

MODEL TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN DAN DAMPAK SOSIAL PADA MASA *COVID 19*

Fadli Emsa Zamani^{1)*}, Diki Suherman²⁾

UIN Sunan Gunung Djati Bandung¹⁾, Institut Teknologi Bandung²⁾
*Email: fadliemsa@uinsgd.ac.id**

Abstrak

Keberadaan teknologi pada proses Pendidikan mempunyai kiprah yg penting pada mendukung pendidik & siswa buat saling berinteraksi. Ditinjau menurut ranah sosiologi, dalam dasarnya insan pada pada mencapai tujuan hidupnya selalu berkomunikasi, berinteraksi & menyesuaikan diri menggunakan sesama dan lingkungannya, baik secara pribadi juga ataupun sosial. Di tahun 2020, pandemi *Covid-19* mengakibatkan global Pendidikan wajib mengalami transformasi metode aktivitas belajar mengajar ke mode dengan menggunakan pemanfaatan teknologi digital & jejaring internet. Tujuan penulisan ini merupakan buat mengetahui pentingnya teknologi Pendidikan bagi pendidik pada perkuliahan online dan dampak sosial pada pada masa pandemi *Covid-19*. Penelitian memakai kajian Pustaka secara naratif menggunakan pemilihan melalui artikel-artikel jurnal, buku, informasi & peraturan perundangan-undangan yg relevan. Penelitian ini menghasikan bahwa, teknologi Pendidikan bisa memperlancar perkuliahan online baik bagi pendidik & siswa dan berdampak bagi kehidupan sosial pada masa pandemi *Covid-19*. Kata kunci: Teknologi Pendidikan, Sistem Informasi, Dampak Sosial, Pandemi *Covid-19*.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan, Sistem Informasi, Efek Sosial, Pandemi *Covid-19*

Abstract

The existence of information and communication technology in the education process has a crucial role in supporting educators and students to interact with each other. Viewed from the realm of sociology, basically humans in achieving their life goals always communicate, interact and adapt with each other and their environment as well, either directly or indirectly. In 2020, the Covid-19 pandemic has caused the education world to undergo transformation on the methods of teaching and learning activities to indirect mode with the use of digital technology and internet networks. The purpose of this writing is to determine the importance of educational technology and information systems for educators in online lectures during the Covid-19 pandemic. This research uses descriptive literature review by selecting sources of information and data through journal articles, books, news and legislation relevant to the problem. The results show that educational technology and information systems can facilitate online lectures for both educators and students during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Educational Technology, Information Systems, Social effect, Covid-19 Pandemic

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah unsur ter-krusial pada mencerdaskan anak bangsa, misalnya apa yg tersurat & implisit pada pembukaan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Undang-Undang Dasar NRI 1945) dalam alinia ke-4, lalu pada jabarkan pada pasal 31 ayat (1) berbunyi “Setiap masyarakat negara berhak menerima pendidikan” & ayat (3) berbunyi

ARTIKEL

“Pemerintah menyelenggaraan pendidikan nasional, yg menaikkan keimanan & ketaqwaan dan akhlak mulia pada rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yg diatur menggunakan Undang – Undang”. Adapun Undang – Undang (UU) yg mengatur merupakan UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) dalam bagian ke- sepuluh ayat (31) secara spesifik men- jelaskan mengenai Pendidikan Jarak Jauh (PJJ). Ayat ini mengungkapkan bahwa PJJ diselenggarakan dalam aneka macam jalur, jenjang menurut jenis pendidikan mengguna- kan aneka macam bentuk, modus, yg didukung sang wahana & layanan belajar dan sistem evaluasi mengklaim mutu lulusan sinkron baku nasional pendidikan. Jadi ini adalah milestone bagi perkembangan PJJ pada Indonesia, sehabis melalui bepergian panjang dalam akhirnya sistem PJJ diakui menjadi cara lain pendidikan primer pada sistem pendidikan nasional, menggunakan sifat & pendidikan yg spesifik PJJ dievaluasi memiliki potensi sama menggunakan sistem pendidikan yg telah terdapat. PJJ ini pertama kali dilaksanakan pada Universitas Terbuka (UT), dari hal tadi bahwa buat melaksanakan PJJ secara online dimasa pandemi *COVID-19* terdapat persetujuan lantaran telah terdapat payung hukumnya.

