

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference Dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Di Masa Pandemi Covid-19

Abdul Haris Rustaman

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi

Email: aharisrustaman@trilogi.ac.id

Abstract: *Impact the Covid-19 of application learning patterns in the world of education. This also occurs in the computer graphics 1 courses of Visual Communication Design Program, Trilogi University Jakarta. The process of delivering lecture material switches from offline to perfectly digital online by utilizing educational-based applications by Edmodo, Google Meet, and Instagram as supporters to display the final Exam. The purpose of this study was to determine the level of understanding of students in using the application. The research method used is qualitative by looking at the highest percentage of respondents (students) who use the application. The results of this study are expected to be a benchmark or input in the teaching and learning development process in the coming semester program.*

Keywords: *Online Learning, Learning Application, Social Media, Computer Graphics 1*

Abstrak: Covid-19 membawa dampak terhadap penerapan pola pembelajaran dalam dunia Pendidikan. Hal ini juga terjadi pada mata kuliah komputer grafis 1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi Jakarta. Proses penyampaian materi perkuliahan beralih dari semi manual (offline) menjadi sepenuhnya digital (online) dengan memanfaatkan aplikasi berbasis edukasi yaitu Edmodo, Google Meet, serta Instagram sebagai pendukung untuk display karya akhir. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa dalam penggunaan aplikasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey yang dilakukan secara online dengan mengambil sampel terhadap mahasiswa pada mata kuliah komputer grafis 1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur atau masukan dalam pengembangan proses belajar mengajar pada semester yang mendatang.

Kata kunci: *Pembelajaran Daring, Aplikasi Daring, Sosial Media, Komputer Grafis 1*

PENDAHULUAN

Hampir semua sektor termasuk Pendidikan mengalami dampak dari Covid-19. Pola pembelajaran awalnya menggunakan metode tatap muka di kelas kini berubah sepenuhnya menjadi online. Mengingat Kesehatan dan keamanan dosen dan mahasiswa selama masa pandemi adalah prioritas utama maka pembelajaran online adalah merupakan solusi terbaik untuk sementara ini. Dengan demikian proses pembelajaran pun harus menyesuaikan dengan keadaan tersebut. Fokus penelitian ini dilakukan pada periode semester genap 2019/2020 mata kuliah komputer grafis 1. Platform (aplikasi) yang gunakan adalah Edmodo sebagai *e-learning* untuk

menyampaikan materi dalam bentuk asynchronous, sedangkan perkuliahan secara langsung (*synchronous*) dan praktikum menggunakan video conference Google Meet, serta posting tugas akhir semester menggunakan sosial media instagram.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman mahasiswa pada mata kuliah komputer grafis 1 dalam menjalani perkuliahan daring online serta mengevaluasi kendala yang dihadapi oleh mahasiswa selama masa perkuliahan tersebut. Maka penelitian ini dirumuskan menjadi "efektivitas penggunaan aplikasi daring dan sosial media pada mata kuliah komputer grafis 1 di masa covid-19." Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolak ukur

dalam pengembangan proses belajar mengajar pada semester mendatang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey yang dilakukan secara online. Responden yang di survey adalah mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah komputer grafis 1 pada semester genap 2019/2020. Beberapa parameter pertanyaan yang digunakan dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman tentang Penggunaan *Edmodo* (1 – 5)
2. Pemahaman tentang Akses Materi dan Absensi dengan *Edmodo* (1 – 5)
3. Pemahaman tentang Penggunaan *Google Meet* sebagai medium praktikum dan asistensi (1 – 5)
4. Instagram sebagai media display karya UAS (Setuju/Tidak Setuju)

Sementara untuk mendukung pengambilan keputusan adalah menentukan skala pengambilan kesimpulan berdasarkan kuesioner online. Penentuan efektivitas ini dihitung berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan, yaitu modifikasi skala *Likert* dengan nilai maksimal 5 (lima). Peneliti mengembangkan kriteria keberhasilan menjadi data berskala interval untuk disesuaikan dengan kebutuhan penelitian di lapangan, sebagai berikut.

Tabel 1 Parameter Tingkat Pemahaman

Skala	Tingkat Pemahaman
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sebagai pendukung dari metode survey tersebut, juga digunakan sistem komunikasi pada saat perkuliahan *synchronous* menggunakan *Google Meet*, beberapa masukan dan catatan kendala yang dihadapi selama perkuliahan, seperti koneksi internet yang kurang stabil dan permasalahan kuota. Hasil dari masukan tersebut akan

digunakan sebagai masukan dalam pembelajaran online pada semester berikutnya.

LANDASAN TEORI

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.

