

MAKSIMALISASI FITUR APLIKASI KULIAH ONLINE BAGI MAHASISWA

Ferly T. Hana^{#1}, Aloysius Liliweri², Lukas L. Daga³, Mas`amah⁴, Monika Wutun⁵, Veki E. Tuhana⁶, Juan A. Nafie⁷

#Program Studi Ilmu Komunikasi, Fisip, Undana

¹ ferlythana@staf.undana.ac.id

² aloliliweri2@gmail.com

³ lukaslebidaga@gmail.com

⁴ masamah1979@yahoo.com

⁵ monika.wutun@staf.undana.ac.id

⁶ vekiedizon@gmail.com

⁷ juan.nafie@staf.undana.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid – 19 yang masih terus berlangsung hingga kini membuat pertemuan secara online menjadi pilihan untuk berbagai aktifitas termasuk perkuliahan. Untuk mempermudah tatap maya maka beberapa aplikasi pun digunakan agar bisa memperlancar proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut maka tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan informasi kepada mahasiswa baru tentang fitur – fitur penting dalam aplikasi yang dipakai dalam perkuliahan online. Aplikasi online yang paling sering digunakan oleh mitra kegiatan ini adalah Zoom, Google Meet dan E-Learning. Kegiatan PkM ini dilakukan secara online dengan peserta yang terlibat berasal dari tujuh kelas semester satu pada prodi prodi ilmu komunikasi dan prodi ilmu politik. Adapun materi yang disampaikan oleh para narasumber berfokus fitur – fitur yang paling sering dipakai mahasiswa saat kuliah online berlangsung, disertai dengan contoh menu dan tujuan penggunaannya. Para peserta yang terlibat diharapkan bisa memperoleh pengetahuan dan memanfaatkannya saat perkuliahan online. Para dosen tentunya akan terbantu jika teknis pemanfaatan fitur aplikasi bisa dikuasai oleh mahasiswa. Para peserta pun nantinya bisa menjadi katalisator teknis dalam kelas untuk membantu mahasiswa lain saat penggunaan aplikasi – aplikasi tersebut.

Kata kunci: Aplikasi, Online, Perkuliahan, Fitur, Mahasiswa

Abstract

The pandemic of Covid-19, which is still ongoing until now, has made online meetings an option for various activities, including lectures. In order to facilitate virtual face-to-face, several applications were used during the learning process. Based on this explanation, the purpose of this activity was to provide information to new students about important features in applications that are used in online lectures. The most frequently online applications that being used by these activity partners are Zoom, Google Meet and E-Learning. The participants involved in this activity were coming from seven first semester classes in the communication science and the political science study programs. The material presented by the speakers focused on the features which most often used by students when online lectures, completed by the examples of the menus and their intended use. The participants involved were expected to be able to gain knowledge and finally use it for the online lectures. The lecturers will certainly be helped if the technical use of application features can be mastered by students. The participants can later become technical catalysts in the classroom to help other students when using these applications.

Keywords: Application, Online, Lectures, Features, Students

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid – 19 yang terjadi di seluruh dunia termasuk di Indonesia telah mengubah pola komunikasi manusia baik secara personal, kelompok maupun masyarakat secara luas. Komunikasi

tatap muka tidak lagi menjadi opsi dimasa krisis ini dan digantikan dengan komunikasi tatap maya. Beragam aplikasi komunikasi secara online pun akhirnya di gunakan untuk keperluan komunikasi dari level personal hingga lembaga. Tubbs and Moss sebagaimana diuraikan Iriantara dalam [3], mengungkapkan konsekuensi lain perkembangan teknologi adalah berkurangnya komunikasi antarpribadi secara tatap muka karena digantikan oleh media komunikasi baru. Oleh karena itu penguasaan media baru menjadi pilihan yang tidak bisa ditolak. Nasrullah dalam [4] menjabarkan bahwa salah satu aspek yang timbul dari penggunaan media baru adalah eksisnya ruang siber yang mempertemukan manusia secara individu maupun kelompok secara virtual untuk berkomunikasi.

Dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan tinggi, komunikasi online untuk proses belajar mengajar menggunakan beberapa aplikasi baik yang disediakan oleh universitas maupun yang disiapkan oleh pihak ketiga. Aplikasi – aplikasi ini hadir dengan kemudahan dan kesulitannya masing - masing terutama dari sisi tampilan dan teknis operasionalnya. Namun demikian, terkadang kesulitan yang muncul bukan karena bawaan aplikasi itu sendiri tetapi karena kurangnya pemahaman pengguna akan teknis pemanfaatan suatu aplikasi. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan tambahan pemahaman teknis bagi pengguna aplikasi kuliah selama kuliah online melalui kegiatan pelatihan secara online terhadap para mahasiswa.