Berbicara mengenai proses pendidikan tidak bisa dipungkiri menggunakan keberadaan teknologi pendidikan lantaran secara sosiologis dalam dasarnya insan pada mencapai tujuan hidupnya selalu berkomunikasi, berinteraksi, & menyesuaikan diri menggunakan sesama insan, begitu jua menggunakan lingkungan alam, baik secara pribadijuga lingkungan sosial. Khusus pada pendidikan pada masa pandemi *COVID-19* terjadi komunikasi & hubungan secara pribadi, yaitu melalui internet. Pendidikan merupakan bisnis yg dijalankan menggunakan sengaja, teratur & berencana menggunakan maksud membarui tingkah laris insan kearah yg pada yang diinginkan. apabila selama proses pendidikan berlangsung nir terjadi perubahan dalam tingkah laris siswa, maka gagalah pendidikan itu, sebagai akibatnya diperlukan taktik pembelajarannya menggunakan teknologi pendidikan. Penerapan teknologi pendidikan pada proses pembelajaran dimaksudkan supaya belajar lebih efektif, efisien, bermakna bagi kehidupan orang belajar. Oleh karenanya, terdapat produk yg sengaja dibentuk, & terdapat ditemukannya dan dimanfaatkannya, melalui perkem- bangan teknologi komunikasi & informasi yg sangat masif akhir-akhir ini, sudah menunjukkan sejumlah kemungkinan yg semula nir terbayangkan bisa membalik cara berfikir poly orang menggunakan merogoh manfaat teknologi tadi antara lain merupakan: buat mengatasi kasus belajar atau per kuliah online pada masa pandemi *COVID-19*.

Dalam hal ini sangat pada perlukan kecerdasan bagi pendidik & siswa buat mengatur taktik pembelajaran mengingat metode pembelajaran konvensional atau tatap muka nir mampu dilaksanakan. Setuju atau tidak setuju, mau atau tidak mau kita wajib bekerjasama menggunakan teknologi, khususnya teknologi liputan hal ini ditimbulkan lantaran teknologi tadi sudah mensugesti kehidupan kita sehari-hari. Sebaiknya kita tidak “gagap teknologi” penelitian memberitahuakn bahwa “siapa yg terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah memiliki kesempatan buat maju” misalnya yg dikatakan sang Green (2020): “Masyarakat yg menguasai teknologi atau diistilahkan menjadi semakin menaikkan pengetahuan & keterampilannya terhadap teknologi, rakyat yg tertinggal informasi menjadi semakin termarjinalkan lantaran visibilitas mereka yg kurang, sebagai akibatnya mereka nir mendapat layanan kebutuhan dasar mereka misalnya, pendidikan, kesehatan & ekonomi, yg berujung dalam sulitnya menaikkan tingkat hidup.” Jadi informasi telah menjadi komoditi layaknya menjadi barang ekonomi yg lain, sebagai akibatnya kiprah liputan sebagai kian akbar & konkret pada global terkini. Hal ini bisa dimengerti lantaran rakyat kini menuju dalam rakyat liputan (rakyat ilmu pengetahuan). Struktur sosial rakyat liputan terbentuk menggunakan karakter rakyat

jaringan yg kreatif & multifungsi. Nilai tadi dianut sang rakyat pada era ini terkait menggunakan kreativitas & pengetahuan yg memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi.

B. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan merupakan studi & etika praktik memfasilitasi pembelajaran, menaikkan kinerja dengan membangun, memakai, mengelola proses teknologi sinkron menggunakan sumber daya. Teknologi Pendidikan pula adalah suatu cara sistematis pada mendesain, melaksanakan, & penilaian proses holistik menurut belajar menggunakan tujuan pembelajaran yg khusus, dari penelitian pada teori belajar & komunikasi dalam insan, menggunakan memakai kombi- nasi asal-asal belajar menurut insan untuk menciptakan pembelajaran lebih efektif. Teknologi Pendidikan ditinjau menjadi media pembelajaran visual pada bentuk film, gambar, & tampilan media ini menampilkan suatu mata pelajaran. Teknologi Pendidikan adalah proses kompleks yg terintegrasi mencakup orang, prosedur, gagasan, wahana dan organisasi buat menganalisis kasus & merancang, melaksanakan, menilai, mengelola pemecahan kasus pada segala aspek belajar insan. “Teknologi Pendidikan adalah disiplin ilmu terapan, ialah berkembang dari adanya kebutuhan dilapangan, yaitu kebutuhan belajar.” (Prawiradilaga, D.S., Siregar. E., 2007). Sehingga eksploitasi teknologi pendidikan terpola dan terealisasi menggunakan baik akan membantu menghasilkan siswa yg andal misalnya yg diperlukan.

