikon, dan ruang breakout.

Karena tidak seperti di kelas fisik, maka proses belajar mengajar di kelas virtual sinkron dosen harus mendorong mahasiswa partisipasi aktif dan melibatkan mahasiswa

dalam kegiatannya. Interaksi sosial selayaknya pertemuan fisik juga penting dalam perkembangan kognitif mahasiswa. Lingkungan virtual yang positif dapat membantu peserta mencapai hasil yang diharapkan.

Setelah go live video akan terekam otomatis oleh YouTube dan dapat diputar ulang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Dapat di unduh dan diedit sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk layanan pembelajaran Youtube yang asynchronous, cukup mengupload video-video yang dibuat lalu dibuat list sesuai dengan rencana pembelajaran. Daftar yang diberikan sesuai dengan RPS akan membantu mahasiswa dalam belajar secara terstruktur dengan baik.

- 
- Part 1 – konsep dan definisi Sistem Basis Data, serta konsep lingkungannya <https://youtu.be/t8paVazuwRC7o>
 - Part 2 - konsep Model Data <https://youtu.be/lawelfUwNI52U>
 - Part 3 - Membuat data model, serta arsitektur sistem database <https://youtu.be/xRQayaeyqS-bs>
 - Part 4 - Konsep relasional database <https://youtu.be/kHiEe1YeQX3BA>
 - Part 5 - Integrasi data, memahami desain table dan relasi, menentukan key <https://youtu.be/VyHaUtzUatMeOI>
 - Part 6 - Konsep ER dan merancang desain ER <https://youtu.be/caNJ5pPalyOaUY>
 - Part 7 – membuat Kelas. <https://youtu.be/QDaZb5a74kagL0>
 - Part 8 -UTS

Gambar 4. Contoh daftar perkuliahan

F. Kesimpulan

Penggunaan teknologi digital telah mengubah teori dan praktik pendidikan secara dinamis. Hal ini menyebabkan munculnya beragam solusi pembelajaran jarak jauh. Selain itu, diperlukan adopsi metode dan pendekatan baru untuk mengajar dan belajar. Dibutuhkan pengembangan dan cara pandang baru baik pada dosen dan mahasiswa mengenai e-learning, memahami manfaatnya dan memperoleh keterampilan yang relevan untuk mengadopsi dan memanfaatkannya sebaik mungkin.

Mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi secara langsung menggunakan fitur-fitur seperti audio, video, obrolan teks, emotikon, dan ruang breakout[2]. Apabila kegiatan kelas virtual synchronous partisipasi aktif dan keterlibatan mahasiswa didapatkan, maka diharapkan mahasiswa dapat berkembang dengan baik. Dalam kelas virtual synchronous hubungan sosial masih tetap terjaga dengan baik, karena aktivitas positif tersebut.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran Asynchronous, YouTube dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk belajar. Namun secara umum Youtube dapat membantu proses belajar mengajar secara virtual baik berbasis synchronous learning, Self-directed Learning, dan Asynchronous Learning.

G. Daftar Referensi

-
- [1] O. W. Bello, D. N. Ehira, and J. K. Ayeni, "Design of a Synchronous Virtual Learning System," *IEEE Int. Conf. Adapt. Sci. Technol. ICAST*, vol. 2015-Janua, no. 2, pp. 59–74, 2015, doi: 10.1109/ICASTECH.2014.7068122.
 - [2] D. Mueller and S. Strohmeier, "Design characteristics of virtual learning environments: State of research," *Comput. Educ.*, vol. 57, no. 4, pp. 2505–2516, 2011, doi: 10.1016/j.compedu.2011.06.017.
 - [3] C. Silen and L. Uhlin, "Self-directed learning - A learning issue for students and faculty!," *Teach. High. Educ.*, vol. 13, no. 4, pp. 461–475, 2008, doi: 10.1080/13562510802169756.
 - [4] W. A. Rausch and P. Levi, "Asynchronous and Synchronous Cooperation," *Distrib. Auton. Robot. Syst.* 2, no. January 2008, pp. 245–256, 1996, doi: 10.1007/978-4-431-66942-5_22.
 - [5] P. Duffy, "Engaging the YouTube Google-eyed generation: Strategies for using web 2.0 in teaching and learning," *ECEL 2007 6th Eur. Conf. e-Learning*, vol. 6, no. 2, pp. 173–182, 2007.
 - [6] L. Benmouhoub, "YouTube Videos as Pedagogical Tools to Improve EFL Learners' Oral Fluency," 2015.
 - [7] J.-A. Sime and C. Themelis, "Exploring Video Literacy and the Practice of Educators: Videos, Vlogs, Videoconferencing and Holographic Teleportation," *Proc. EdMedia + Innov. Learn. 2018*, pp. 2029–2036, 2018, [Online]. Available: <https://www.learntechlib.org/p/184444>.

Refleksi Kegiatan Daring diluar Kuliah Daring

Dr. Elizabeth Lucky Maretha Sitinjak

Program Studi Magister Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNIKA Soegijapranata
lucky@unika.ac.id

Magister Akuntansi (MAKSI) FEB Unika Soegijapranata sebelum pandemik Covid-19 mulai masuk ke Indonesia telah melakukan pembelajaran secara daring, dengan menggunakan *e-learning.unika.ac.id* maupun *cyber.unika.ac.id*. Hal ini dilakukan oleh program studi untuk mengantisipasi para pengampu yang memiliki tugas maupun kegiatan diluar Kota Semarang. Pihak kampus pun telah memberikan kesempatan maksimum tiga kali untuk melakukan pembelajaran secara daring. Oleh karena itu pada saat kita semua civitas akademika menggunakan secara keseluruhan pembelajaran secara daring dimasa pandemik Covid-19 ini (Maret 2020 sampai dengan sekarang), program studi Magister Akuntansi (MAKSI) sudah siap menjalankan hal ini, walaupun masih ada beberapa pengampu dan mahasiswa yang belum familiar. Kegiatan pembelajaran secara daring sudah semestinya berjalan, namun kegiatan-kegiatan lainnya selain pengajaran perlu juga disikapi dengan media daring. Berikut ini inovasi-inovasi kegiatan lingkungan pembelajaran secara daring.

A. Kegiatan Daring: *The Best Thesis*, Webinar, Kolokium, Dosen Tamu

Inovasi kegiatan daring di luar kegiatan kuliah daring adalah *menyelenggarakan The Best Thesis* untuk periode wisuda pertama dan kedua di tahun 2020. Acara ini dihadiri oleh para *stakeholder* program studi S2 Unika Soegijapranata, diantaranya anggota Asosiasi Pengelolah S2 Akuntansi Indonesia (APSSAI), MAKSI UPN Surabaya. Mereka terinspirasi dengan kegiatan ini, sehingga mereka pun melakukan kegiatan presentasi *draft* proposal mahasiswanya dengan mengundang seluruh *stakeholder* mereka.

Inovasi yang dilakukan bukan hanya sekedar presentasi secara daring, namun para presenter diminta untuk memadatkan presentasi mereka 5-7 menit diluar pengenalan diri mereka (ada dengan video ataupun slide ppt), mereka menunjukkan hasil originalitas mereka berupa hasil kontribusi mereka kepada *stakeholder*. Inovasi secara *virtual learning*

environment (VLE) pun tampak pada saat para panitia *The Best Thesis* melakukan optimalisasi platform baik dengan memutar video promosi masing-masing program studi, maupun memberikan sertifikat secara daring. Acara *The Best Thesis* ini juga memberikan sudut pandang yang berbeda oleh karena beragamnya studi ilmu yang dipresentasikan. Ilmu yang multidisiplin ini, memberikan warna tersendiri buat para peserta yang ikut di dalamnya. Hal ini dapat membuat wawasan para peserta terbuka akan perkembangan ilmu dari masing-masing multidisiplin itu sendiri. Acara ini dapat di tonton di link berikut ini <https://youtu.be/bbQPqTxcl0I>.



