

SKETSA

PELAKSANAAN KELAS JARAK JAUH DAN BISNIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

MASA PANDEMI COVID-19:

PEMBELAJARAN DALAM GENGGAMAN TANGAN

Penulis

Ounu Zakiy Sukaton, Anggrah Diah Airlinda, Dhatu Sitaresmi,
Sunday Noya, Etsa Astridya Setiyati, Yohanna Nirmalasari,
Vincentius Valiandy Jiuangga, Daniel Ginting, Romy Budhi,
Windra Swastika, Rollando, Eva Monica, Felik Sad Windu Wisnu Broto,
Kestrihia Rega Prilianti, Murpin Josua Sembiring, Soetam Rizky
Wicaksono, Lilis Lestari Wilujeng, Ruth Febriana Kesuma,
Ronald Dwi Nompunu, Marcelinus Alfasisurya Setya Adhiwibawa,
Aditya Nirwana

 ma
chung
press

**SKETSA PELAKSANAAN KELAS JARAK JAUH
DAN BISNIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN
MASA PANDEMI COVID-19:
PEMBELAJARAN DALAM GENGGAMAN TANGAN**

Penulis

Ounu Zakiy Sukaton, Anggrah Diah Airlinda, Dhatu Sitaresmi,
Sunday Noya, Etsa Astridya Setiyati, Yohanna Nirmalasari,
Vincentius Valiandy Jiuangga, Daniel Ginting, Romy Budhi,
Windra Swastika, Rollando, Eva Monica, Felik Sad Windu Wisnu
Broto, Kestrilia Rega Prilianti, Murpin Josua Sembiring, Soetam Rizky
Wicaksono, Lilis Lestari Wilujeng, Ruth Febriana Kesuma,
Ronald Dwi Nompunu, Marcelinus Alfasisurya Setya Adhiwibawa,
Aditya Nirwana

Editor:

Daniel Ginting



SKETSA PELAKSANAAN KELAS JARAK JAUH DAN BISNIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN MASA PANDEMI COVID-19: PEMBELAJARAN DALAM GENGAMAN TANGAN

© 2021

Penulis:

Ounu Zakiy Sukaton, Anggrah Diah Airlinda, Dhatu Sitaresmi, Sunday Noya, Etsa Astridya Setiyati, Yohanna Nirmalasari, Vincentius Valiandy Jiuangga, Daniel Ginting, Romy Budhi, Windra Swastika, Rollando, Eva Monica, Felik Sad Windu Wisnu Broto, Kestrelia Rega Prilianti, Murpin Josua Sembiring, Soetam Rizky Wicaksono, Lilis Lestari Wilujeng, Ruth Febriana Kesuma, Ronald Dwi Nompunu, Marcelinus Alfasisurya Setya Adhiwibawa, Aditya Nirwana

Editor:

Daniel Ginting

Desain Sampul:

Aditya Nirwana

Tata Letak:

Wawan Eko Yulianto
Mas'ud Jaladwara

Print Preparation:

Rokyi Alfanaar
Achmadi Budi Santoso

ISBN: 978-602-9155-29-7

Penerbit:

Ma Chung Press (Anggota IKAPI)
Universitas Ma Chung - Villa Puncak Tidar Blok N-01, Karangwidoro
Kec. Dau, Kabupaten Malang, 65151,
Email: machung.press@machung.ac.id

Cetakan I, Juli 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
All Rights Researverd

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa seijin tertulis kepada penerbit

KATA PENGANTAR

Layaknya semua hal di dunia ini, pandemi Covid-19 bisa dianggap sebagai bencana namun juga sebagai peluang. Di dunia pendidikan, pandemi ini kemudian memaksa semua guru, dosen dan murid-muridnya melakukan pembelajaran daring secara penuh. Muncullah dinamika keuntungan dan kerugian yang timbul dari pembelajaran serupa itu. Apapun upaya yang dilakukan oleh para pelaku tindak pembelajaran pada akhirnya akan mengerucut pada bagaimana menyiasati pembelajaran daring ini sehingga kerugian bisa ditekan seminimal mungkin dan manfaat bisa diraup setinggi mungkin.