Salah satu *platform* pembelajaran daring ini adalah *Edmodo*. *Edmodo* adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. *Edmodo* menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System* (LMS) dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (Social Network), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*). *Edmodo* diciptakan oleh Jeff O’Hara dan Nic Borg pada tahun 2008. Jeff O’Hara adalah seorang administrator jaringan bagi *Community Unit School District 200* di Wheaton, Illinois, sedangkan Nic adalah pengembang web bagi *Kaneland Community Unit School District 302* di Maple Park, Illinois, USA. Ide pengembangan *Edmodo* berasal dari kepopuleran *Facebook*, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Oleh karena semakin besarnya kebutuhan akan media pembelajaran daring, *Edmodo* kemudian berkembang menjadi salah satu media/platform dalam pendidikan dasar dan menengah (K1-K12) yang digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.

Selanjutnya untuk mendukung perkuliahan daring *asynchronous* (tidak langsung) tersebut maka dibutuhkan aplikasi video *conference*, dalam hal ini penulis

menggunakan *Google Meet*. *Google Meet* (*Hangouts Meet/Meet*) adalah salah satu aplikasi atau software yang dapat dimanfaatkan untuk tetap produktif dalam bekerja meski dilakukan dari rumah. Dilansir dari *Software Advice*, perangkat lunak ini merupakan sebuah aplikasi konferensi percakapan video secara online. Ini adalah versi lain dari *Google Hangouts* yang dikhususkan untuk bisnis dari semua ukuran. *Google Meet* memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 30 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, *Google Meet* bisa menjadi media alternatif untuk bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja. *Google Meet* terintegrasi dengan *G Suite*, yang memungkinkan pengguna untuk dapat bergabung langsung dari Kalender atau undangan yang dikirim via email.

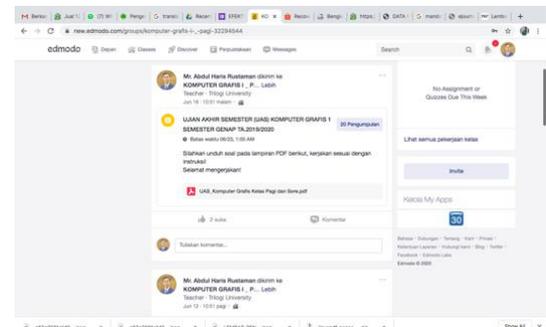
Sementara publikasi karya akhir dilakukan dengan dukungan aplikasi Instagram. Instagram berdiri pada tahun 2010 oleh perusahaan Burbn. Inc., yang dimotori oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger. Perusahaan ini merupakan sebuah perusahaan teknologi startup yang berfokus pada pengembangan aplikasi untuk telepon genggam. Awalnya, Systrom dan Krieger ingin membuat sebuah aplikasi yang hanya fokus pada bagian foto saja. Setelah beberapa kali melakukan uji coba, maka mereka akhirnya menemukan aplikasi dengan memfokuskan pada bagian foto, komentar dan kemampuan untuk menyukai sebuah foto yang akhirnya diberi nama Instagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform Pembelajaran Daring yang dibahas pada penulisan ini adalah *Edmodo*. *Edmodo* adalah salah satu aplikasi pembelajaran daring yang dipakai oleh mahasiswa DKV Universitas Trilogi. Aplikasi ini bersifat gratis dapat diakses oleh setiap kalangan untuk kebutuhan pembelajaran. Dalam pemanfaatannya dosen menyampaikan materi, diskusi, dan tugas bersifat *asynchronous* (secara tidak langsung), mahasiswa dapat mengakses materi tersebut

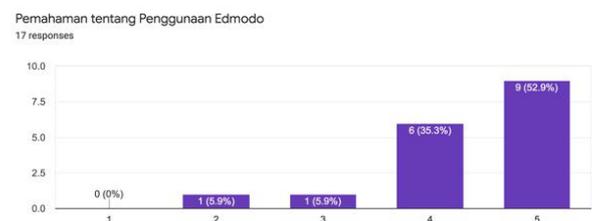
kapan pun. Tugas-tugas yang diberikan melalui fitur assignment dikerjakan berdasarkan durasi waktu yang sudah ditentukan.

Sistem absensi atau kehadiran dicek berdasarkan tugas yang dikumpulkan dan memberikan komentar langsung terhadap postingan materi dari dosen.