Adapun peserta kegiatan ini adalah mahasiswa baru pada prodi ilmu komunikasi dan prodi ilmu politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nusa Cendana Kupang. Para mahasiswa yang dilibatkan adalah perwakilan dari setiap kelas, dengan harapan setelah kegiatan ini berlangsung, mereka dapat menjadi katalisator dan perpanjangan tangan dosen untuk membantu teman – temannya yang kesulitan secara teknis dalam menggunakan aplikasi – aplikasi online saat perkuliahan berlangsung. Mahasiswa pada kedua prodi ini dipilih karena kelas – kelas perkuliahan pada kedua prodi ini selalu dalam jumlah yang besar. Dengan kelas yang besar, tentunya akan menyulitkan dosen dalam mengatur teknis penggunaan aplikasi secara perorangan. Kesulitan ini juga kian diperparah dengan ketimpangan penguasaan teknis aplikasi secara personal saat komunikasi berlangsung. Oleh karena itu, keberadaan para mahasiswa yang terlatih ini nantinya bisa berperan penting dalam membantu mahasiswa lain yang kesulitan menggunakan aplikasi online saat kuliah, membantu dosen mengarahkan kelas dan mempercepat proses perkuliahan. Hubungan antar mahasiswa yang setara juga menjadi salah satu alasan kegiatan ini karena dari sisi kedekatan maka mahasiswa akan lebih nyaman bertanya kepada sesama mahasiswa terkait hal teknis seperti ini dibandingkan bertanya kepada dosen.

Adapun aplikasi yang menjadi fokus pada kegiatan PkM ini adalah aplikasi E-learning Undana dan aplikasi – aplikasi lain yakni Zoom dan Google Meet. Aplikasi – aplikasi ini dipilih karena paling sering digunakan dalam proses perkuliahan online selama masa pandemi Covid – 19. Selain manfaat dalam

jangka pendek yakni untuk kepentingan perkuliahan, penguasaan teknis penggunaan aplikasi online ini juga kiranya bisa bermanfaat bagi mahasiswa untuk keperluan penggunaan di luar kelas yang juga kian meningkat dalam berbagai pertemuan formal dan informal dalam masyarakat.

2. LANDASAN TEORI DAN METODE

Adapun metode pendekatan yang dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan secara online. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang penggunaan berbagai aplikasi online untuk perkuliahan dan membuka ruang diskusi tentang persoalan yang sering mereka hadapi dalam pemanfaatan beragam aplikasi online tersebut.

. Narasumber yang dilibatkan memiliki latar belakang ilmu komunikasi sehingga materi yang diberikan bisa tepat sasaran dan relevan dengan tema kegiatan ini. Salah satu narasumber bahkan merupakan operator perwakilan prodi untuk teknis penggunaan E-Learning Undana. Dalam pelatihan tersebut, juga dibuka sesi diskusi sehingga para peserta bisa berinteraksi langsung dengan para narasumber dan menanyakan hal – hal yang belum jelas selama proses pemaparan materi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 18 September 2021 secara online via platform Google Zoom dikarenakan situasi pandemik Covid-19. Situasi Pandemi Covid-19 yang masih terus berlangsung belum memungkinkan pelaksanaan kegiatan secara tatap muka langsung antar tim pelaksana dengan para peserta kegiatan. Akan tetapi kegiatan online yang sudah berlangsung selama lebih dari satu tahun ini membuat para peserta dan tim pelaksana bisa menyesuaikan diri dengan pertemuan secara maya. Peserta kegiatan ini adalah mahasiswa baru pada Prodi ilmu komunikasi dan Prodi ilmu politik. Kegiatan PKM dimulai dengan sambutan dari perwakilan Fisip yakni Wakil Dekan II dan Ketua tim pelaksana PKM.

Kegiatan yang berlangsung sekitar tiga jam ini menghadirkan dua orang narasumber utama yakni I.G.A Rina Pietriani, S.Sos., M.I.Kom dan Muhammad Aslam, S.Sos., M.I.Kom. Narasumber pertama menyampaikan materi tentang penggunaan fitur pada aplikasi Zoom dan Google Meet dan diikuti oleh pemaparan narasumber kedua tentang penggunaan aplikasi E-Learning Undana. Adapun fitur – fitur yang dibahas oleh kedua narasumber difokuskan pada fitur yang paling sering dipakai selama perkuliahan maya dan fitur yang belum diketahui atau jarang dipakai saat kuliah padahal bermanfaat untuk memperlancar proses perkuliahan itu sendiri.