Pengalaman dari para penulis artikel di Antologi ini setelah bergulat dengan pembelajaran daring selama setahun lebih mengungkapkan beberapa hal. Pertama, sebagaimana ditulis oleh Vincentius Valiandy, Dhatu Sitaresmi, Yohana Nirmalasari, dan Anggrah Diah Arlinda, pembelajaran daring memunculkan tantangan tersendiri bagi dosen untuk mengajar, mendistribusikan materi, dan memonitor kehadiran dan partisipasi mahasiswa. Menyambung topik ini, Ounu Zakiy Sukaton menyoroti praktek kurang terpuji di kalangan sebagian pendidik dan menekankan pentingnya rubrik penilaian untuk menjamin evaluasi yang adil dan valid. Romy Budhi Widodo menggarisbawahi ketidakpastian dalam pembelajaran daring dan menawarkan beberapa tips singkat untuk mengatasinya. Sunday Noya menekankan perubahan dari segi kesiapan teknis, kognitif, dan mental para siswa dan guru sehingga pembelajaran daring ini bisa efektif. Daniel Ginting menuangkan prinsip-prinsip proses kognitif dalam pembelajaran multimedia dan mengajukan pula beberapa kiat praktis untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Benang merah dari semua karya tulis di atas adalah bahwa dosen-dosen di Universitas Ma Chung tidak luput dari keterkejutan atas perubahan yang begitu mendadak dari pembelajaran

konvensional menjadi pembelajaran daring secara penuh. Ke depannya, bahkan hanya dalam kurun waktu beberapa bulan, mereka sudah harus siap pula dengan pembelajaran bauran (*blended learning*) yang dimandatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun, tercermin dari tulisan-tulisan di atas bahwa mereka mampu menanggapi perubahan-perubahan ini dengan relatif cepat, mengkaji tantangan dan kerumitannya, dan memberikan respons yang tepat dengan sedapat mungkin menggunakan teknologi informasi yang telah berkembang sangat pesat. Terbuka peluang untuk lebih mewujudkan apa yang disebut sebagai kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang pada intinya menekankan pentingnya penguasaan isi pengajaran, cara mengajar efektif, dan penguasaan teknologi untuk memaksimalkan pembelajaran di situasi apapun.

Semoga curahan pengalaman dan pembagian wawasan profesional dan keilmuan yang telah disajikan oleh para penulis dalam Antologi ini memberikan inspirasi bagi pembacanya untuk menghadapi dunia yang serba tidak pasti dan berubah dengan cepat ini.

Malang, Juni 2021

Wakil Rektor Bidang Akademik

Prof. Dr. Patrisius Istiarto Djiwandono

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR PENULIS	vii

1. Tugas Digital untuk Kelas Digital <i>Ounu Zakiy Sukaton</i>	1
2. Kondisi dan Tantangan Pembelajaran Bahasa Mandarin di Universitas Ma Chung <i>Anggrah Diah Airlinda</i>	5
3. Suka Duka Mengajar di Rumah <i>Dhatu Sitaresmi</i>	11
4. Pembelajaran Daring: Sebuah Inovasi Disruptif yang Mengganggu atukah Membangun? <i>Sunday Noya & Etsa Astridya Setiyati</i>	15
5. Pengajaran vs. Pembelajaran di Era Kenormalan Baru <i>Yohanna Nirmalasari</i>	31
6. Pandemi Bikin Melek Teknologi <i>Vincentius Valiandy Juangga</i>	37
7. Kelas Jarak Jauh dalam Kacamata Teori Beban Kognitif Pembelajaran dengan Multimedia <i>Daniel Ginting</i>	43
8. Menjalani Pembelajaran Masa Ketidakpastian-Komplek- Ambigu Pandemi COVID-19 <i>Romy Budhi</i>	59
9. Mendadak Youtuber <i>Windra Swastika</i>	67
10. Refleksi pada Kelas Jarak Jauh di Awal Pandemi COVID-19 <i>Rollando & Eva Monica</i>	75
11. Tantangan dan Peluang Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Jarak jauh pada Mata Kuliah Kepemimpinan <i>Felik Sad Windu Wisnu Broto</i>	79

