



## PEMILIHAN *SOFTWARE* SEBAGAI MEDIA AJAR SELAMA MASA COVID-19 DI UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

*Michelia Ningrum\*, Dian Hidayati*

Magister Manajemen Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Correspondence: \*E-mail: [michelian689@gmail.com](mailto:michelian689@gmail.com)

### ABSTRACTS

This research is the evolutionary analysis of the literature on articles or writing that discusses the use of *software* in learning at Ahmad Dahlan University during the Covid-19 pandemic. The method used in this article is a literature study with several-page articles or articles from the world wide web, which is conducting with a narrative type (exposure) related to the topic of using the *software* in teaching-learning in the Covid-19 pandemic. The writer uses the data analysis technique by filtering (applies filters), based on 2019-2020. With the provisions of the title relevant to learning *software*, and the topic. Criteria in claims relating to *software*, applications, learning, campus, and pandemic or Covid-19. Thus the writer can further refine the article and match the subject matter, which is at the heart of the conflict to use as reading material and references in this article review—based on titles relevant to computer learning *software* and the topic. Overall, the core of this discussion is computer *software* that is popular in a pandemic, specially selected and used in learning at Ahmad Dahlan University.

**Keyword:** COVID-19 Pandemic, Higher Education, Learning Process, *Software*.

### ARTICLE INFO

**Article History:**

*Submitted/Received 28 Nov 2019*

*First Revised 23 Dec 2019*

*Accepted 01 Apr 2020*

*First Available online 06 Apr 2020*

*Publication Date 01 Oct 2020*

## 1. PENDAHULUAN

Akibat dari pandemi COVID-19 ini pemerintah pusat membuat kebijakan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi dengan tujuan memutus rantai penyebaran virus. Dalam kasus ini UNICEF mendesak otoritas sekolah atau perguruan tinggi diharapkan untuk memiliki rancangan pembelajaran jarak jauh (Yuniarti, 2019). Perwakilan UNICEF memaparkan dalam jumpa pers bahwa di sekolah normal kebanyakan anak-anak kurang fokus belajar didalam kelas maka, sangat penting untuk menggunakan *platform* pembelajaran sebagai *alternative* lain. Mengingat bahwa akan diberlakukannya penutupan sekolah dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh (Widiawati, 2019), maka penting bagi sekolah untuk menjaga layanan kepada peserta didik dan wali murid sehingga tidak terjadinya berbagai hal yang tidak diinginkan seperti program dukungan psikososial terutama bagi sejumlah anak yang rentan (Satria et al., 2019).

Saat ini seluruh sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia telah menerapkan kebijakan serupa. Kebijakan ini, yang bertujuan untuk mencegah penyebaran infeksi virus Covid-19, sejalur dengan himbauan dari WHO bahwa seluruh jajaran masyarakat perlu ikut serta berpartisipasi dalam mencegah dan meminimalisir dampak penyebaran penyakit tersebut. Seiring dengan kebijakan tersebut tidak menyurutkan berbagai institusi pendidikan untuk mengadakan pembelajaran dengan sistem daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Khunaifi dan Matlani, 2019).

Di masa pandemi covid ini, mulai banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya sebuah penggunaan *software* (perangkat lunak komputer) dalam rangka membantu dan mempermudah proses pembelajaran, meeting ataupun sekedar bertegur sapa secara daring (Yustika et al., 2019). Kementerian pendidikan dan kebudayaan telah mengeluarkan surat edaran nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) pada satuan pendidikan sebagai antisipasi terhadap penyebaran Corona virus disease 2019 (Covid-19) di berbagai sekolah maupun institusi lainnya (Hakpantria dan Trivena, 2019).

Mengingat anjuran pemerintah mengenai hal tersebut serta merujuk pada surat edaran direktur nomor 229/PL21/KP/2020 tentang pemberlakuan lockdown untuk pencegahan penyebaran infeksi virus corona (Covid-19), universitas ahmad dahlan melaksanakan kegiatan akademik pada masa darurat penyebaran Covid-19 dengan meniadakan kegiatan pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan bekerja dari rumah atau *Work From Home* (WFH) melalui pembelajaran daring dengan berbagai macam media (Andriana, 2019).

Penelitian ini disusun untuk mengetahui software yang menjadi pilihan kampus Universitas Ahmad Dahlan sebagai media ajar selama masa pandemi Covid-19. Perbedaan penelitian yang dilakukan sekarang dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh bahwa untuk penelitian sebelumnya lebih difokuskan pada perkembangan Teknologi Informasi terutama internet yang membuka peluang bagi pengembangan layanan informasi pada lembaga pendidikan.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada artikel ini adalah studi literatur dengan mengunjungi beberapa halaman atau artikel dari world wide web, yang dilakukan dengan jenis naratif (pemaparan) terkait dengan topik penggunaan *software* dalam pembelajaran perkuliahan di masa pandemi Covid-19. Teknik analisis data yang dilakukan penulis adalah dengan