Gambar 1. Kegiatan Daring *The Best Thesis*

Sumber: Dokumen Maksi (2020)

Acara daring setelah *The Best Thesis* muncul kegiatan kolokium, dosen tamu, webinar, dan sosialisasi kurikulum. Semua acara melibatkan praktisi-praktisi yang pakar di bidangnya, bahkan promosi dengan Radio Idola pun MAKSI melakukan secara daring dengan menggunakan *BigBlueButton (BBB) video conference* cyber.unika.ac.id sebagai ruangan interaksi daring kami.



Gambar 2. Poster Kegiatan Daring Magister Akuntansi
Sumber: Dokumen Maks (2020)

Narasumber ada dari Alumni MAKSI, yang baru saja wisuda secara virtual di wisuda periode kedua Tahun 2020, berada di Kota Surabaya, serta sebagian narasumber di ruang kelas MAKSI dan Host di Radio Idola. Kegiatan ini pun dapat dilihat dengan link <https://youtu.be/3y838dcbArw>. Pada gambar 2 terlihat berbagai kegiatan daring serta narasumber maupun moderator kegiatan-kegiatan tersebut. Namun ada poster tulisan **Semester Pertama 100% online**, akan dilakukan seterusnya *on-line* sampai selesai, walau pun kondisi sudah normal. Pembelajaran MAKSI akan dilakukan secara *hybrid learning*, bila kondisi sudah normal, ada *webcam* yang akan dapat diakses oleh mahasiswa yang memilih kuliah secara daring. Kurikulum MAKSI 2020 pun sudah diperbaharui dengan metode pembelajaran secara daring.

B. Interaksi Daring penuh Kekeluargaan

Kegiatan-kegiatan di luar kuliah secara daring membuat suasana lebih akrab satu dengan yang lain baik sesama kolega dan mahasiswa. Topik-topiknya pun berhubungan dengan kurikulum 2020. Webinar Bisnis Keluarga dengan narasumber generasi ke-2 Bandeng Juwana Sandy Purwo dan Johana Setiabudhi. Mereka memaparkan urutan silabus di Mata Kuliah Pilihan Bisnis Keluarga (berdasarkan *Term of Reference* yang telah diberikan), dengan bincang-bincang SERSAN serius tapi santai. Ada 3 sesi, dimana setiap sesi diceritakan dengan sangat menarik dan diberikan contohnya di Bisnis Keluarga

mereka sendiri. Gambar 3 memberikan suasana keluarga dengan berbagai peserta diluar Unika Soegijapranata.



Gambar 3. Interaksi dan Suasana Kekeluargaan di Webinar

Sumber: Dokumen Maksi (2020)

Kegiatan webinar yang diselenggarakan oleh MAKSI FEB, merupakan bagian dari semangat atau moto MAKSI FEB itu sendiri. Adapun Motonya adalah *achievement*, *attitude*, dan *acknowledgement*. Artinya, penyelenggaraan Pendidikan MAKSI FEB yang paripurna secara keilmuan dan sikap, hingga diakui oleh segenap *stakeholder*. Ilmu Akuntansi yang diberikan mengikuti perubahan-perubahan di dunia praktek, sehingga mahasiswa merasakan dinamika perkembangan yang ada dan dapat terus menjadi semangat untuk mahasiswa maupun para pengampunya. Pada kurikulum 2020 MAKSI FEB juga melakukan *up date* Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dengan materi-materi terkait dengan Revolusi Industri 4.0 seperti *data analytics*, *blockchain*, *artificial intelligence*, *cloud computing* (Ali, 2019), serta kasus-kasus terbaru terkait dengan capaian setiap matakuliah.

C. Kesimpulan

Magister Akuntansi (MAKSI) FEB terapan dengan semangat 3A (*Achievement*, *Attitude*, dan *Acknowledgement*) dengan program sertifikasinya (ACPAI / Profesional CPA), program *fast track* (mahasiswa S1 Akuntansi yang sudah mengambil skripsi dapat mengambil S2 Akuntansi), serta program dual degree (M.Ak & MBA) dengan Providence University di Taiwan, selalu melakukan perubahan sesuai dengan perkembangan Ilmu

Akuntansi di dunia praktek. Kegiatan kuliah daring maupun kegiatan di luar kuliah daring pun menjadi kesatuan yang utuh untuk membentuk lulusan akuntansi yang terus beradaptasi dengan lingkungan perubahan. Kondisi pandemik seperti ini, membuat inovasi-inovasi daring bermunculan namun suasana kekeluargaan tetap menjadi pererat hubungan secara virtual ini. Salam sehat dan tetap semangat.

Referensi

Ali, Syaiful. 2019. Revolusi Industri 4.0 dan Dampaknya Terhadap Pendidikan Akuntansi di Indonesias. BPFE-Yogyakarta.

Dokumen MAKSI. 2020.

Mencari Relevansi Manusia Belajar: Refleksi atas Darurat Belajar Daring

Meiliana; Probo Nugrahedhi; Rika Pratiwi

Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian, UNIKA Soegijapranata
meiliana@unika.ac.id

Belajar tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (*Homo discens*). Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta membentuk sikap dan tingkah laku. Manusia yang mampu belajar artinya mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya untuk mempertahankan hidupnya. Belajar dapat dilakukan melalui berbagai pengalaman hidup dan interaksi dengan sosok-sosok manusia lainnya serta lingkungannya.

Tatanan masyarakat masa kini menggunakan pendidikan atau edukasi terstruktur sebagai sarana untuk mencapai kecerdasan pikir dan berbagai kecerdasan lainnya. Berbagai fenomena disruptif yang bermunculan seiring dengan kecepatan perkembangan teknologi, oleh sebagian pihak dianggap dapat mengganggu proses pendidikan, dan pada gilirannya juga terhadap tatanan kehidupan. *Artificial intelligence* dengan *big data* maupun segala yang terkait dengan teknologi informasi, yang dapat menyelesaikan tugas-tugas manusia dengan cepat dan tepat diduga (dan dikuatirkan) akan menggantikan peran manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Manusia menjadi semakin tidak penad (*relevance*) dengan dunianya. Tatanan yang sedang beradaptasi dengan berbagai teknologi disruptif ditimpali dengan “serangan” berupa pandemi COVID-19, yang menyebabkan berbagai perubahan revolusioner pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan.

Tulisan ini dibuat sebagai refleksi terhadap secuplik aktivitas yang telah dilakukan oleh sebagian dosen Universitas Katolik Soegijapranata selama masa pembelajaran daring dalam lima bulan terakhir. Refleksi ini didasari atas dua pertanyaan: (1) Apakah pendidikan yang kita jalankan sudah mampu berperan dalam menguak dugaan ketidak-penadan (*irrelevance*) manusia pembelajar di tengah belantara kecerdasan teknologi?, dan (2) Apakah aktivitas pembelajaran yang kita jalankan telah memberikan kesukacitaan belajar yang mencakup berbagai jenis kecerdasan seperti yang diharapkan?

KEMAMPUAN ADAPTIF DAN DAYA TAHAN

Meskipun eksploitasi manusia terkadang masih menjadi bahasan di masyarakat global, namun saat ini kebanyakan ranah pembicaraan tertuju pada data; salah satunya bagaimana data bisa dieksploitasi untuk berbagai kepentingan, termasuk di ranah pendidikan. Dalam waktu yang relatif dekat, *big data* melalui *artificial intelligence* dan berbagai perangkat teknologi lainnya diperkirakan akan menggantikan banyak peran manusia.

“Eksploitasi data” hanya salah satu dari berbagai fenomena disruptif yang bermunculan karena kecepatan perkembangan teknologi. Harari dalam buku “21 Lessons for the 21st Century” menyiratkan bahwa umat manusia saat ini menghadapi *digital revolution and information age* yang mendesak kita untuk bisa melakukan adaptasi dengan lebih cepat (Harari, 2018). Selain itu, untuk bertahan hidup, manusia harus memiliki kemampuan untuk belajar secara terus menerus dalam jangka waktu yang panjang (*endurance*).