Gambar 1 Platform Edmodo

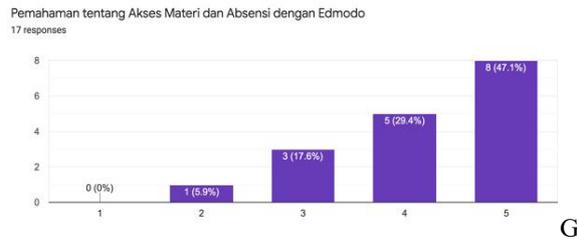
Penerapan pembelajaran aktif menggunakan *Edmodo* selama masa covid-19 berdasarkan hasil hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh 17 responden menunjukkan bahwa 52,9% mahasiswa mampu memahami cara menggunakan *Edmodo* yaitu berada pada parameter angka 5 yang berarti sangat baik memahami cara menggunakannya. Sementara parameter 1 yang berarti tidak mengerti sama sekali terhadap penggunaan *Edmodo* berada di 0%. Maka hasil yang diperoleh bahwa rata-rata mahasiswa mampu menggunakan platform *Edmodo* dengan baik. Hasilnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2 Grafik Pemahaman tentang penggunaan *Edmodo*.

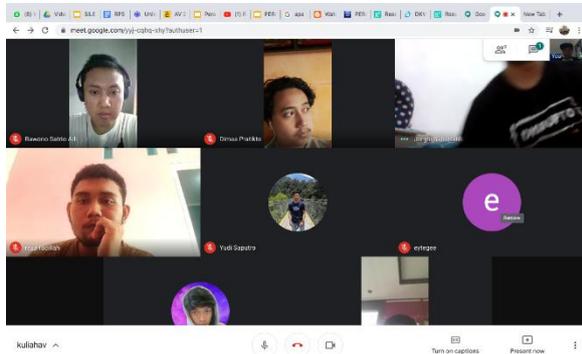
Mahasiswa mampu memahami tentang penggunaan *Edmodo* dengan baik cara menggunakan aplikasi tersebut, dari 17 responden yang telah mengisi kuesioner 47,1% menyatakan sangat memahami dengan

baik penyampaian materi dan absensi menggunakan *Edmodo*.



Gambar 3 Grafik tingkat pemahaman mahasiswa dalam mengakses materi dan absensi menggunakan *Edmodo*.

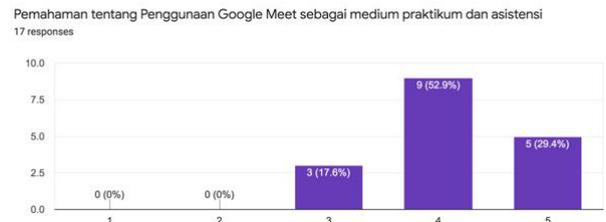
Selanjutnya Perkuliahan secara langsung (*synchronous*) menggunakan *Google Meet*. Dosen memberikan presentasi dengan cara berbagi presentasi sehingga mahasiswa dapat secara langsung melihat presentasi atau penjelasan yang disampaikan oleh Dosen.



Gambar 4 Perkuliahan dengan *Google Meet*.

Mata kuliah ini sifatnya praktikum, dengan demikian mahasiswa juga dapat melakukan bagi layar (*share screen*) sehingga memudahkan asistensi dalam praktikum. Biasanya dalam hal ini dosen dibantu oleh asisten dosen untuk memberikan bimbingan dalam melakukan pemeriksaan karya secara online. Dapat memandu secara langsung saat praktikum berjalan.

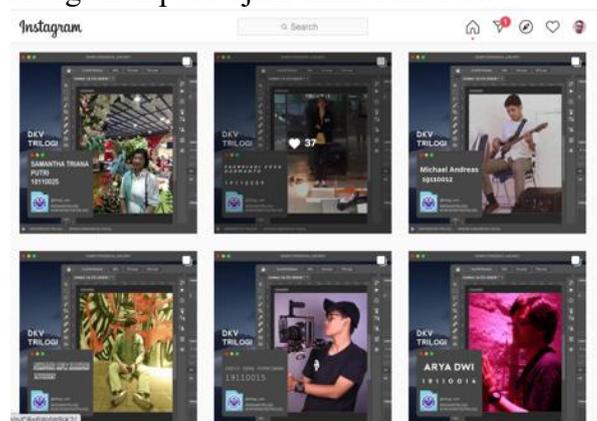
Grafik dibawah ini menunjukkan bahwa 52.9% responden menyatakan memahami dengan 'BAIK' menggunakan *Google Meet* sebagai media untuk melaksanakan praktikum dan asistensi, yaitu berada di parameter 5 (sangat baik).



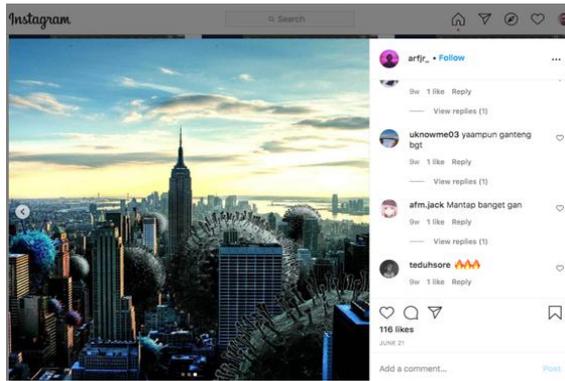
Gambar 5 Grafik tingkat pemahaman penggunaan *Google Meet* sebagai medium praktikum dan asistensi.