12.	Strategi Pendidikan Karakter dalam Proses Belajar Mengajar Daring <i>Kestriia Rega Prilianti</i>	89
13.	Strategi dan Peluang Bisnis Pendidikan di Indonesia era Pandemi COVID-19 <i>Murpin Josua Sembiring</i>	97
14.	Kolaborasi adalah Kunci <i>Soetam Rizky Wicaksono</i>	109
15.	Petualangan Virtual selama Masa Pandemi COVID-19 <i>Lilis Lestari Wilujeng</i>	115
16.	Pembelajaran Daring di Tengah Masa Pandemi <i>Ruth Febriana Kesuma</i>	121
17.	Penguatan Tata Kelola Lab Komputer Majemuk di masa Pandemi COVID-19 <i>Ronald Dwi Nompunu</i>	125
18.	Esok Adalah Hari Ini: Disrupsi Pembelajaran Yang Tak Disengaja Selama Masa Pandemi <i>Marcelinus Alfasisurya Setya Adhiwibawa</i>	133
19.	Kita dan Teknologi : Refleksi Singkat Kebudayaan <i>Aditya Nirwana</i>	139

DAFTAR PENULIS

OUNU ZAKIY SUKATON

Prodi Sastra Inggris, Universitas Ma
Chung

DANIEL GINTING

Prodi Sastra Inggris, Universitas Ma
Chung

ROMY BUDHI

Prodi Teknik Informatika, Universitas
Ma Chung

WINDRA SWASTIKA

Prodi Teknik Informatika, Universitas
Ma Chung

ROLLANDO

Prodi Farmasi, Universitas Ma Chung

EVA MONICA

Prodi Farmasi, Universitas Ma Chung

FELIK SAD WINDU WISNU BROTO

Prodi Manajemen, Universitas Ma
Chung

LILIS LESTARI WILUJENG

Prodi Sastra Inggris, Universitas Ma
Chung

SOETAM RIZKY WICAKSONO

Prodi Sistem Informasi, Universitas Ma
Chung

ANGGRAH DIAH AIRLINDA

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin,
Universitas Ma Chung

DHATU SITARESMI

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin,
Universitas Ma Chung

SUNDAY NOYA

Prodi Teknik Industri, Universitas
Ma Chung

ETSA ASTRIDYA SETIYATI

Universitas Bina Nusantara

YOHANNA NIRMALASARI

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin,
Universitas Ma Chung

VINCENTIUS VALIANDY

JIUANGGA

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin,
Universitas Ma Chung

KESTRILIA REGA PRILIANTI

Prodi Informatika, Universitas Ma
Chung

MURPIN JOSUA SEMBIRING

Prodi Magister Manajemen Inovasi,
Universitas Ma Chung

RUTH FEBRIANA KESUMA

Prodi Kimia, Universitas Ma Chung

RONALD DWI NOMPUNU
Laboratorium Komputer Fakultas Sains
dan Teknologi

MARCELINUS ALFASISURYA
SETYA ADHIWIBAWA MRCPP,
Universitas Ma Chung

ADITYA NIRWANA
Prodi Desain Komunikasi Visual

MENDADAK YOUTUBER

Windra Swastika

windra.swastika@machung.ac.id

Program Studi Informatika, Universitas Ma Chung, Malang

Artikel ini menyajikan panduan praktis untuk menjadi seorang educational content creator (pembuat content untuk tujuan pendidikan atau pengajaran) melalui platform Youtube.

Pendahuluan

Di awal masa pandemi bulan April 2020 lalu, ketika pemerintah mulai melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB), ada sebuah joke yang menarik. Kala itu, hampir semua kegiatan perkantoran dihentikan, gedung sekolah ditutup, sarana transportasi dibatasi, kerumunan dilarang, tempat ibadah dan mall ditutup. Lalu joke ini muncul di sebuah akun Twitter @buckeyenut82 (gambar 1).