Universitas sebagai bagian dari struktur edukasi seyogyanya menanggapi kebutuhan ini dengan menjadi rumah belajar dengan capaian *life-long education*, yang memungkinkan setiap individu untuk belajar secara mandiri seumur hidup guna bertahan menghadapi perubahan-perubahan yang dinamis tanpa bantuan institusi pendidikan sekalipun. Belajar tidak hanya berfokus pada pengetahuan “apa” yang penting untuk dipelajari tetapi juga tentang “bagaimana” pengetahuan itu bisa diperoleh dan dikembangkan, mengolah dan melatih kemampuan adaptasi dan daya tahan.

METODE PENGAJARAN MEMBENTUK PENGALAMAN BELAJAR

Dari paparan sebelumnya, maka metode pengajaran yang tepat dan sesuai menjadi faktor penting dalam membantu mahasiswa yang sangat beragam untuk menemukan kesukacitaan belajar. Aplikasi kecerdasan jamak dalam metode pengajaran memegang peranan penting dalam tercapainya kesuksesan akademik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Teori kecerdasan jamak yang dikembangkan oleh Howard Gardner sejak tahun 1983 menyebutkan bahwa paling tidak ada delapan jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal-linguistik, logis matematis, visual-spasial, kinestetik, musik, intrapribadi, antarpribadi, dan naturalis (Gardner, 2011). Setiap manusia memiliki satu jenis kecerdasan yang lebih dominan dibandingkan kecerdasan lain yang dimilikinya. Beberapa kecerdasan

yang dimiliki oleh seorang individu mempengaruhi cara belajar dan interaksi dengan diri dan lingkungan. Misalnya, seseorang dengan kecerdasan visual-spasial memiliki imajinasi yang tinggi dan dapat dengan mudah mengerti dan memecahkan suatu masalah dengan nalar dan imajinasinya. Mereka cenderung lebih menyukai membaca infografis atau peta daripada membaca teks. Ketepatan metode pengajaran yang disesuaikan dengan kecerdasan mahasiswa menjadi salah satu kunci keberhasilan akademik mahasiswa.

Selain penggunaan metode pengajaran yang tepat, penyampaian materi kuliah yang menarik juga menjadi faktor penting dalam proses memahami suatu informasi. Misalnya, penjelasan mengenai metabolisme karbohidrat di dalam tubuh manusia yang didukung dengan gambar karikatur atau penyampaian informasi tentang bahaya konsumsi gula sederhana berlebihan terhadap kesehatan dengan menonton film dokumenter.

Dengan metode pengajaran yang tepat dan menarik, dinamika dosen dan mahasiswa di kelas dapat mengantar mahasiswa kepada pemahaman materi dan kemampuan belajar mandiri. Namun, saat *physical distancing* menjadi bagian dari normal baru, dosen dan mahasiswa dipaksa untuk keluar dari zona nyaman pertemuan fisik dalam proses edukasi.

PENGALAMAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN

Tidak hanya menyediakan kesuksesan akademik, pengajar diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pelajar. Komunikasi yang baik antara dosen dan mahasiswa dapat membangun kepercayaan dan memenuhi kebutuhan masing-masing pihak. Pertemuan dosen dan mahasiswa secara fisik adalah saat ketika komunikasi yang baik dapat terbangun, *joy of learning* ditemukan, dan kecerdasan mahasiswa dapat dikembangkan.

Pada saat pertemuan secara fisik tidak dapat dilakukan seperti saat ini, proses komunikasi menjadi terganggu. Atmosfer pembelajaran yang menyenangkan menjadi hal yang langka dan sulit untuk didapatkan. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang dosen untuk bisa memberikan berbagai alternatif belajar bagi mahasiswa. Proses memerkaya ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keahlian perlu diberikan dalam berbagai macam metode dan alat pengajaran. Kemampuan dosen sedang diuji untuk bisa menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan dominan mahasiswa, dengan cara yang menarik. Beruntungnya, berbagai platform daring bisa dimanfaatkan untuk menyediakan pilihan yang bisa memenuhi kecerdasan jamak mahasiswa yang beragam.

ADAPTIF TERHADAP PERUBAHAN AKIBAT COVID-19

Percaya bahwa interaksi antar manusia semakin bermakna saat ada sentuhan atau pertemuan fisik, dosen memutar otak untuk menemukan cara memunculkan rasa tertarik mahasiswa terhadap proses belajar mengajar melalui media tanpa sentuhan. Agar dapat menggali beberapa pilihan yang dapat menarik minat mahasiswa, dosen membutuhkan keterbukaan terhadap perubahan, keberanian menerima kekurangan diri, dan semangat mempelajari ilmu baru.

Mengajar daring dengan platform CyberUnika adalah suatu tantangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda bagi masing-masing dosen di Fakultas Teknologi Pertanian. Kefasihan menggunakan gawai sangat menentukan tingkat stres dosen dalam menghadapi perubahan yang tiba-tiba ini. Tidak dapat dipungkiri, beberapa dosen tertatih-tatih menggunakan teknologi informasi yang selama ini tidak digunakan, atau bahkan dihindari.

Kabar baiknya, meskipun sulit, para dosen ini berani dan tidak malu bertanya kepada yang lebih paham serta tetap menjaga semangat belajar teknologi informasi agar dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dengan baik melalui CyberUnika. Selain itu, para dosen di Fakultas Teknologi Pertanian menjawab perubahan proses belajar mengajar selama pandemi COVID-19 dengan berlomba-lomba menulis di surat kabar dan media daring, ceramah di seminar daring, serta mengisi konten di *podcast* dan YouTube.

Meski rasa kesal dan geli berbaur menjadi satu saat harus mengajar daring, sangat menarik untuk diamati bahwa para dosen ini tidak diam. Mereka terus bergerak dan berusaha dalam upaya mempertahankan eksistensi diri. Ternyata, situasi yang memaksa ini telah mempercepat proses belajar dosen menggunakan teknologi informasi dan meningkatkan produktivitas penelitian dan pengembangan ilmu.

Timbal baliknya adalah antusiasme mahasiswa mengikuti ceramah di seminar daring yang diadakan secara berkala di Fakultas Teknologi Pertanian. Ini menunjukkan bahwa sebenarnya mahasiswa haus akan pertemuan dan pengetahuan. Di acara-acara inilah, dosen menyadari bahwa mahasiswa yang tidak terlihat itu sebenarnya ada...

Situasi pandemi COVID-19 paling tidak membuka mata dosen dan mahasiswa bahwa ada sukacita belajar yang dialami oleh mahasiswa. Saat pertemuan di kelas guna menggali pengetahuan menjadi langka, ternyata dosen dan mahasiswa tetap terus bergerak dan

berusaha untuk pembelajaran. Ada harapan bahwa usaha dosen untuk menyediakan rumah belajar bagi mahasiswa melalui metode pengajaran yang tepat dan menarik dapat mempersiapkan mahasiswa menghadapi masa depan di tengah belantara kecerdasan teknologi. Manusia sendirilah yang perlu berusaha mewujudkan dunia tanpa ketidak-penadan manusia.

References

Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Hachette UK.

Harari, Y. N. (2018). *21 Lessons for the 21st Century*.

Menyeimbangkan Model Pembelajaran *Synchronous* dan *Asynchronous* dalam Pembelajaran Daring

Angelika Riyandari

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata
a_riyandari @unika.ac.id

A. Warna Warni Mengajar Dengan Cyber

Pembelajaran secara daring yang memungkinkan siswa untuk belajar tanpa harus datang ke kelas secara fisik adalah pilihan utama metode pembelajaran dalam masa pandemi Covid-19. Pada dasarnya, pembelajaran ini memiliki dua model pembelajaran yaitu 1) model pembelajaran *asynchronous* (bukan *real time*) melalui dokumen, lembar kerja, dan video rekaman yang sudah disiapkan sebelumnya, dan 2) model pembelajaran *synchronous* (*real time*) dengan menggunakan *video conference*. Meskipun baik model pembelajaran *synchronous* maupun model pembelajaran *asynchronous* dirancang untuk belajar di luar ruang kelas namun masing-masing model pembelajaran ini mempunyai kelebihan dan kekurangan (Lihat Morse, 2003; Skylar, 2009; Murphy, Rodríguez-Manzanares, & Barbour, 2011; Oztok, Zingaro, Brett, & Hewitt, 2013; Yamagata-lynch, 2014).