Namun hasil komunikasi berdasarkan diskusi dengan mahasiswa tidak sedikit mengeluhkan penggunaan kouta internet yang boros dalam melaksanakan perkuliahan baik daring maupun *video conference Google Meet*. Hal ini berdampak pada video yang terputus-putus saat melaksanakan perkuliahan *video conference*. Untuk mengatasi hal ini maka solusi sementara adalah melakukan dokumentasi rekaman video agar mahasiswa yang mengalami ketertinggalan dapat mengulang untuk dapat menonton kembali video praktikum/perkuliahan tersebut.

Pada mata kuliah komputer grafis 1 instagram digunakan sebagai medium display karya akhir mahasiswa, dimana penilaian dibagi menjadi dua yaitu berdasarkan objektivitas karya yang dinilai oleh dosen pengampu mata kuliah komputer grafis 1, berikutnya nilai juga berdasarkan jumlah like dari karya yang diposting tersebut. Mahasiswa akan memaksimalkan karya nya untuk mendapatkan jumlah like yang ditargetkan pada ujian akhir semester.

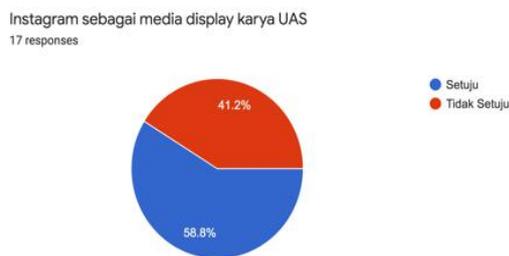


Gambar 6 Display karya UAS dengan Instagram.



Gambar 7 Contoh like karya UAS Komputer Grafis 1.

Sejauh mana mahasiswa mampu menggunakan cara tersebut bahwa 56.3% menyatakan setuju dengan memanfaatkan instagram sebagai media display karya akhir.



Gambar 8 Grafik keberlanjutan Instagram sebagai medium display karya UAS

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi daring (*Edmodo*), *Video conference* (*Google Meet*) dan sosial media Instagram sangat membantu mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan praktikum pada mata kuliah komputer grafis 1. Mahasiswa memahami dengan baik cara mengakses materi beserta tugas-tugas yang disampaikan melalui *Edmodo* dan memberikan respon secara *asynchronous* absensi kehadirannya.

Penggunaan *Google Meet* dapat mengatasi proses asistensi praktikum secara langsung, mahasiswa memahami dengan baik cara menggunakannya. Presentasi, tanya jawa, dan diskusi langsung dapat tersampaikan. Instagram sebagai pendukung untuk menayangkan karya akhir semester, sepakat setuju karena penilaian karya tidak hanya berdasarkan objektivitas dosen namun berdasarkan *like* instgaram karya yang telah

diupload. Sehingga pola ini dapat menjadi pertimbangan pada perkuliahan mendatang.

Permasalahan kecepatan internet adalah menjadi masalah utama pada perkuliahan daring ini, sampai saat ini belum ada solusi atas kendala tersebut. Peneliti berharap agar kedepannya kampus dapat memberikan fasilitas berupa kuota internet kepada mahasiswa-mahasiswinya.

DAFTAR PUSTAKA

E-Book:

Eko Subiyantori, dkk. 2013. *Simulasi Digital Jilid 1, Buku Siswa SMK/MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. VEDC Malang.

Jurnal:

Jati, W., & Yuliansyah, H. (2017). *Pengaruh Strategi Pemasaran Online (Online Marketing Strategy) Terhadap Minat Beli Konsumen*. Jurnal Pemasaran Kompetitif, 125.

Sugiyanto, & Setiawan, A. (2018). *Comparison of mobile learning applications in classroom learning in vocational education technology students based on usability*. Materials Science and Engineering, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012251>

Mayrisa Anggun Utami, Martha Tri Lestari, Berlian Primadani Satria Putri, "Strategi Komunikasi Pemasaran Smb Telkom University Tahun 2015/2016 Melalui Media Sosial Instagram" (Jurnal Sosioteknologi, Vol. 15, No. 2, Agustus 2016) h. 314.

Situs Internet:

Samudro, Adrian. 2020. *Mengenal Google Meet: Cara Kerja Hingga Fitur*. <https://tirto.id/mengenal-google-meet-cara-kerja-hingga-fitur-eFtx>, 19 Mei 2020.

Kuesioner dan Wawancara:

Mahasiswa DKV. 2020. *“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Convergence dan Sosial Media pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 di Masa Pandemi Covid-19”*. Hasil Wawancara & Kuesioner Online. 19 Mei 2020, Universitas Trilogi.