Gambar 1. Cuitan joke di awal masa pandemi 2020

Twit tersebut dicuitkan di awal pandemi, yaitu bulan April 2020. Akun tersebut mencuit, bahwa COVID-19 adalah suatu hal yang sangat serius, gereja dan casino harus ditutup bersamaan, dan ketika surga dan neraka setuju terhadap suatu hal yang sama, berarti itu sesuatu yang serius.

Tentu saja ini hanya joke. Namun di balik itu, kita tahu persis bahwa COVID-19 sudah mengubah gaya hidup kita sebagai akademisi. Tentunya tak pernah terbayang bahwa seluruh dunia akan serentak mengubah tata cara penyelenggaraan pendidikan tinggi seperti sekarang, di mana dosen tidak lagi bertatap muka dan berinteraksi langsung dengan mahasiswanya.

Sejak universitas didirikan pertama kali abad ke-9 oleh Fatimah Al-Fihri di kota Fez, Maroko, sejatinya universitas merupakan suatu tempat untuk mengenyam pendidikan, di mana *transfer knowledge* terjadi secara langsung, melalui interaksi yang dinamis antara pendidik dan peserta didik. Selain transfer knowledge, pendidikan tinggi juga mengenal adanya *assesment* dari pendidik untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami, mengerti, serta memiliki keterampilan yang diharapkan. Hingga 1100 tahun berikutnya, sejak universitas pertama berdiri, model pendidikan di universitas seperti ini tidak banyak berubah. Hingga tibalah di tahun 2020.

Era Baru Konten Pendidikan

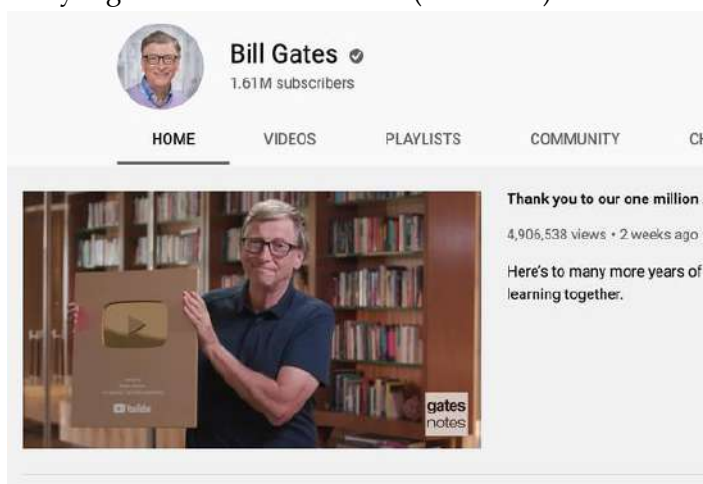
Surat edaran itu terbit di bulan Maret 2020. Diawali dengan pembatalan UN tahun 2020, yang kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah. Berlaku mulai saat itu, untuk semua secara nasional. Lalu dimulailah era baru belajar daring. Pendidik tidak lagi dapat bertatap muka secara langsung dengan peserta didik. Berbagai platform daring mulai digunakan. Tiba-tiba kata “Zoom” menjadi kata yang sarat makna. Kata kerja: “Yuk, kita Zoom”. Kata benda: “Ketemuan di Zoom aja ya”. Kata yang bernilai ekonomis: “Saham Zoom naiknya gila-gilaan ya.”, ups.

Bahan-bahan pengajaran, yang sebelumnya disampaikan secara langsung di depan kelas, mulai di-*deliver* melalui berbagai

media. Dari yang sederhana: slide PowerPoint dikirim melalui pesan ke WA grup peserta didik. Lalu meningkat dengan menambahkan pesan suara. Lalu bertemu secara *synchronous* melalui berbagai platform (salah satunya Zoom). *Share screen* yang berfungsi sebagai papan tulis ke peserta didik yang nun-jauh di sana (yang entah mendengarkan atau mengerjakan hal lain saat pendidik mengajarkan materi) menjadi suatu ke-normal-an baru. Tak ketinggalan platform gratis untuk berbagi video menjadi salah satu alternatif untuk men-deliver konten pembelajaran. Youtube!