Beberapa hal menarik yang tampak dalam pemaparan materi adalah adanya gap pemahaman para peserta tentang aplikasi – aplikasi tersebut terutama aplikasi E-Learning Undana. Hal ini

dikarenakan mahasiswa prodi ilmu komunikasi sering menggunakan E-Learning sedangkan mahasiswa prodi ilmu politik tidak pernah menggunakan aplikasi E-Learning untuk perkuliahan mereka selama ini. Perbedaan pengalaman ini tentunya membutuhkan kecakapan narasumber dalam menjembatani gap pemahaman peserta selama penyampaian materi. Hal lain yang juga terekam saat kegiatan PKM berlangsung adalah walaupun aplikasi Zoom dan Google Meet menjadi aplikasi yang paling sering digunakan akan tetapi fitur yang dipakai selama ini sangat monoton. Banyak peserta yang baru menyadari bahwa ada sejumlah fitur yang belum pernah mereka gunakan selama mengikuti kuliah online.

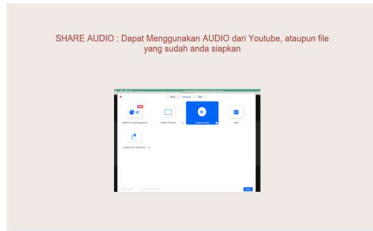
Dalam sesi diskusi, para peserta cukup aktif bertanya kepada kedua narasumber tentang kesulitan mereka saat kuliah terutama saat melakukan presentasi dalam kelas online yang mereka ikuti. Untuk penjelasan tentang aplikasi E-Learning, narasumber kedua telah mengantisipasi dengan mengakses e-learning dengan akun yang menggunakan nama mahasiswa, bukan nama dosen sehingga mahasiswa bisa lebih mengetahui secara visual fitur yang nantinya mereka pakai.

Ada beberapa pertanyaan peserta diluar dari konteks materi PKM, mengingat fokus kegiatan hanya fitur untuk tatap muka maya, menunjukkan bahwa pelatihan yang lebih luas lagi terkait fitur – fitur lain seperti penugasan, absen dan lain-lain masih sangat diperlukan oleh mahasiswa agar bisa menggunakan aplikasi secara maksimal. Tim pelaksana memandang hal ini sebagai peluang untuk kegiatan pelatihan di masa yang akan datang.

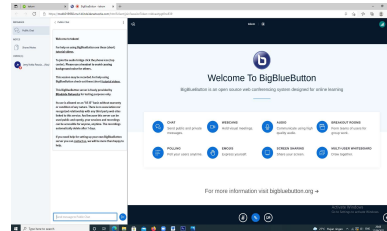
Masalah lain yang muncul saat kegiatan ini berlangsung yakni kendala teknis dimana ada kegiatan lain yang juga berlangsung yakni matrikulasi sehingga tim pelaksana harus menggeser waktu kegiatan yang semula direncanakan untuk dilakukan pagi hari, dipindahkan ke sore hari. Akibatnya, peserta yang ditargetkan sebanyak 35 orang, hanya dihadiri oleh 30 orang. meskipun ada yang tidak hadir karena masalah koneksi internet, namun sebagian besar karena alasan perubahan jadwal tersebut. Oleh karena kegiatan ini diikuti oleh lima orang peserta dari setiap kelas maka peserta yang tidak hadir tidak terlalu mempengaruhi tujuan pelaksanaan PkM ini.

a. Fitur-Fitur Penting dalam Aplikasi Google Meet dan Zoom untuk perkuliahan online

Aplikasi Google Meet dan Zoom menjadi aplikasi pihak ketiga yang paling sering dipakai dalam perkuliahan online khususnya pada prodi ilmu komunikasi dan ilmu politik. Berdasarkan pemaparan dari narasumber 1, I.G.A.R Pietriani, perkuliahan dengan menggunakan kedua aplikasi ini tidak ada persoalan berarti saat dosen menyampaikan materi karena peran mahasiswa sangat minim, hanya perlu menggunakan dua fitur penting yakni tombol microphone dan tombol video. Masalah muncul ketika mahasiswa harus mempresentasikan tugas mereka. Seperti yang tertera pada gambar 1 dibawah ini, narasumber menunjukkan bahwa untuk presentasi melalui Google Meet ada tiga pilihan fitur. Mahasiswa bisa memilih fitur sesuai kebutuhan mereka, misalnya jika hanya presentasi mereka