Model pembelajaran *asynchronous* memungkinkan pembelajar mengakses materi kapan pun dan darimana pun; dua kelebihan utama yang ditawarkan oleh pembelajaran daring yang memang dirancang untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tempat (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, 2014; Morse, 2003). Namun, pembelajaran daring model *asynchronous* ini meniadakan interaksi sosial dengan pengajar dan rekan satu kelas (Skylar, 2009). Sementara itu, model pembelajaran *synchronous* memberi kesempatan kepada pembelajar untuk berinteraksi langsung dengan pengajar dan rekan belajar melalui fasilitas video maupun *web conference*, namun model pembelajaran ini tidak fleksibel dalam waktu dan membutuhkan dukungan koneksi internet yang dapat diandalkan (Morse, 2003), persyaratan yang tidak dimiliki oleh semua pembelajar.

Hal lain yang membedakan model pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* adalah titik berat dari pembelajaran itu sendiri (Murphy et al., 2011). Model pembelajaran *synchronous* bergantung lebih banyak kepada pengajar (*teacher-based learning*) sedangkan model pembelajaran *asynchronous* lebih banyak berpusat pada pembelajar itu sendiri (*student-based learning*). Dalam model pembelajaran *asynchronous*, pembelajar dituntut belajar mandiri sesuai dengan irama belajar pribadi dengan pengajar sebagai tutor.

Karena model pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* mempunyai kelebihan dan kekurangannya sendiri maka penggabungan kedua model pembelajaran ini banyak disarankan oleh para peneliti (Murphy, Rodríguez-Manzanares, & Barbour, 2011; Oztok, Zingaro, Brett, & Hewitt, 2013; Yamagata-lync, 2014).

B. Proses Kreatif Belajar Melalui Cyber

Penerapan pembelajaran daring sangat penuh tantangan terutama ketika penerapannya dilakukan secara mendadak seperti yang terjadi pada awal masa pandemi Covid-19 (Riyandari, 2020). Pengajar maupun pembelajar membutuhkan waktu dan latihan untuk membiasakan diri dengan cara pembelajaran baru ini. Pengalaman mengajar secara daring sepanjang semester genap tahun ajaran 2019/2020 memungkinkan penulis menyimpulkan bahwa penggabungan antara pembelajaran daring *asynchronous* dan *synchronous* adalah pilihan yang terbaik bagi penulis.

Ketika pertama kali harus mengajar daring secara penuh, penulis masih menggunakan model pembelajaran *asynchronous* yang terjadwal yaitu dengan menyediakan materi pengajaran dalam bentuk dokumen *PowerPoint*, *pdf*, maupun *Microsoft Words* ke dalam *platform* yang disediakan oleh Unika Soegijapranata yaitu cyber.unika.ac.id. Dalam mata kuliah tertentu yang membutuhkan materi dalam bentuk audio atau audio visual, penulis menyediakan file suara (*voice recording*) dan file video, atau menyediakan tautan dalam bentuk link URL ke sumber yang digunakan. Untuk mengevaluasi ketercapaian pengajaran, penulis menggunakan fitur *Forum*, *Assignment*, dan *Quiz*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *asynchronous* ini, penulis tidak perlu bertemu dengan mahasiswa dan bergantung pada hasil *assessment* mahasiswa untuk mengetahui ketercapaian materi ajar. Interaksi terbatas dapat dilakukan oleh penulis

melalui fitur *Forum* di cyber. Meskipun memerlukan tambahan waktu dalam mempersiapkan materi, menunggahnya ke dalam *platform* yang tersedia, dan memberikan instruksi yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh mahasiswa, namun model ini sangat fleksibel dalam hal waktu. Mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja selama rentang waktu yang disediakan, biasanya selama satu minggu. Sedangkan, pengajar tidak harus terpaku pada satu waktu dan satu tempat untuk dapat memberikan penilaian kepada mahasiswa kecuali ketika menggunakan fitur *Forum* yang membutuhkan interaksi *real time*. Namun demikian, interaksi antara pengajar dan pembelajar dengan fitur *Forum* ini tidak seintensif interaksi dalam kelas tatap muka. Bagi penulis, penerapan model ini mempunyai kelemahan yaitu bahwa ketika hasil assessment mahasiswa tidak memuaskan, penulis tidak mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam memahami materi pengajaran. Hal lain yang merupakan kelemahan model pembelajaran *asynchronous* adalah masih rendahnya kemampuan mahasiswa untuk belajar mandiri sehingga ketika pengajar tidak hadir secara langsung untuk bertatap muka dan menjelaskan, mahasiswa tidak dapat memahami materi dengan baik.

Kemudian, ketika fasilitas menggunakan *video conference* mulai dikenalkan, penulis menggunakan *BigBlueButton*, *Zoom*, maupun *Google Meet* sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan *video conference* memungkinkan penulis menerapkan model pembelajaran *synchronous (real-time)*. Bagi penulis, model ini mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkan materi dan mengunggah materi karena pada dasarnya model ini sama dengan model tatap muka di kelas; pembedanya adalah medianya. Namun model ini juga mempunyai kelemahan diantaranya model ini membutuhkan koneksi yang memadai baik di bagian pengajar maupun di bagian mahasiswa. Ketika koneksi internet tidak memadai, kelas menjadi terganggu. Kata “memadai” ini tidak hanya berarti jaringan yang bagus namun juga ketersediaan kuota terutama di bagian mahasiswa. Selain hal teknis tersebut kedisiplinan mahasiswa menjadi kelemahan model ini terutama dalam kelas besar. Ketidakmampuan penulis untuk dapat mengontrol kehadiran mahasiswa di kelas, tidak hanya secara fisik namun juga dalam hal perhatian dan konsentrasi, menjadikan model pembelajaran ini tidak berjalan efektif bagi semua peserta didik. Kesadaran untuk berpartisipasi aktif di ruang daring lebih kecil daripada di ruang kelas konvensional karena tidak adanya interaksi langsung antara pengajar dan mahasiswa sehingga tidak ada “keterpaksaan” untuk terlibat aktif. Akibatnya, model pembelajaran

synchronous menjadi model pembelajaran yang melelahkan karena pengajar kecuali menerangkan materi yang ada, yang cenderung dilakukan secara satu arah, juga harus tambah tenaga untuk (berkali-kali) meminta mahasiswa untuk berdiskusi. Ketika diskusi dilakukan di kelompok kecil yang memungkinkan penulis mengontrol kehadiran dan keterlibatan mahasiswa, waktu pelaksanaan diskusi kelompok ini menjadi sangat panjang..

C. Kesimpulan

Mengasumsikan semua materi sudah tersedia dan siap diunggah, penulis melihat bahwa gabungan kedua model pembelajaran ini merupakan pilihan yang paling tepat untuk digunakan selama pembelajaran daring. Model pembelajaran *synchronous* digunakan oleh penulis untuk mengawali suatu bahasan dan untuk meninjau ulang dan mengevaluasi bahasan tersebut di akhir sesi atau di akhir pembahasan. Sementara itu, model pembelajaran *asynchronous* digunakan oleh penulis untuk memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar mandiri dan berusaha memahami materi tanpa dibatasi oleh waktu pertemuan (kelas). Fitur pembelajaran yang dipakai bisa banyak, mulai dari *Assignment*, *Forum*, *Chat*, sampai *Quiz*. Model gabungan *asynchronous* dan *synchronous* ini juga memungkinkan penulis untuk memberi tugas kelompok bagi mahasiswa yang harus dilakukan secara daring dengan memanfaatkan fasilitas kolaborasi di google doc. Dalam proses diskusi, mahasiswa biasanya menggunakan alat komunikasi untuk berhubungan dan berdiskusi satu sama lain; yang merupakan bagian dari model pembelajaran *synchronous*. Gabungan kedua model pembelajaran ini memberikan ruang bagi pengajar dan mahasiswa untuk memanfaatkan kelebihan masing-masing model dan meminimalisir kelemahan masing-masing model.