Sistem Informasi merupakan kombinasi menurut teknologi liputan & komunikasi menggunakan kegiatan orang yg meng- pakai teknologi tadi buat mendukung operasi & manajemen. “Informasi & Komunikasi yg bersifat mendidik yaitu menambah pengetahuan & keterampilan kerja, menaikkan kesadaran & wawasan, disamping itu liputan & komunikasi pula sebagai wahana hubungan sosial buat menaikkan keakraban sosial bisa menumbuhkan proses kolaborasi dan kepekaan antar nilai-nilai soal budaya & etika sosial.” (Prawiradilaga, D.S., Siregar. E., 2007). Oleh karenanya sistem informasi bisa menjadikan masyarakat memilki basis pengetahuan sebagai akibatnya bisa melaksanakan pemanfaatan teknologi informasi. Berbasis menurut pengistilahan Daniel Bell, McQuail menggambarkan: “*Those that have become dependent upon complex elec- tronic information networks and which allocate a major portion of their resources to information and communication activities*” (Tahir. H, 2013). Perkuliahan Online merupakan perkuliahan yg dilakukan secara online & didukung sang teknologi liputan komunikasi, pada hal ini internet. Perkuliahan online atau kuliah non tatap muka ini, mahasiswa nir dituntut rutin tiba ke kampus. Kuliah *Online* pula adalah wadah pembelajaran interaktif. Dosen & mahasiswa bisa berkomunikasi menggunakan menggunakan media internet. Dosen bisa menaruh materi kuliah, baik berupa arsip, video, juga catata. Dengan kuliah online, seseorang dosen pula mampu mengajar pada beberapa kelas secara bersamaan. Mahasiswa mampu menerima materi perkuliahan berupa arsip atau bacaan menurut dosen yg bersangkutan. Kuliah *Online* berisi Konten Terbuka (*Open Content*), yaitu materi belajar bisa dipakai beserta-sama. Kuliah Online pula mampu sebagai Pembelajaran *Mobile (Mobile Learning)*. Mahasiswa bisa mengikuti kuliah pada mana saja & kapan saja, selama mereka mempunyai koneksi Internet. Beberapa materi kuliah sehabis didownload bisa pada akses waaupun nir terdapat koneksi internet. Pada sistem online, mahasiswa permanen mempunyai jadwal “tatap muka” beserta dosen. Selain itu, kelas diskusi pada chat room pun rutin diadakan. Dalam per- kuliahan online bisa diterapkan beberapa sistem antara lain *E-Learning*.

E-learning

E-learning adalah wadah perkuliahan yg menyediakan aneka macam fitur atau tampilan icon yg bisa dipakai buat mengakses materi, tugas & *project* menurut dosen yg bersangkutan. *E-learning* bisa didefinisikan menjadi fasilitas & dukungan pembelajaran menggunakan memanfaatkan Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK). *E-learning* adalah suatu jenis metode belajar mengajar yg memungkinkan tersampainya materi ajar ke murid menggunakan memakai media internet, intranet, atau media jaringan personal komputer lainnya. *E-learning* merujuk dalam penggunaan teknologi internet yang bisa mengirimkan serangkaian solusi yg bisa menaikkan pengetahuan & keterampilan. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa *E-learning* adalah sistem pembelajaran melalui media *online* menggunakan pemanfaatan teknologi informasi & komunikasi yg digunakan buat membicarakan bahan atau bahan ajar menurut dosen pada mening- katkan pengetahuan & keteram- pilan mahasiswa. “*E-learning* tersusun menurut 2 bagian, yaitu 'e' yg adalah singkatan menurut 'electronica' & 'learning' yg berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran menggunakan meng- pakai jasa donasi perangkat elektronika. Jadi pada aplikasi- nya, *e-learning* memakai jasa audio, video atau perangkat Komputer atau kombinasi menurut ketiganya” (Amelia. B, 2018) Kegunaan *E-learning* tidak dilepas menurut penggunaan internet, pemanfaatan *E-learning* pada proses perkuliahan pada mana dosen & mahasiswa harus memakai & memanfaatkan *E-learning* menjadi wadah untuk mengembangkan informasi terkait materi perkuliahan, tugas, kuis & lembaga diskusi. Salah satu tujuan penerapan *E-learning* pada perkuliahan untuk menaikkan motivasi belajar mahasiswa sebagai akibatnya prestasi belajar akan semakin baik hasilnya. E-KNOWS (*Electronic Knowledge Sharing*) merupakan implementasi pendidikan jarak jauh dalam perjuruan tinggi yg bertujuan buat melakukan pemerataan akses terhadap pembelajaran yg bermutu. Dengan sistem pembelajaran daring, E-KNOWS menaruh peluang bagi mahasiswa menurut satu perguruan tinggi eksklusif buat bisa mengikuti suatu mata kuliah bermutu eksklusif menurut perguruan tinggi lain & output belajarnya bisa diakui sama sang perguruan tinggi pada mana mahasiswa tadi mendaftar. “Komunikasi 2 arah dalam acara kuliah antara dosen & mahasiswa akan semakin baik lantaran semakin banyaknya pilihan media komunikasi yg tersedia. Media komunikasi yg memungkinkan in- struktur atau dosen menaruh perkuliahan secara pribadi melalui video conference atau rekaman. Kemudian, dalam proses selanjutnya, mahasiswa bisa memutar balik video atau rekaman tadi berulang kali menjadi materi pembelajaran jika terdapat materi yg susah buat dipahami mahasiswa.” (Efendi. D., Wahidy. A, 2019)