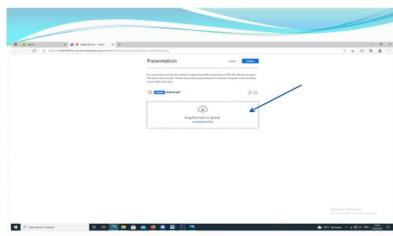
Gambar 5. Cara share video melalui Zoom



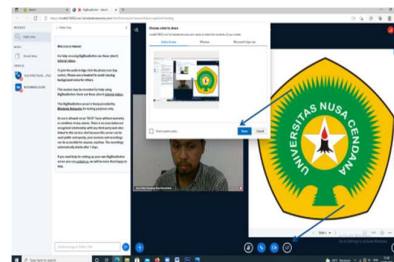
Gambar 6. Tampilan fitur *bigbluebutton* pada E-Learning Undana

b. Fitur-Fitur Penting dalam Aplikasi E-Learning Undana untuk perkuliahan online

E-learning Undana hadir dengan aplikasi yang secara spesifik berkaitan dengan aktivitas mahasiswa secara online, salah satunya untuk keperluan kuliah tatap muka. Fitur yang secara langsung diperuntukan bagi kuliah tatap muka online adalah *bigbluebutton*, dengan tampilan seperti pada gambar 6. Fitur *bigbluebutton* ini cukup interaktif dan mencerminkan kebaruan khas media baru sebagaimana disampaikan Luik dalam [5], yakni media baru yang interaktif memungkinkan pengguna mendapatkan kontrol dan berinteraksi dengan media tersebut bahkan dengan pengguna yang lain.



Gambar 7. Cara memilih materi yang akan dipresentasikan



Gambar 8. Cara menampilkan file yang sudah dipilih untuk dipresentasikan

Narasumber kedua, Muhammad Aslam secara berturut-turut menampilkan gambar 7 dan 8 guna membantu peserta mengetahui tahapan berbagi file saat menjadi presenter dalam fitur *bigbluebutton*. Para peserta tampak cukup responsif pada materi ini karena dibandingkan dengan Google Meet dan Zoom, aplikasi ini termasuk jarang digunakan. Dalam menjelaskan aplikasi ini narasumber memberi contoh dengan menggunakan akun salah satu mahasiswa sehingga visualisasi.

Selain fitur *bigbluebutton*, mahasiswa ternyata juga banyak bertanya tentang fitur E-learning lainnya yang sebenarnya tidak menjadi fokus dari kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan – pelatihan sejenis khususnya fitur E-learning masih perlu dilakukan di masa yang akan datang.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi online sudah menjadi kebutuhan penting dalam berkomunikasi termasuk dalam proses pembelajaran. Meskipun sekilas memiliki kesamaan fungsi namun fitur – fitur yang melekat pada sebuah aplikasi berbeda antara aplikasi yang satu dengan aplikasi yang lain. Penguasaan terhadap fitur – fitur tersebut akan memudahkan proses komunikasi para pengguna aplikasi tersebut. Dalam proses perkuliahan maya, keahlian penggunaan fitur tersebut hampir tidak ada masalah bagi pengguna pasif atau mahasiswa yang hanya menjadi peserta kuliah, namun masalah sering muncul saat mereka menjadi presenter atau host kala mempresentasikan tugas.

Aplikasi Google Meet, Zoom dan E-Learning Undana merupakan aplikasi yang sering dipakai dalam kuliah termasuk oleh mahasiswa baru prodi ilmu komunikasi dan ilmu politik. Para peserta yang sudah dilatih tentang aplikasi – aplikasi ini diharapkan bisa meneruskan pengetahuan mereka terhadap teman – teman kelas mereka saat kuliah online berlangsung. Hal ini tentunya akan memperlancar proses perkuliahan sekaligus membantu dosen menangani kendala teknis dalam kelas online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PkM ini dapat terselenggara karena dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu melalui kesempatan ini tim pelaksana menyampaikan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada Prodi Ilmu Komunikasi dan Prodi Ilmu Politik selaku mitra pada PKM ini. Secara khusus tim pelaksana menyampaikan limpah terima kasih atas dukungan yang besar dari Prodi ilmu komunikasi yang telah mengalokasikan dana dan segala sumber daya bagi kegiatan PkM ini; Undana secara khusus Fisip Undana Kupang yang telah memberikan kemudahan pelaksanaan kegiatan ini; serta ucapan limpah terima kasih juga kami tujukan kepada pihak LP2M undana yang sudah mengijinkannya terselenggaranya PKM ini. Kiranya kegiatan PkM ini bisa memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arnesi, N & Hamid, A., *Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 2 (1), pp. 85-99, 2015
- [2] Gani, R., Astuti, S. I. & Kusumalestari, R. R., *Virtual Public Speaking*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2020
- [3] Iriantara, Y., *Komunikasi Antarpribadi*, Cetakan Kelima, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016
- [4] Nasrullah, R., *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2014
- [5] Luik, J., *Media Baru: Sebuah Pengantar*, Jakarta: Kencana, 2020