Referensi

- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Panduan dan Penyelenggaraan Kuliah Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (2014). Indonesia.
- Morse, K. (2003). Does One Size Fit All? Exploring *Asynchronous* Learning in a Multicultural Environment. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 7(1), 37–55. <https://doi.org/10.24059/olj.v7i1.1862>
- Murphy, E., Rodríguez-Manzanares, M. A., & Barbour, M. (2011). *Asynchronous* and *Synchronous* Online Teaching: Perspectives of Canadian High School Distance Education Teachers. *British Journal of Educational Technology*, 42(4), 583–591. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01112.x>
- Oztok, M., Zingaro, D., Brett, C., & Hewitt, J. (2013). Exploring *Asynchronous* and *Synchronous* Tool Use in Online Courses. *Computers and Education*, 60(1), 87–94. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.08.007>
- Riyandari, A. (2020). Never Too Old to Learn: Dosen Gen-X Menjawab Tantangan Mengajar Daring. In R. F. Sanjaya (Ed.), *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat* (pp. 113–134). Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata. Retrieved from <https://play.google.com/books/reader?id=tpLcDwAAQBAJ&pg=GBS.PR8>
- Skylar, A. A. (2009). A Comparison of *Asynchronous* Online Text-Based Lectures and *Synchronous* Interactive Web Conferencing Lectures. *Issues in Teacher Education*, 18(2). Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ858506>
- Yamagata-lynch, L. C. (2014). Blending Online *Asynchronous* and *Synchronous* Learning. *IRR ODL (The International Reiview of Research in Open and Distance Learning)*, 15(2), 189–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.19173/irrodl.v15i2.1778>

Memaksimalkan Cyber Unika untuk kuliah Writing

Emilia Ninik Aydawati

Sastra Inggris, Fakultas bahasa dan Seni, UNIKA Soegijapranata
emilianinik@unika.ac.id

A. Warna Warni mengajar Dengan Cyber

Pembelajaran dengan menggunakan Cyber Unika telah dimulai beberapa tahun terakhir ini, namun pemanfaatan Cyber Unika menjadi maksimal karena situasi adanya Pandemic Covid 19 ini yang memaksa perkuliahan dilakukan sepenuhnya secara online. Selama ini sebagai dosen mata kuliah writing, saya memanfaatkan cyber untuk mengupload materi ajar dan tugas. Tidak pernah terjadinya diskusi secara online melalui Cyber.

Keadaan saat ini memaksa saya harus memanfaatkan fasilitas Cyber untuk dapat berinteraksi dengan mahasiswa semaksimal mungkin sehingga tujuan pengajaran *Academic writing* yaitu agar mahasiswa dapat menulis essay dengan didukung kutipan yang diambil dari sumber seperti buku dan artikel di jurnal dapat tercapai.

Menulis adalah suatu proses. Pendekatan proses ini menekankan latihan keterampilan linguistik dan pengembangan menulis sebagai proses bawah sadar yang terjadi ketika guru memfasilitasi latihan keterampilan menulis (Badger & White, 2000). Belajar menulis membutuhkan proses yang panjang dan dianggap paling sulit diantara keterampilan bahasa lainnya, sedangkan menulis merupakan salah satu bentuk komunikasi yang penting. Ini adalah alat yang berguna untuk menemukan dan berpikir. Selain itu, menulis membantu mahasiswa memperoleh kemandirian, kelancaran, kefasihan dan kreativitas dalam menulis.

Menulis memerlukan kemampuan khusus untuk menuangkan pemikirannya ke dalam kata-kata dalam bentuk yang bermakna dan berinteraksi dengan pesan tersebut secara mental seperti yang dijelaskan oleh Elbow (1998) tentang konsep menulis dimana seorang penulis menyampaikan pesan kepada pembaca.

Untuk menulis paragraf yang baik, siswa perlu mengetahui ciri-ciri utama menulis seperti kalimat topik, kalimat pendukung, kesatuan, koherensi, dan

keterampilan kalimat yang kuat. Hal lain yang harus diperhatikan penulis adalah tujuan penulisan. Selain itu tulisan tangan, ejaan dan tanda baca - mekanisme penulisan - memainkan peran penting dalam menulis. Dalam situasi di mana penulis perlu mempresentasikan karyanya dalam bentuk tulisan tangan, tulisan tangan merupakan sarana yang efektif untuk mengesankan pembaca, dan tulisan tangan yang buruk dapat berdampak negatif terhadap pengalaman membaca (Harmer, 2010).

Dengan cyber, maka semua proses menulis dilakukan dengan mengetik dan mengumpulkan hasil tulisan mereka melalui Cyber yang dipakai sebagai sarana pembelajaran melalui koneksi internet yang seharusnya tidak melupakan pertemuan tatap muka. Namun ini tidak dapat dilakukan karena semua proses pembelajaran harus dilakukan secara online di saat pandemik ini.

Tulisan ini adalah merupakan tulisan reflektif tentang manfaat yang didapat dalam kegiatan mengajar bagi dosen dan belajar bagi mahasiswa dengan menggunakan cyber dalam mata kuliah *Academic Writing*. Dengan cyber ini, mahasiswa belajar menjadi mandiri dengan menulis secara online.

B. Proses Kreatif Belajar Melalui Cyber

Proses kreatif belajar *Academic writing* melalui cyber bisa dilakukan dengan melalui BBB. Dengan BBB ini dosen bisa menampilkan materi pengajaran sambil memberikan penjelasan dan diskusi secara klasikal. Dosen bisa menunjuk siswa untuk mempresentasikan hasil tulisan mereka di layar kemudian meminta mahasiswa lain untuk memberikan *review* atas tulisan tersebut. Dengan melalui BBB ini dosen bisa mngontrol aktifitas dikelas virtual ini dengan meminta mahasiswa menjadi moderator sehingga siswa bisa saling memberikan masukan. Kegiatan ini berlanjut dengan meminta mahasiswa mencari pasangannya untuk melakukan *peer review*. Dalam pelajaran menulis *peer review* bisa dilakukan secara sinkronis maupun asinkroni. *Peer review* adalah proses yang melibatkan pembelajaran kolaboratif di mana siswa saling menilai *essay* satu sama lain dan saling memberikan umpan balik (Pearce et al., 2009). Melalui Peer review ini mahasiswa melakukan proses komunikasi di mana peserta didik masuk ke dalam dialog yang berkaitan dengan kinerja dan standar ”(Liu & Carless, 2006). Mereka

1 menjadi terbiasa untuk mereview tulisan teman pasangannya sehingga hal ini membantu siswa untuk mereview essaynya sendiri sebelum menjadi final draft dan mengupload di dalam file assignment. Melalui forum mahasiswa melakukan review secara asinkronis sednagkan dengan google doc, mereka melakukan peer review sinkronis

Melalui aktifitas *Assignment*, saya memberikan tugas kepada mahasiswa untuk mengupload essay yang telah dikerjakannya sebagai *first draft*. Kemudian dari *first draft* ini, dosen bisa melihat persentase plagiasi. Untuk mendorong mahasiswa menghasilkan *essay* hasil sendiri, maka tingkat plagiasi yang diijinkan adalah 5 %. Mula mula tingkat plagiasi mahasiswa ada yang mencapai lebih dari 50%. Tetapi melalui proses belajar, tingkat plagiasi mahasiswa makin berkurang. Ada dua hal yang bisa dipelajari mahasiswa karena adanya proses plagiasi dengan autocheck ini. Pertama mereka belajar untuk memparafrase kalimat dari sumber yang mereka gunakan seperti dari buku, artikel jurnal maupun sumber yang lain. Setelah itu semua proses tulisan ini bisa diunggah dalam satu folder. Yang kedua mereka juga belajar untuk menjadi lebih kreatif dalam mengungkapkan ide ide mereka dalam bentuk *essay* dari berbagai genre tulisan seperti *descriptive, argument, comparison, cause effect essays*. Hasil tulisan ini bisa didownload dari satu folder sehingga hal ini menguntungkan dosen yang bisa mendownload semua *essay* yang telah ditulis oleh mahasiswa, kemudian memberikan evaluasi dan meminta mahasiswa untuk memperbaikinya sebagai *second draft*.