Blended Learning

Blended Learning adalah gabungan keunggulan pembelajaran yg dilakukan secara tatap muka & secara impian. *Blended learning* merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yg menggabungkan aneka macam cara penyampaian, contoh pengajaran, & gaya pembelajaran, memperkenalkan aneka macam pilihan media obrolan antara fasilitator menggunakan orang yg menerima pedagogi. *Blended learning* pula menjadi sebuah kombinasi pedagogi pribadi (*face-to-face*) & pedagogi daring akan tetapi lebih daripada itu menjadi elemen menurut hubungan sosial. Di pada contoh *Blended Learning* hubungan secara pribadi berupa diskusi pribadi pada proses belajar mengajar. “Adanya perkuliahan menggunakan *Blended Learning* maka jadwal kuliah akan fleksibel sebagai akibatnya mahasiswa bisa menyeimbangkan aktivitas akademik & non akademik.” (Efendi. D., Wahidy. A, 2019).

Nation Konstruktivisme

Nation Konstruktivisme merupakan pembaharuan teori belajar menggunakan pergeseran-pergeseran yg terjadi, lantaran adanya kemajuan teknologi liputan & komunikasi merupakan 2 hal yg sangat sejalan & saling memperkuat. Konstruktivisme & teknologi personal komputer secara terpisah juga beserta sudah menunjukkan peluang-peluang baru pada proses mengajar & belajar baik pada ruang kelas, belajar jeda jauh, juga belajar berdikari. Suatu liputan bisa memecahkan ma- keliru & menarik konklusi yg relevan pada mana personal komputer pada hal ini akan berperan buat menaruh layanan melalui proses mengumpulkan & mengkompilasi informasi, inquiry & kolaborasi. “Gagasan & prinsip-prinsip belajar yg terdapat dalam Nation Konstruktivisme memiliki akibat yg begitu eksplisit mengenai perlunya lingkungan belajar yg pada dukung sang teknologi.” (Prawiradilaga, D.S., Siregar. E., 2007) Kehadiran endemi *COVID-19* berdampak pada majemuk sector, pada penelitian ini serius dalam sektor Pendidikan. Menurut World Health Organization (WHO) bermula menggunakan keramaian pemberitaan tentang virus *COVID-19*, yakni novel coronavirus yg dinamakan Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus dua (SARS-Covid), dalam Desember 2019 pada kota Wuhan, Cina, lebih tepatnya mempunyai keterkaitan menggunakan pasar grosir pada Wuhan pada mana pasien *COVID-19* yg mengalami tanda-tanda misalnya gangguan pernapasan akut misalnya demam, batuk, bahkan sesak napas, awalnya asal menurut pedagang, karyawan pasar atau pengunjung regulernya. “coronavirus atau virus baru menurut famili corona ini bisa beredar hanya pada hitungan menit melalui droplets atau bahkan menggunakan menyentuh bagian atas suatu benda yg sebelumnya sudah mengalami hubungan menggunakan seseorang yg mengalami kasus pernapasan” (Toquero, 2020).

Dilakukan penarikan sampel lingkungan yg menandakan output bahwa pasar pada Kota Wuhan mempunyai kiprah pada amplifikasi awal coronavirus ini. Kemudian penutupan pasar terjadi dalam 1 Januari 2020 & WHO menetapkan kedaruratan kesehatan rakyat global dalam lepas 30 Januari 2020. Penyebaran SARS-Covid ini menyebar luas ke penjuru global, termasuk pada Indonesia yg mengumumkan 2 perkara pasien positif *COVID-19* dalam dua Maret 2020. Sejak itu, terjadi kenaikan pasien positif bahkan nomor kematian yg pada sebabkan coronavirus yg mendorong Presiden Joko Widodo buat mengeluarkan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) demi mencegah & mengurangi penyebaran *COVID-19* dalam akhir Maret 2020. Berlakunya PSBB mengakibatkan restriksi kegiatan-kegiatan masyarakat pada luar lingkungan. Istilah perkuliahan online marak digunakan rakyat pendidikan, didukung menggunakan penggunaan indera-indera digital & internet yg sebagai perindikasi peralihan metode bekerja. Dunia Pendidikan ikut dituntut buat menyesuaikan menggunakan situasi & syarat yg ditimbulkan sang pandemi *COVID-19*. Walaupun generasi belia waktu ini mahir memakai teknologi, khususnya tek- nologi digital, tetapi pembagian teknologi hanya terbatas tentang akses atau penggunaan teknologi, akan namun tentang kemampuan mengintegrasikan teknologi digital pada praktik sosial yg bermakna sebagai akibatnya mendapatkan manfaat menurut praktik sosialnya. Oleh karenanya, Penting bahwa generasi belia mengadopsi perilaku kritis & agresif terhadap teknologi digital, yaitu mereka wajib secara kritis mem- pertimbangkan bagaimana hal itu mampu & seharusnya mendapat keadaan waktu ini (Iivari, et al., 2020).