Youtube

Platform Youtube tidak pernah didesain secara khusus sebagai platform untuk tujuan pendidikan. Platform ini merupakan platform komersial dari Google yang tujuannya utamanya adalah berbagi video. Tidak harus video pendidikan, apapun boleh. Alhasil Youtube menjadi platform yang berisikan konten video terbanyak di jagat maya, mulai dari konten hiburan, musik, komedi, traveling, tutorial, film pendek, tips dan trik, bahkan konten prank. Content creator dari video di Youtube (atau disebut sebagai Youtuber) juga dari berbagai profesi - atau mungkin juga bisa dibilang profesi apapun ada di Youtube sebagai Youtuber. Bahkan ada seorang Youtuber yang bisa membeli Youtube (Gambar 2).



Gambar 2. Seorang Youtuber yang bisa membeli Youtube.

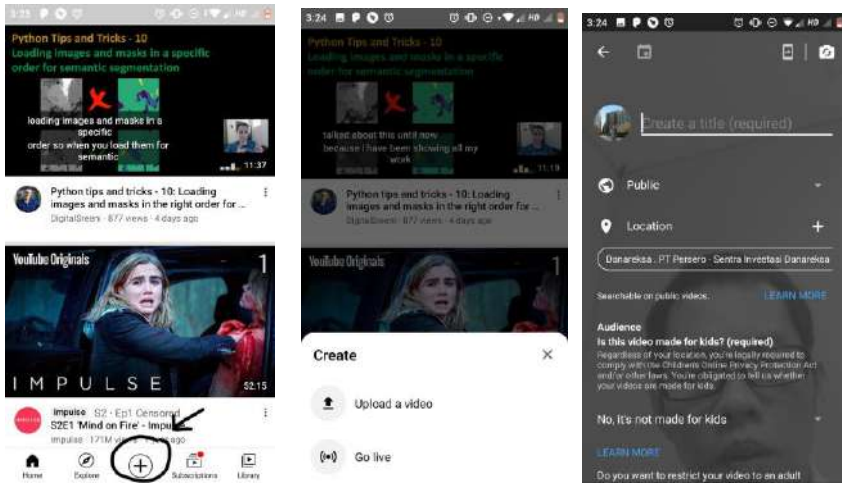
Dengan model pembelajaran daring, pendidik dapat menjadi seorang educational content creator (aka. Youtuber) untuk membuat konten yang berbasis pendidikan untuk mengajar peserta didiknya.

Model Pembelajaran E-Learning Secara Synchronous

Model pembelajaran *E-Learning* secara *synchronous* merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan konsep *Virtual Classroom* (VC) dengan ceramah atau interaksi antara pendidik dan peserta dilakukan secara *real-time*.

Youtube mendukung model pembelajaran *E-Learning* secara *synchronous* ini melalui fitur *live-streaming*. Untuk melakukan *live-streaming* di channel Youtube, perangkat mobile atau laptop dapat digunakan. Ada beberapa syarat yang perlu dipenuhi sebelum fitur *live-streaming* di channel Youtube dapat digunakan, antara lain: *channel* telah diverifikasi, fitur *live-streaming* telah diaktifkan, dan untuk perangkat mobile, menggunakan Android 5.0 ke atas.

Yang paling mudah dalam melakukan *live-streaming* adalah menggunakan perangkat *smartphone* Android yang telah terinstall Youtube (Gambar 3). Dimulai dengan menjalankan aplikasi Youtube, tap *icon +* yang ada di bawah layar, pilih *Go live* dan lanjutkan dengan mengisi *Title*, *location* dan setelan lain-lain seperti pengaturan apakah *live-stream* ini akan dibuat *public* atau *unlisted* (hanya mereka yang memiliki link yang bisa mendapatkan akses), lalu apakah chat diizinkan atau tidak. Setelah Klik *Next*, ada waktu 3 detik untuk tersenyum di depan kamera yang nantinya gambar tersebut akan dijadikan *thumbnail* setelah *Live Streaming* selesai.