Dengan melalui *quiz*, saya bisa memberikan test tentang materi yang telah mereka terima. *Quiz* ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh mereka memahami teori yang diberikan, misalnya tentang penulisan referensi, tata bahasa dan tehnik menulis. Dengan *quiz* ini siswa juga langsung mendapatkan masukan Karena mereka bisa melihat hasil dari quiz sehingga selanjutnya mereka akan berproses menjadi semakin mandiri dalam proses menulis *essay*.

Selain itu materi dari *link web* juga bisa dibagikan di dalam satu kelas sehingga setiap saat mereka bisa membuka *link* dan mempelajarinya, misalnya *web* tentang masalah khusus penulisan akademis, misalnya tata bahasa, dan tanda baca penulisan akademis).

Karena menulis bukan hanya mengeksplorasi, secara ringkas topik yang diberikan dengan genre tertentu, melainkan juga, mengevaluasi bukti, menjelaskan ide, dan membuat argumen yang menyangkut ide atau topik.

1. C. Kesimpulan

Proses pembelajaran yang dilakukan secara online ini memang memberikan hasil yang positif dimana semua tugas menulis bisa terkontrol karena semuanya adanya batas waktu pengumpulan sehingga semuanya menjadi lebih terkontrol. Namun, tidak semua mahasiswa mendapatkan manfaat dari proses belajar secara online ini. Ada beberapa siswa yang tidak memperlihatkan adanya kemajuan yang diperoleh melalui proses belajar ini karena hasil tulisannya jauh dari memadai. Ada berbagai alasan yang dikemukakan mahasiswa seperti koneksi internet yang tidak bagus, tidak cukupnya kuota, namun pada dasarnya dapat disimpulkan bahwa pengajaran *Academic Writing* ini bisa mencapai tujuannya dengan melalui cyber bila dilakukan dengan sepenuh hati.

Referensi

Badger, R., & White, G. (2000). A process genre approach to teaching writing. *ELT Journal*, 54(2), 153–160. <https://doi.org/10.1093/elt/54.2.153>

Harmer, J. (2010). *How to Teach English* (Sixth impr). England: Pearson Education Limited.

Liu, N.-F., & Carless, D. (2006). Peer feedback: The learning element of peer assessment. *Teaching in Higher Education*, 11(3), 279–290. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Pearce, J., Mulder, R., & Baik, C. (2009). Involving students in peer review Case studies *Language Teaching Research*, 17(1), 67–89. <https://doi.org/10.1177/1362168812459151>

1 Integritas Akademik dan Kualitas Pembelajaran Online

Theresia Dwi Hastuti.

Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis. UNIKA Soegijapranata
theresia@unika.ac.id

Latar Belakang

Perguruan tinggi menjadi salah satu lembaga yang bertanggungjawab untuk menyiapkan generasi mendatang agar sanggup menghadapi tantangan dan perubahan jaman. Perguruan tinggi sendiri harus mulai mengubah konsep pembelajaran, mengubah mindset mahasiswa, tenaga kependidikan dan dosennya agar selalu mengikuti perkembangan dan perubahan jaman bahkan untuk kondisi luar biasa yang terjadi. Seperti pandemi yang tiba-tiba terjadipun, perguruan tinggi harus bergerak cepat untuk menyesuaikan keadaan dan mengambil peran yang baik.

Dalam tataran pendidikan nasional, proses pembelajaran di perguruan tinggi sebagaimana yang sudah berjalan ada berbagai kerangka dan mekanisme yang harus dijaga dan dijalankan serta diawasi agar berjalan dengan baik. Kerangka dan mekanisme itu diatur sedemikian rupa agar dapat tercipta system yang berkualitas. Sebagai contoh bagaimana peran dan tanggung jawab dosen dan mahasiswa, bagaimana penugasan yang diberikan untuk membuka wawasan baru bagi mahasiswa, bagaimana berbagai value diberikan dan dikembangkan, bagaimana penanaman value dilakukan dan dikendalikan. Bagaimana penilaian diberikan oleh dosen agar dapat menampilkan dan mengukur potensi dan pencapaian individu mahasiswa.

Penilaian biasanya dikaitkan dengan adanya hasil tes akhir, kartu hasil studi semesteran yang dikirimkan ke orang tua, ujian tingkat akhir, tercapainya keterampilan dasar, atau nilai untuk pratikum di laboratorium, nilai pada penyusunan laporan akhir. Namun, aspek penilaian yang sudah dikenal ini tidak mencakup seluruh aspek yang dimiliki oleh mahasiswa maupun bagaimana penilaian aktivitas mahasiswa didalam pemenuhan penugasan yang diberikan setiap hari di kelas maupun diluar kelas.

Jenis penilaian kelas saat ini seharusnya dikembangkan kepada aspek keaktifan mahasiswa yang mencerminkan kesempatan dan interaksi sehari-hari yang diberikan oleh pengajar

1 kepada mahasiswa baik individu maupun kelompok. Ini adalah bagian alami dari kehidupan kelas yang jauh dari ujian formal — baik dalam semangat maupun tujuan.

Mahasiswa mempunyai kesempatan untuk merefleksikan dan mendemonstrasikan pemikiran mereka dengan melakukan analisis atas berbagai fenomena praktis yang ditemuinya di lapangan. Dosen dapat menilai analisis mahasiswa dengan mengidentifikasi sumber bukti mereka dan dapat lebih memahami kesulitan mahasiswa serta mengubah metode pengajaran sehingga dapat memberikan pemahaman konsep yang lebih baik. Para dosen melalui otoritas akademik terus mengembangkan pembelajaran, dan penilaian berkelanjutan yang sesuai dan dapat menilai dan mengembangkan berbagai aspek secara komprehensif. Konsep yang sudah berkembang seperti ini membutuhkan kesadaran pada dosen untuk melakukannya dengan semangat pendidik yang tinggi. Dalam perkembangannya pembelajaran dengan model daring menjadi tantangan yang akan mempengaruhi banyak aspek terkait dengan adanya kebutuhan akan model pengajaran, platform yang digunakan, kesiapan sumberdaya manusia, kesiapan materi dan aspek pedagogiknya. Dirjen perguruan tinggi sudah memberikan aturan terkait dengan perkuliahan cyber learning yang dapat dibuat oleh perguruan tinggi tetapi ketentuannya tidak harus semua tatap muka menggunakan daring. Kondisi pandemi menyebabkan perkuliahan secara online bukan lagi pilihan tetapi menjadi keharusan dilaksanakan

Pembahasan

Pelaksanaan Pendidikan Secara Online

Pendidikan online dapat menghilangkan batasan waktu dan tempat yang mungkin menghalangi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam program tradisional di kampus. Kemajuan terbaru dalam kapabilitas teknologi dan metode pengajaran sekarang menunjukkan bahwa program online dapat memberikan pengalaman siswa yang berkualitas tinggi dan menarik. Ada berbagai kelebihan dan kekurangan saat kita menerapkan pembelajaran secara online. Kelebihan pembelajaran secara online dapat dinyatakan sebagai berikut: (1). Dapat dilakukan di rumah, (2). mudah dan dapat diakses kapanpun, (3). efisiensi waktu, (4). Melampaui batas jarak (Waldis et al, 2015). Dengan kelebihan pembelajaran secara online tersebut maka dapat dikembangkan menjadi (1) pembelajaran yang dipersonalisasi. Maksudnya adalah pembelajaran dapat dikembangkan secara analitik pembelajaran untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran mahasiswa dan merespons kebutuhan belajar mahasiswa secara lebih baik. (2). Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar interaktif. Pembelajaran online memungkinkan berbagai