Sarana Pendidikan & pendidik turut membutuhkan wawasan & praktik pada pemanfaatan teknologi digital. Sebagaimana menggunakan adanya PSBB membatasi bahkan melarang adanya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara pribadi. Semua aktivitas dialihkan pada tempat tinggal menggunakan memakai teknologi digital & internet. Thomas L. Friedman memprediksi bahwa kedepannya perkuliahan masha- murid relatif duduk pada depan computer yg tersambung

ARTIKEL

menggunakan jaringan internet pada mana saja, telah mampu melakukan proses perkuliahan walaupun nir menyatakan secara khusus dampak *COVID-19*, hanya komentar yg sangat populer darinya, yaitu pernyataan bahwa “The World Is Flat”. Hal ini memberitahuakn semakin usang , border suatu negara menggunakan negara lain semakin menghilang. Termasuk pendidikan bisa dirasakan sang seluruh orang melalui proses belajar mengajar menggunakan internet keliru satunya perkuliahan online, sebagai akibatnya mendorong para dosen & mahasiswa lebih kreatif & efektif dan membentuk jaringan yg luas menggunakan aneka macam orang baik sebidangnya juga interbidang pada aneka macam belahan global. (Agus Kusnayat. A, et al., 2020). Kemajuan teknologi liputan & komunikasi yg sedemikan pesat menyebabkan peluang yg lebih akbar bagi perkuliahan buat mengeksplorasi aneka macam data liputan sebagai akibatnya bisa membangun pengetahuan menggunakan donasi media internet juga membangun lingkungan belajar yg bisa menyediakan aneka macam ragam opsi yg bisa menstimulasi perkuliahan atau pembelajaran buat mengoptimalkan potensi kognitif, afektif & psikomotorik, secara pribadi akan mensugesti tugas pendidik juga siswa, pada KBM. Berdasarkan uraian tadi diatas, kasus perkuliahan online pada masa pandemi *COVID-19* dibutuhkan taktik pembelajaran yg baik, pada hal ini menggunakan teknologi pendidikan menjadi aplikasi menurut sistem informasi sangat dibutuhkan baik sang pendidik juga siswa pada KBM secara online, karenanya yg sebagai perseteruan pada penelitian ini merupakan “Bagaimana Teknologi Pendidikan & Sistem Informasi bisa dilaksanakan pada perkuliahan online dimasa pandemi *COVID-19*?” Tujuan penulisan buat menyelidiki & mengetahui pentingnya teknologi pendidikan & sistem liputan bagi pendidik & siswa pada melaksanakan perkuliahan online pada masa pandemi *COVID-19*.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai analisa *descriptive content analysis study*. Metode ini memakai analisis isi yg dimaksudkan buat menggambarkan isi menurut suatu liputan atau teks eksklusif (Munirah, 2005) analisis dilaku- kan dalam aneka macam artikel ilmiah terkait menggunakan perkuliahan online pada masa pandemi *COVID-19*, baik menurut buku, artikel ilmiah yg diperoleh melalui jurnal-jurnal dan menurut asal lain yg terdapat hubungannya menggunakan perseteruan, lalu pada susun pada penulisan secara sistematis & dari kaidah ilmiah, penyajian goresan pena berupa uraian atau deskripsi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbicara mengenai teknologi Pendidikan menjadi aplikasi menurut sistem liputan (teknologi liputan & komunikasi) pada perkuliahan online pada masa pandemi *Covid-19*, nir bisa dipungkiri lantaran adanya peradaban insan gelombang ke 3 sang Alvin Toffler dianggap menjadi rakyat infor- masi lantaran peradaban inilah lalu awal keluarnya rakyat yg sebagian akbar anggotanya berakibat liputan menjadi keliru satu kebutuhan primer pada pada hidupnya, melalui media elektronika menggunakan istilah lain internet. Ada suatu keyakinan bahwa internet mem- berikan kesempatan luas & terciptanya yg dianggap sang Kenichi Ohmae menjadi “*The Borderless World*”(Dunia Tanpa Batas).