Gambar 3. Tahapan *Live-stream* di Youtube

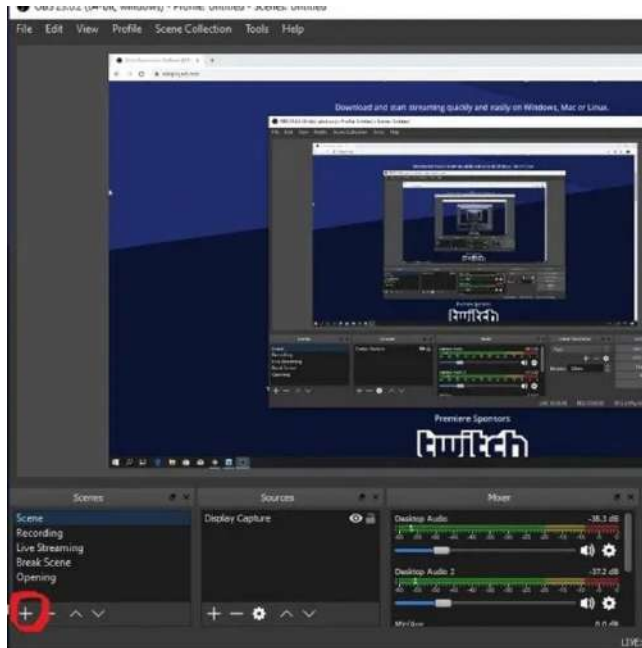
Interaksi dengan peserta didik, dapat dilakukan melalui kolom *Chat*. Namun demikian, penggunaan smart phone untuk membuat *educational content* memiliki kekurangan seperti tidak dapat men-*share*-kan layar, menampilkan slide atau dokumen, dan hanya sebatas menampilkan apa yang ditangkap kamera smart phone. Penggunaan PC atau Laptop memungkinkan fitur yang lebih baik daripada *live-stream* melalui smart-phone.

Menggunakan Laptop untuk *live-stream* di Youtube memungkinkan untuk berbagi bermacam-macam media dengan viewer yang ada. Karena memungkinkan untuk share-screen, maka apa yang dapat ditampilkan di layar juga dapat dilihat oleh viewer. Webcam yang menangkap wajah (atau suasana sekeliling) dapat digabungkan dan ditampilkan bersamaan dengan apa yang ada di layar monitor. Software opensource OBS dapat dimanfaatkan untuk mengelola tampilan layar dan menyalurkan tampilan ke live-stream Youtube.

Langkah-langkah untuk live-stream Youtube pada Laptop:

- Mengunduh dan menginstall OBS. OBS dapat diunduh di <https://obsproject.com/>.

- Setelah OBS dijalankan, langkah pertama adalah membuat scene dari OBS (Gambar 4). Scene di sini nantinya akan berfungsi sebagai layar/tampilan yang disalurkan ke live-stream Youtube. Ada beberapa pilihan scene yang bisa dibuat, misal scene yang berasal dari webcam, scene yang berasal dari suatu aplikasi (PowerPoint, misalnya) atau scene yang berasal dari tampilan monitor saat itu.