melakukan penyaringan (*apply filter*), berdasarkan tahun 2019-2020. Dengan ketentuan judul yang relevan dengan *software* pembelajaran, dan topiknya. Kriteria pada judul yang berkaitan dengan *software*, aplikasi, pembelajaran, kampus, dan pandemi atau Covid-19. Dengan demikian penulis dapat lebih menyaring artikel dan mencocokkan pokok bahasan yang menjadi inti permasalahannya untuk dijadikan bahan bacaan dan rujukan pada ulasan artikel ini.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Software* dapat diartikan sebagai perangkat lunak, merupakan kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh komputer untuk menjalankan pekerjaannya. Perangkat lunak ini merupakan catatan bagi perangkat komputer untuk menyimpan perintah, maupun dokumen serta arsip lainnya. Pressman mendefinisikan dalam (Saputra, 2016) bahwa

“perangkat lunak sebagai perintah program komputer yang bila di eksekusi memberikan fungsi dan untuk kerja seperti yang dibutuhkan. Perangkat lunak sebagai alat yang berguna sebagai pengatur aktivitas kerja mesin komputer dan semua intruksi yang mengarah pada sistem komputer. Perangkat lunak menjembatani interaksi user dengan komputer yang hanya memahami bahasa mesin.”

Sistem operasi adalah pengatur seluruh sumber daya yang berada pada sistem komputer dan dianggap juga sebagai *extended machine* (Santoso dan Assegaff, 2017). *Extended machine* atau Sistem Operasi berfungsi untuk mengubah interface secara langsung antara *user-hardware* yang tidak menarik menjadi menarik. Ada beberapa definisi dari sistem operasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang terdapat di dalam buku Dasar-dasar Komputer. Diantaranya adalah Sistem operasi kernel, dimana program akan terus-menerus bekerja selama komputer dalam kondisi *power on*. Dan juga sebagai *guard* (penjaga) yang menjaga komputer dari berbagai kejahatan komputer.

Penulis memperoleh beberapa temuan bahwa begitu banyaknya penggunaan *software* (perangkat lunak) dalam proses pembelajaran kampus di masa pandemi covid-19. Terkadang kita menyebut *software* dengan sebutan ‘Aplikasi’ atau ‘Program’. Dengan adanya *software*, membuat komputer dapat difungsikan dengan baik untuk menunjang aktifitas kita, terlebih dimasa pandemi. Contohnya, ketika kita ingin menulis laporan, membuat design gambar, atau sekedar mendengarkan musik. Apalagi mahasiswa yang notabennya harus tetap melakukan proses pembelajaran daring, dengan banyak membutuhkan berbagai *software* pendukung.

Berikut beberapa data yang diperoleh untuk survei pembelajaran online atau daring pada masa pandemi covid-19 di Universitas Ahmad Dahlan. Data tersebut ditampilkan seperti pada **Tabel 1** berikut ini.

**Tabel 1.** Data Survei Pembelajaran

No	Software	Keterangan
1	<i>Zoom</i>	<i>Zoom</i> adalah aplikasi buatan Eric Yuan, yang dirilis tepat pada Januari 2013. Selain aplikasi, <i>Zoom</i> juga dapat diakses melalui <i>website</i> , baik untuk <i>OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan Android</i> .
2	<i>Google Classroom</i>	<i>Google Classroom</i> adalah sebuah <i>platform</i> yang disediakan oleh <i>google</i> untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Guru bisa memposting tugas dan menentukan deadline tugas tersebut dan para siswa mengerjakan, men-submit tugas lalu guru menilai hasil pekerjaan siswa.
3	<i>WhatsappGroup</i>	Whatsapp merupakan sebuah aplikasi perpesanan (massanger) instan dan lintas <i>platform</i> pada <i>smartphone</i> yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan
4	<i>Google Meet</i>	<i>Google Meet</i> adalah produk dari <i>Google</i> dan tergolong layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh <i>Google</i> . Aplikasi ini termasuk versi baru dari versi terdahulunya yaitu <i>Google Hangouts</i> dan <i>Google Chat</i> .
5	<i>E-Learning UAD</i>	Sistem <i>e-learning</i> Universitas Ahmad Dahlan adalah sistem berbasis <i>web</i> yang digunakan untuk membantu mahasiswa.

*Zoom* adalah aplikasi *video converence* yang dapat melibatkan banyak orang. Aplikasi *Zoom* dapat menghasilkan visual yang tinggi meskipun hanya memiliki koneksi jaringan internet dengan *bandwidth* rendah (Ferdiana, 2020). Aplikasi ini juga dapat membagikan tampilan layar atau suatu dokumen (*screen sharing*) kepada peserta lainnya. Fitur tersebut sangat berguna dalam seminar atau kuliah jarak jauh yang memerlukan presentasi, video, teks, dalam penyampaian materi. Dengan daya tampung pertemuan hingga 1000 peserta, aplikasi *Zoom* dapat diperoleh secara gratis bagi semua perangkat. Namun, pada *Zoom* versi gratis, pertemuan dibatasi dengan waktu maksimal 40 menit.