1 pendekatan didalam pelaksanaanya dan memerlukan strategi yang sudah dirancang diawal. (3). Pembelajaran online dapat meningkatkan penilaian keterampilan dan pengetahuan, termasuk penggunaan teknologi untuk melacak kemajuan mahasiswa. (4). Kolaborasi internasional dapat dijalankan, teknologi informasi memungkinkan mahasiswa untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka di institusi dan di negara yang berbeda. (5). Bersama-sama mahasiswa dan dosen bersama-sama menciptakan pengetahuan. (APEC, 2017)

Jaminan Kualitas Pembelajaran Online

Di banyak wilayah di Indonesia, persepsi tentang pendidikan online banyak yang menganggap sebagai pendidikan yang murah, dan bisa jadi kualitasnya rendah. Hal ini sering dikaitkan dengan angka putus sekolah yang tinggi, institusi yang tidak dihargai dengan baik, dan pabrik gelar yang tidak terakreditasi. Berita tentang hal tersebut cukup meresahkan dan keramaian diskusi pro dan kontra tentang pendidikan jarak jauh dan berbasis online. Hal ini diperkuat dengan kurangnya pemahaman tentang kemajuan teknologi dan pedagogi pendidikan yang pada akhirnya menyebabkan ketidakpercayaan umum terhadap pendidikan online.

Selama dekade terakhir, persepsi tentang kualitas pembelajaran online telah bergeser. Pergeseran ini dapat dilihat paling signifikan dalam masa pandemi, di mana pendidikan online telah menjadi kebutuhan universitas untuk menjalankannya. Universitas terkemuka yang terkenal dengan reputasi dan berkualitas telah banyak memberikan tawaran pembelajaran kepada kalayak umum untuk dapat kuliah jarak jauh di perguruan tinggi tersebut. Persaingan antar perguruan tinggi juga bergeser kearah kesiapan menyelenggarakan pendidikan berbasis online serta jaminan kualitas pembelajarannya. Dari praktik yang muncul perguruan tinggi yang bereputasi mengintegrasikan jaminan kualitas pendidikan online ke dalam kerangka kerja yang ditetapkan. Perguruan tinggi dengan kualitas menengah bermitra dengan institusi yang tunduk pada kriteria kualitas yang kuat, kondisi ini sangat berkontribusi pada perubahan persepsi masyarakat tentang pembelajaran online.

Semua pendidikan apa pun modeLnya, penting untuk meningkatkan kepercayaan terhadap kualitas dan validitas pembelajaran online yang dilakukan sebagai bagian dari kualifikasi pendidikan tinggi. Demikian pula, kepercayaan pada kualifikasi pendidikan tinggi yang mencakup komponen online sangat penting untuk menangani mobilitas mahasiswa, kemampuan kerja dan tuntutan tenaga kerja dalam konteks ekonomi. Selain

1 itu, mahasiswa harus yakin bahwa investasi mereka dalam pendidikan online akan diakui dan berbuah hasil kedepan.

Banyak kritikus pendidikan online mengangkat integritas akademik sebagai perhatian utama. Berbagai pertanyaan bermunculan terkait dengan pembelajaran online, hal tersebut antara lain (1). Bagaimana kita tahu bahwa mahasiswa yang mengikuti ujian online adalah yang terdaftar sebagai mahasiswa bukan saudaranya atau orang yang dibayar yang melakukannya? (2) Bagaimana kita bisa mengentahui mahasiswa tidak mengakses google di ponsel pintar mereka selama ujian? (3). Bagaimana kita mengetahui bahwa mahasiswa yang terdaftar berpartisipasi dalam sesi diskusi online? Dan masih banyak pertanyaan lain yang dapat menjadi bahan untuk direnungkan dan dicari solusinya agar meningkatkan kualitas pembelajaran secara online (Baum and McPherson, 2019)

Sangat penting untuk ditelusuri dan dikaji ketika ada beberapa mahasiswa akan mencoba menyontek, mahasiswa akan menggunakan orang lain untuk menjawab soal-soalnya, mahasiswa melakukan kolusi dengan mahasiswa lain dalam mengerjakan tugas dan ujian, menjiplak ide dan menemukan cara baru untuk menyontek.

Integritas Akademik

Mengelola integritas akademik merupakan masalah penting bagi pendidikan, baik pendidikan secara online maupun off line (tatap muka langsung). Untuk membantu mengurangi kecurangan, dibutuhkan pemikiran dan perencanaan strategis diawal penciptaan system pembelajaran online. Perencanaan yang dibuat termasuk didalamnya adalah pencegahan teknologi, tindakan fisik yang harus dilakukan dan tidak dilakukan serta modifikasi perilaku peserta didik maupun pendidiknya (Paul and Jefferson, 2019)

Pencegahan teknologi meliputi perangkat lunak pendeteksi plagiarisme dan penguncian browser serta pengawasan elektronik. Tindakan fisik yang harus diatur antara lain pelarangan dan pengontrolan penggunaan perangkat elektronik dalam ujian, identifikasi formal dan format tugas tertulis dan diskusi standar operasional pengerjaan tugas berkelompok. Sedangkan modifikasi perilaku meliputi etika beronline, mengkampanyekan integritas akademik dan pengembangan sikap dan tata tertib kuliah online seperti penggunaan seragam/atribut kampus ketika mengikuti pembelajaran online, dinamika dan peraturan perilaku berdiskusi secara online, tata tertib mengikuti perkuliahan secara online.

1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi informasi menjadi keniscayaan yang tidak bisa dihindari oleh dunia pendidikan, pilihan yang tepat adalah mengajak seluruh komponen pendidikan dari dosen, tenaga kependidikan dan mahasiswa untuk tidak rentan menolak teknologi informasi tetapi menggunakan dan mengembangkan untuk mempertahankan kualitas pembelajaran yang diberikan bahkan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dinamika pembelajaran sebelum model online berkembang dan telah membuat berbagai perubahan terutama wacana penilaian aktivitas mahasiswa agar berbagai aspek bisa terwakili.

Perkembangan pembelajaran online mengubah nilai-nilai yang sudah dikembangkan lebih perguruan tinggi secara komprehensif dan patuh. Sebelum masa pandemic covid 19 perkuliahan berjalan dengan baik hanya diperlukan peningkatan kualitas materi dan metode pembelajarannya. Teknologi informasi mengubah hal yang tidak mudah menjadi mudah, pembelajaran online juga membutuhkan penjagaan kualitas pembelajaran dengan model yang berbeda. Integritas akademik ditekankan dan disosialisasikan agar kualitas pembelajaran terjaga dengan baik.

Daftar Pustaka

- Dewan Riset Nasional. 2001. Penilaian Kelas dan Standar Nasional Pendidikan Sains. Washington, DC: The National Academies Press. doi: 10.17226 / 9847.
- Jasmin Paul dan Felicia Jefferson. 2019. A comparative Analysis of Student Performance in an Online vs Face to face Environmental Science Course from 2009 to 2016. Original research. Frontiers In computer Science
- Sandy Baum and Michel McPherson. 2019. The Human Factor: The Promise & Limits of Online Education. The American Academy of Arts & Science.
- APEC. 2017. Quality assurance of online learning. Discussion Paper. Australian Government departemen of Education and Training .