Menurut Ohmae (pada Budiyanto, 1991) batas-batas geografi & politis negara bangsa relevan & tidak diperlukan lagi. Teknologi membarui sistem pengiriman liputan misalnya internet, berakibat pesan diseminasikan secara instan & cepat, sifat internet yg bergerak maju, berakibat media online yg berbasis internet membicarakan pesan secara cepat, sebagai akibatnya jumlah informasi menjadi majemuk. Hal inilah yg mengakibatkan asal informasi tersedia bagi

ARTIKEL

siapa pun yg mencarinya buat membarui respons audien terhadap media (Nasionalita. K, 2014). Media ini akan bisa terealisasi menggunakan baik sinkron fungsinya, jika terdapat infrastruktur yg memadai apalagi dihubungkan menggunakan geografi Indonesia. Pemerintah sudah berusaha menggunakan keras buat menaruh pelayanan liputan & komunikasi bagi semua daerah pada Indonesia yg mencakup Waktu Indonesia Barat (WIB), Waktu Indonesia Tengah (WITA), & Waktu Indonesia Timur (WIT) melalui Palapa Ring. Dari sisi leadership yg menginisiasi proses buat pembangunan Palapa Ring perencanaan pembangunan *Palapa Ring* yang tertuang pada Peraturan Presiden Nomor 96 Tahun 2014 diinisiasi sang pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Kemudian inisiasi tadi diteruskan sang pemimpin berikutnya yaitu dalam masa pemerintahan Presiden Joko Widodo. Pada masa pemerintahan ini ditetapkan skema yg baik pada mana masih ada pembagian resiko antara pemerintah & partikelir. Menteri Kominfo ditunjuk menjadi Penanggung Jawab Proyek Kerjasama (PJPK). (Oniwati. S & Juwono. V, 19, 2019). Dengan misi “Merdeka Sinyal” demi menyatukan Indonesia melalui internet, dalam lepas 14 Oktober 2019, Presiden Indonesia, Joko Widodo me- resmikan pengoperasian Proyek *Palapa Ring*.

Keadaan insfratruktur Indonesia masih mengalami kekurangan konektivitas termasuk 149.400 titik layanan publik yakni terdiri menurut wahana Pendidikan, pemerintah wilayah bahkan fasilitas Kesehatan. Wilayah-daerah yg mengalami hal ini dikenal menggunakan kata 3T (Tertinggal, Terdepan & Terluar) (Siswadi, 2020). Kenyataan ini mengundang tuntutan public terhadap pemerintah buat menjawab & me- ngatasi problem keterbatasan komunikasi pada daerah mereka. Penyediaan satelit sebagai keliru satu jawaban & solusi yg diberikan pemerintah pada menangani daerah-daerah 3T. Pengoperasian satelit Palapa Ring diperlukan bisa menjawab tantangan geografis Indonesia buat menyediakan jaringan terrestrial secara menyeluruh. Dengan luasnya daerah negara Indonesia, Palapa Ring akan mencakup daerah-daerah yg dibagi sebagai 3 kategori, Barat (Provinsi Riau, Kepulauan Riau, Provinsi Jambi & Provinsi Kalimantan Barat), Tengah (Provinsi Sulawesi Utara, Provinsi Sulawesi Tengah, Provinsi Sulawesi Tenggara, Provinsi Maluku Utara & Provinsi Kalimantan Timur), & Timur (Provinsi Nusa Tenggara Timur, Provinsi Maluku, Provinsi Papua, & Provinsi Papua Barat) (Siswadi, 2020). Kini pada pada peradaban ketiga, pada mana teknologi mempunyai kiprah krusial pada aspek kehidupan insan, terutama kebutuhan buat mengakses & mendistribusikan liputan dan berkomunikasi, dibutuhkan wawasan dan wahana yg mendukung pada memenuhinya. Masyarakat Indonesia waktu ini seing dimasukkan pada katagori digital society (rakyat digital), yakni rakyat yg pada menjalankan aktivitasnya terpaku menggunakan teknologi digital. Terlebih menggunakan syarat pandemi *COVID-19* yg melanda global, memaksa setiap orang buat mengakses teknologi digital, memindahkan dokumen fisik sebagai arsip digital, berkomunikasi tatap muka sebagai online conference atau rendezvous online bahkan berbelanja barang dan kuliner secara fisik beralih memakai pelaksanaan online, pada mana hal-hal tadi bisa dilaksanakan menggunakan dukungan internet. (Siswadi, 2020).

Perkembangan yg bergerak maju menuntut efisiensi & efektivitas dalam setiap orang. Kehadiran teknologi & internet yg mendukung semestinya dimanfaatkan secara optimal terutama buat pembangunan setiap individu & lingkungan sekitarnya. Sarana yg mendukung mampatut insan buat sebagai kreatif & inovatif. Jangkauan internet yg bisa mencakup setiap pelosok wilayah geografi pada Indonesia, didampingi menggunakan penyuluhan wawasan tentang teknologi & internet akan mempermudah rakyat Indonesia mengakses liputan & berkomunikasi melalui aneka macam media teknologi digital, berakibat individu yg interaktif