Berdasarkan data *AppBrain*, *Google Classroom* langsung menjadi salah satu aplikasi terpopuler di *Google Play Store*. Berbondong-bondong orang menggunakan layanan ini hingga angka downloadnya melampaui angka 50 juta. *AppBrain* mencatat, pada awal bulan Maret, aplikasi ini bahkan masuk daftar 100 aplikasi terpopuler. Dan seiring berjalannya waktu peringkatnya meluncur cepat hingga memasuki daftar 5 aplikasi terpopuler di AS. Aplikasi ini juga terlihat banyak di-*download* dan digunakan di sejumlah negara lainnya. Negara-negara dengan angka download *Google Classroom* yang tinggi di antaranya adalah Indonesia, Mexico, Kanada, Finlandia, Italia, dan Polandia.

Begitu pula dengan *WhatsApp grup*. *WhatsApp* bukan lagi menjadi hal yang aneh untuk dibahas. Pemakai aplikasi *WhatsApp* telah tembus hingga 1,5 Miliar pengguna salah satu cara guru-guru untuk menyiasati sistem mengajar yang terganggu akibat adanya wabah

virus Corona adalah dengan menggunakan grup *WhatsApp*, sebuah fasilitas yang terdapat pada fitur *WhatsApp* sendiri. Guru sekolah membuat grup pada aplikasi *WhatsApp* untuk peserta didik yang dapat digunakan untuk memberikan tugas setiap harinya.

*Google Meet* adalah salah satu *software* yang dapat melakukan panggilan video konferensi. Perangkat lunak ini merupakan sebuah aplikasi konferensi *web* yang ditawarkan dengan *G Suite* yang dapat dilakukan dengan aplikasi desktop atau seluler yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti konsol obrolan, berbagi layar, dan keterangan-keterangan langsung. Dengan versi gratis, host sudah dapat memulai pertemuan hingga 60 menit. Namun, pihak *google* bermaksud untuk menghapus pembatasan ini mulai September 2020. *Google meet* dapat mensinkronisasi otomatis dengan *Google Calendar* yang memungkinkan pengguna untuk masuk melalui kalender.

#### 4. KESIMPULAN

Dampak covid-19 sangat terlihat jelas terutama pesatnya penggunaan beberapa *software* (perangkat lunak komputer) bagi proses pembelajaran kampus terutama kampus universitas Ahmad Dahlan. Kebijakan pembelajaran daring juga membuat perusahaan-perusahaan *software* berlomba-lomba memberikan fasilitas-fasilitas komunikasi untuk menunjang aktifitas pembelajaran dirumah. Bukan hanya mahasiswa, dosen juga ikut andil dan berusaha memberikan pembelajaran yang menarik serta efektif demi memenuhi kewajibannya secara maksimal. Banyak dosen yang menggunakan *software* (perangkat lunak) yang menunjang proses pembelajaran daring, diantaranya *Zoom*, *Google Classroom*, *Whatsapp Grup*, *Google Meet*, *e-learning UAD* serta aplikasi lainnya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, A. (2019). Dampak kebijakan work from home dan kemampuan penggunaan teknologi terhadap hasil kerja guru di Kota Solok. *Jurnal ADVANCED*, 13(1), 52-75.
- Ferdiana, S. (2020). Persepsi mahasiswa tentang penggunaan media daring pada program studi S1 Ilmu Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya selama masa pandemi Corona Virus Disease (COVID-19). *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 1(1), 5-12.
- Hakpantria, H., & Trivena, T. (2019). Pembelajaran online mahasiswa pgsd di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 8(3), 47-52.
- Khunaifi, A. Y., & Matlani, M. (2019). Analisis kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 81-102.
- Santoso, S., & Assegaff, S. (2017). Analisis dan rancang bangun sistem layanan proxy server pada SMK Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 260-277.
- Saputra, D. (2016). Perbandingan teknologi system *software*, application *software*, embedded *software* dan web applications. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 5(1), 74-74.
- Satria, R., Supriyanto, A., Timan, A., & Adha, M. A. (2019). Peningkatan mutu sekolah melalui manajemen hubungan masyarakat. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(2), 199-207.

- Widiawati, C. I. M. K. (2019). The best practice Sistem Penjamin Mutu Internal (SPMI) kepala sekolah SMA Negeri 7 Denpasar. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 46-66.
- Yuniarti, D. (2019). Dampak penutupan Pos Lintas Batas Negara (PLBN) Aruk terhadap sosial ekonomi keluarga pekerja migran Indonesia di masa pandemi covid-19. *Cross-Border*, 2(2), 258-273.
- Yustika, G. P., Subagyo, A., & Iswati, S. (2019). Masalah yang dihadapi dunia pendidikan dengan tutorial online: Sebuah short review. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 187-198.