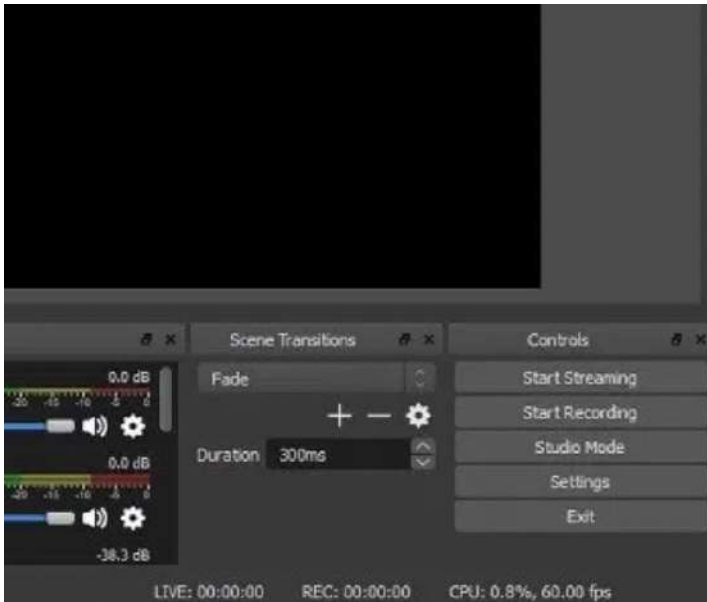


Gambar 4. Penambahan scene pada OBS

- Berikutnya adalah menambahkan audio input yang berupa *microphone*. *Microphone* bisa dari internal laptop atau *microphone external*. Ada pilihan di OBS yang bisa dipilih apakah suara yang disalurkan nantinya didapatkan dari *microphone internal* atau *microphone external*.
- Setting lainnya di OBS berhubungan dengan kualitas streaming yaitu resolusi layar, frame per second dan bitrate. Semakin tinggi resolusi, fps dan bitrate, maka kecepatan koneksi internet

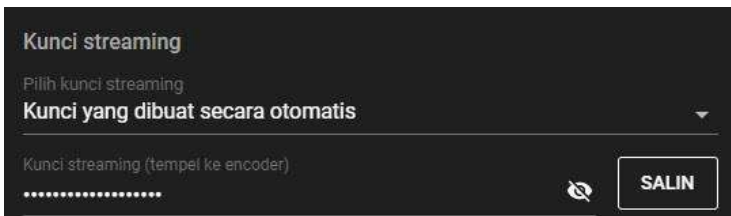
juga diperlukan semakin besar. Viewer bisa melihat secara langsung *live-streaming* dengan kualitas yang lebih baik.

- Setelah semuanya siap, maka live-stream bisa dijalankan melalui OBS dengan memilih *button Start Streaming* (gambar 5).



Gambar 5. Start Streaming melalui software opensource OBS.

Pada bagian ini, perlu diisi terlebih dulu kunci *streaming* atau *stream key* yang bertujuan untuk menghubungkan OBS dengan *server* Youtube guna proses live-stream. *Stream key* bisa didapatkan melalui laman di channel Youtube pada menu *live stream* (Gambar 6).



Gambar 6. Kunci stream yang bisa diperoleh pada channel Youtube.

Penutup

Kiranya apa yang disampaikan pada artikel pendek ini dapat memotivasi kita semua sebagai pendidik untuk adaptif terhadap situasi saat ini. Kreativitas penggunaan berbagai media dalam bahan pengajaran diperlukan untuk setidaknya bisa sedikit menggantikan interaksi yang tidak bisa didapatkan dalam model pembelajaran daring.

SKETSA

PELAKSANAAN KELAS JARAK JAUH

DAN BISNIS TEKNOLOGI PENDIDIKAN

MASA PANDEMI COVID-19:

PEMBELAJARAN DALAM GENGGAMAN TANGAN

"Layaknya semua hal di dunia ini, pandemi Covid-19 bisa dianggap sebagai bencana namun juga sebagai peluang. Di dunia pendidikan, pandemi ini kemudian memaksa semua guru, dosen dan murid-muridnya melakukan pembelajaran daring secara penuh. Pengalaman dari para penulis artikel di Antologi ini setelah bergulat dengan pembelajaran daring yang dimulai sejak tahun 2020 mengungkapkan banyak hal. Benang merah dari semua karya tulis di atas adalah bahwa dosen-dosen di Universitas Ma Chung tidak luput dari keterkejutan atas perubahan yang begitu mendadak dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran daring secara penuh. Ke depannya, mereka sudah harus siap pula dengan pembelajaran bauran (blended learning) yang dimandatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sebagaimana tercermin dari tulisan-tulisan pada buku ini, para pendidik ini mampu menanggapi perubahan-perubahan yang terjadi relatif cepat, mengkaji tantangan dan kerumitannya, dan memberikan respons tepat melalui pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat. Pandemi akhirnya menggiring pada pemantapan kompetensi tidak saja pada aras cakupan isi mata kuliah, pengetahuan pedagogik namun juga pada penguasaan teknologi".



Ma Chung Press (Anggota IKAPI)
Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N-01, Karangwidoro
Kec. Dau, Kabupaten Malang, 65151,
Email: machung.press@machung.ac.id

ISBN 978-602-9155-29-7



9 786029 1155297