Cyber Learning sebagai Basis Penyelenggaraan Praktikum Forensik Pangan di Masa Pandemi: Refleksi Dosen

Bernadeta Soedarini; Inneke Hantoro

Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian,
UNIKA Soegijapranata

bernadeta@unika.ac.id; inneke.hantoro@unika.ac.id

A. Pendahuluan

Pandemi COVID-19 nampaknya telah menjadi “titik balik” untuk semua sendi kehidupan manusia. Pandemi ini juga yang kemudian menuntut “pembaharuan menyeluruh” akibat perubahan situasi yang terjadi secara total, pada tingkatan global dan sekaligus mendadak. Manusia yang secara kodrati adalah mahluk sosial, di masa pandemi justru harus menjaga jarak satu sama lain serta menghindari kerumunan. Kampus yang semula lekat sebagai tempat berkumpulnya komunitas manusia dewasa pembelajar (mahasiswa) mau tidak mau menjadi sepi, sejalan dengan pemberlakuan *social distancing* secara masif. Perubahan metode pembelajaran yang sangat mendasar pun harus dilakukan dan dijalani, karena mahasiswa untuk sementara waktu tidak diijinkan belajar di kelas ataupun di laboratorium. Ya, semua kegiatan pembelajaran yang semula berbasis pertemuan di kelas, diskusi kelompok, pengambilan sampel di lapangan ataupun praktikum di laboratorium semuanya secara serta merta wajib dimodifikasi.

Menanggapi tuntutan *social distancing*, pembelajaran yang berbasis *cyber* kemudian menjadi sebuah keniscayaan. Semua institusi pendidikan di berbagai belahan dunia pada kenyataannya harus berjibaku demi menjaga kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung sekaligus mentaati *social distancing*. Harus diakui bahwa *cyber learning* kemudian menjadi penyelamat kegiatan belajar mengajar, khususnya saat mahasiswa dan dosen tidak boleh bertemu di ruang kelas nyata. Namun, apakah semua kegiatan pembelajaran mahasiswa melalui *cyber learning*, khususnya dikaitkan dengan capaian pembelajarannya, dapat dijamin 100 persen terpenuhi?

B. Aplikasi Cyber Learning untuk Kegiatan Praktikum

Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di Program Studi Teknologi Pangan UNIKA Soegijapranata tidak hanya dalam bentuk kuliah teori di kelas tetapi juga kegiatan praktikum di laboratorium. Kegiatan praktikum yang melibatkan penggunaan reagen-reagen kimia serta berbagai peralatan laboratorium ilmu pangan merupakan kegiatan pembelajaran yang mewajibkan “*hands on experience*” sebagai salah satu capaian pembelajarannya. Di masa pandemi, kegalauan dosen muncul khususnya ketika harus mendeskripsikan kegiatan yang semula dilakukan melalui praktek di laboratorium

kemudian harus dirubah menjadi kegiatan praktek secara virtual. Bagaimana membuat kesetaraan capaian pembelajaran di antara kedua bentuk praktek tersebut, yaitu praktek nyata versus virtual?

Salah satu mata praktikum yang terlanjur ditawarkan dan dibuka pada semester Genap 2019/2020 di Program Studi Teknologi Pangan UNIKA Soegijapranata adalah praktikum Forensik Pangan. Ketika pandemi COVID-19 merebak, praktikum Forensik Pangan menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang penyelenggaraannya wajib didefinisikan ulang dan dimodifikasi karena berbasis *cyber*. Capaian pembelajaran mata praktikum ini adalah (1) mahasiswa menguasai konsep forensik pangan serta (2) mahasiswa mampu melakukan analisis forensik pangan berbasis metode-metode analisis yang tepat. Pada kenyataannya, metode-metode analisis pangan untuk mengevaluasi karakteristik fisik, kimia, mikrobiologi sampel bahan pangan sangat beragam (AOAC, 2019). Setiap metode analisis memiliki protokol tertentu, dengan kebutuhan reagen-reagen yang spesifik serta peralatan laboratorium yang khusus pula. Sebagai konsekuensinya, setiap metode analisis juga akan memberikan hasil pendeteksian dengan tingkat kepercayaan yang berbeda-beda.

Kemampuan mahasiswa untuk memilih metode-metode analisis yang tepat untuk mengungkap kasus-kasus kejahatan pangan adalah cerminan kemampuannya menguasai konsep forensik pangan. Tantangan terbesar penyelenggaraan praktikum forensik pangan berbasis *cyber learning* adalah pemenuhan pada aspek “*hands on experience*”. Pengalaman yang diperoleh mahasiswa ketika melakukan kegiatan analisis secara nyata di laboratorium tentu sulit didapatkan ketika kegiatan dilakukan secara virtual. Jadi jelas bahwa target “mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dan nyata untuk analisis forensik pangan” menjadi sulit terpenuhi ketika kegiatan praktikum dilakukan melalui media *cyber*. Penugasan kepada mahasiswa untuk mencari informasi-informasi visual melalui tautan Youtube, khususnya tentang pelaksanaan metode analisis di laboratorium guna mengungkap kasus kejahatan pangan tertentu diharapkan membantu mahasiswa memahami praktek forensik pangan melalui *cyber learning*. Selain itu, sebagai bentuk evaluasi apakah mahasiswa sungguh mempelajari teknik-teknik analisis forensik pangan secara visual, mereka diwajibkan menuliskan protokol analisis secara lengkap.

Praktikum Forensik Pangan berbasis *cyber learning* yang telah terlaksana pada semester Genap 2019/2020 difokuskan pada dua topik besar, yaitu modus kejahatan dan analisis forensik pangan untuk pembuktian pemalsuan produk pangan. Komoditas yang dipilih untuk studi kasus adalah madu dan produk olahan daging sapi. Kegiatan yang berlangsung selama 2 minggu dan bersifat individual tersebut meliputi: (a) Pencarian informasi tentang definisi, karakteristik fisikokimia dan standard mutu produk yang dimaksud. (b) Pencarian informasi tentang kasus-kasus kejahatan pangan produk dimaksud baik dari media massa cetak, media massa online, media TV dan lainnya. (c) Pencarian informasi tentang metode deteksi forensic (fisik, kimia, biologi) dari artikel-artikel jurnal tahun 2010 ke atas. (d) Pencarian tautan *Youtube* yang berisi detail metode-metode analisis laboratorium untuk pengungkapan dan pembuktian kejahatan pangan.

C. Kesimpulan

Berdasarkan paparan dan refleksi di atas, dapat disimpulkan bahwa *cyber learning* dapat digunakan sebagai basis penyelenggaraan praktikum, namun ada keterbatasan dalam pemenuhan capaian pembelajaran bagi mahasiswa. Meskipun beberapa metode analisis forensik pangan telah divisualisasikan secara cukup detail melalui tautan-tautan Youtube, namun aspek “*hands on experience*” yang sesungguhnya tentu tidak dapat terpenuhi. Pengembangan program-program *cyber learning* untuk simulasi kegiatan praktikum mahasiswa di laboratorium barangkali akan menjadi *trend* baru pasca pandemi COVID 19.

Pustaka:

AOAC INTERNATIONAL. (2019). *Official methods of analysis of AOAC International*. Arlington, VA, AOAC International.

Fangkai Han, Xingyi Huang, Joshua H. Aheto, Dongjing Zhang and Fan Feng. (2020). *Detection of Beef Adulterated with Pork Using a Low-Cost Electronic Nose Based on Colorimetric Sensors*. *Foods* 9, 193; doi:10.3390/foods9020193

Laleh Mehryara, Mohsen Esmaili. (2011). *Honey and Honey Adulteration Detection: A Review*. Conference Proceeding the 11th International Congress on Engineering and Food - Athens, Greece.

[Lavonne Fedynich](#). (2014). *Teaching beyond the classroom walls: The pros and cons of cyber learning*. *Journal of Instructional Pedagogies*.p. 1-7

Primroseb, S., Woolfec, M, and Rollinsona, S. (2010). *Food forensics: methods for determining the authenticity of foodstuffs*. *Trends in Food Science & Technology*, 1-9.

ISBN 978-623-7835-37-6 (PDF)



© Universitas Katolik Soegijapranata 2020

● 10% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 10% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 1% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1

repository.unika.ac.id

Internet

10%