menggunakan satu sama lainnya. Sepanjang transformasi digital berproses secara bergerak maju, aneka macam macam pelaksanaan atau media bermunculan. Dalam bidang Pendidikan, pada dorong menggunakan situasi pandemi *COVID-19* pada Indonesia, bermunculan pelaksanaan & wahana online buat mendukung aktivitas belajar mengajar secara digital & impian yg memakai aneka macam metode mengajar menggunakan konten-konten inovatif misalnya pedagogi memakai gambar, audio, animasi, video, & electronic book (*e-book*) atau kitab elektronika (Siswadi, 2020). Internet yg memungkinkan manusia buat beraktivitas pada global maya tanpa batas, menghadirkan aneka macam keunggulan pada global Pendidikan. Pembelajaran secara digital mempunyai dampak yg menguntungkan dan merugikan pada beberapa aspek. Menguntungkan karena bisa berkontribusi pada meminimalisir individu-individu yg nir melanjutkan pendidikan, meningkatkan kinerja energi kependidikan pada wilayah-wilayah yg sulit dijangkau yg sekaligus mengurangi kesenjangan Pendidikan antara siswa yg berada pada wilayah terpelosok & terpencil menggunakan siswa yg berlokasi pada perkotaan, dan menggunakan teknologi & internet yg menunjang, pendidikan secara impian bisa dilakukan pada mana saja & kapan pun. Sedangkan dampak yg merugikan ditinjau menurut bagaimana siswa acap kali terdistraksi saat KBM impian berjalan, persiapan pedagogi lebih usang menggunakan penyiapan materi yg sebelumnya memakai kitab fisik dialihkan sebagai digital lalu pembuatan link (tautan) pertemuan, absensi & tugas secara impian, masih ada kesempatan terjadinya pelanggaran Hak Atas Kekayaan Interlektual (HAKI) atas karya pendidik dan penyalahan penggunaan teknologi.

Pendidikan secara impian melalui media online menggunakan memanfaatkan jaringan internet yg bisa mengakses pelaksanaan mengajar misalnya, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom*, *WhatsApp group*, dan *Youtube* yg menyediakan fitur *live chat* antara pendidik & siswa menaruh keleluasaan ketika & lokasi pedagogi. Namun, menggunakan penemuan & variasi pelaksanaan & media yg ditawarkan tidaklah mengklaim proses pedagogi akan berjalan lancar atau bahkan lebih baik dibandingkan menggunakan KBM secara pribadi. Hal ini tergantung menurut situasi & syarat dan taktik pembelajaran yg dibentuk sang pendidik. Kesuksesan proses KBM tidak luput menurut bagaimana individu menurut pendidikan mendapat konten & metode yg disuguhkan sang pendidik. Menurut Nakayama (Dewi, 2020) walau mudahnya pengaksesan literatur elektronik pada *e-learning*, tetapi lantaran lingkungan belajar & ciri individu siswa mengindikasikan bahwa nir seluruh akan berhasil pada menjalankan & mendapat pembelajaran online. Tidak sedikit kendala pula dialami sang energi pendidik sekaligus institusi Pendidikan. Pembelajaran jeda jauh yg menuntut pendidik buat mengenal perlengkapan teknologi & fitur-fitur digital supaya bisa berlang- sungnya KBM dipercaya relatif melelahkan, terutama bagi mereka, para pendidik yg kurang bisa buat tahu & mengoperasikan teknologi digital, sebagai akibatnya membutuhkan asisten atau bantuan pada mempersiapkan & melaksanakan pembelajaran secara impian. Persiapan materi KBM digital pula sebagai informasi tersendiri yakni memakan ketika relatif usang dibandingkan menggunakan materi KBM sebagaimana normalnya. Pemberian tugas atau kuis-kuis secara digital dalam setiap sesi KBM sebagai sebuah tantangan bagi pendidik karena dalam prakteknya, tugas & kuis digital membatasi pendidik buat menulis instruksi tekstual secara khusus & komprehensif bagi siswa yg mengerjakan pada tempat tinggal masing-masing. Juga, pada memperisapkan tautan pembelajaran, pada mana beberapa pelaksanaan melibatkan dominasi *coding* (*Google Form*) yg terbilang rumit.

Dalam pembelajaran jeda jauh, pendidik wajib bisa meramalkan apa yg akan sebagai tantangan bagi siswa & bagaimana solusi yg sempurna buat mengatasinya. Oleh karenanya, marak

diadakan konferensi atau pertemuan secara impian antara pendidik & institusi pada menjawab problem yg terdapat tentang pembela- jaran secara impian memakai zoom & youtube. Migrasi menurut sistem Pendidikan yg tradisional, yakni melalui tatap muka menuju ke sistem Pendidikan yg lebih terkini menggunakan pemanfaatan teknologi digital dan secara online diharuskan terjadi bagi energi pendidik sekaligus institusi Pendidikan Bao, (2020) Di Indonesia, baik pendidik menurut institusi partikelir ataupun institusi negeri, keduanya mengalami tantangan pada melaksanakan pembelajaran secara online, terlebih dimulainya sistem pem- belajaran online terbilang singkat & kurang penyuluhan sebagaimana mestinya. Pendidik memerlukan penyesuaian pada rutinitas baru, bernegosiasi tentang ketika KBM beserta siswa atau bahkan orang tua menurut siswa, menciptakan perencanaan pem- belajaran secara mingguan buat setiap siswa, dan menilai & melakukan penilaian pekerjaan menurut setiap siswa. Salah satu tantangannya merupakan kurangnya asal daya yg konkret & fisik pada tempat tinggal siswa, pada mana umumnya telah disiapkan sang institusi pada sekolah atau kampus masing-masing. Hal ini menciptakan ke 2 pihak, pendidik & institusi buat hadir menggunakan solusi yg bisa mengatasi problem tadi. Seperti halnya pada kelas praktek, institusi akan mengundang balik para siswa ke sekolah atau kampus menggunakan jumlah yg terbatas demi mencegah penyebaran pandemi *COVID-19* & dibuatkan shift buat setiap siswa yg akan melangsungkan kelas praktek menggunakan peringatan setiap individu pada ruangan mengikuti kebijakan & rapikan anggaran sterilisasi buat pencegahan *COVID-19* (cuci tangan menggunakan sabun atau sanitizer, pemakaian masker & face shield, menjaga jeda). “Pembelajaran melauai teknologi digital secara impian menggunakan pemanfaatan jejaring internet atau online sudah melanda global Pendidikan bagaikan tsunami” (Goldschmidt & Msn, 2020). Fleksibilitas pada menentukan ketika & lokasi tentu sangat dirasakan pada pembelajaran secara impian menggunakan pemanfaatan metode-metode & konten-konten yg variatif pada aplikasi KBM yg bisa membantu pendidik & siswa terkoneksi satu sama lainnya. Dalam aneka macam hambatan & kesulitan selama proses Pendidikan secara online maka dibutuhkan penilaian menurut pendidik demi melengkapi & mengisi aspek Pendidikan misalnya proses pengetahuan, moral, keterampilan, kecerdasan & estetika (Dai & Lin, 2020).

Perkuliahan online menjadi solusi yg dibutuhkan sang pendidik & siswa pada masa pandemi *Covid-19* menggunakan pelaksanaan yg terdapat pada mana masing-masing pendidik mempunyai stra- tegi pada proses kuliah online, agar tidak cepat membosankan misalnya pada penggunaan pelaksanaan Zoom dikolaborasikan menggunakan audio & visual yg mendukung materi perkuliahan. Jika perkuliahan berjalan selama 150 mnt equivalent 3 satuan kredit semester, maka tugas pendidik buat membagi ketika sebagai 50 mnt penyampaian materi memakai presentasi digital bersamaan menggunakan penyanggan video, kemudian dilanjutkan 50 mnt anugerah ruang interaktif (tanya-jawab & diskusi) antara pendidik & siswa, begitu jua pada antara siswa, lalu 50 menit terakhir tugas pada bentuk kuis digital menggunakan memanfaatkan pelaksanaan Google Form, yg mendukung buat berbagi tautan berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yg disampaikan sang pendidik dalam sesi perkuliahan tadi. Kuis-kuis & diskusi interaktif dimaksudkan menjadi motivasi buat siswa agar bisa lebih menghargai ketika & bisa berpikir kreatif dan inovatif pada memanfaatkan teknologi demi kemajuan ilmu pengetahuan. Seiring menggunakan perkembangan tek nologi pembelajaran ini, maka PJJ berbasis internet dalam dasarnya disukai sang generasi Z. Generasi ini pula acapkalikali dianggap menjadi generasi internet, meru- pakan anak-anak yg lahir tahun 1995-2009, generasi ini lahir dalam jaman teknologi semakin sophisticated sebagai akibatnya gaya belajarnya pun berbeda. Gaya belajar anak generasi Z yaitu menyukai audio- visual, bergantung

ARTIKEL

pada teknologi, gampang tahu model yg lebih akurat, konkrit & bermanfaat. Sehingga tujuan menurut pembelajaran perkuliahan online bisa tersampaikan menggunakan baik, maka keliru satu penemuan yg dipakai merupakan memakai media online secara bijak, sinkron menggunakan tujuan pembelajaran. Dengan demikian pendidik berperan menjadi motivator, fasilitator & supervisor untuk menjadikan dampak sosial lebih meluas dan efektif.

E. SIMPULAN

Teknologi Pendidikan pada hal ini merupakan teknologi yang tidak bisa dipisahkan pada perkuliahan online pada masa pandemi *COVID-19* lantaran penyebaran SARS-Covid19 ini menyebar luas ke penjuru global, termasuk pada Indonesia yg mengumumkan 2 pasien positif *COVID-19* dalam dua Maret 2020. Sejak itu, terjadi kenaikan pasien positif bahkan nomor kematian yg pada sebabkan coronavirus yg mendorong Presiden Joko Widodo buat mengeluarkan kebijakan restriksi sosial berskala akbar (PSBB) demi mencegah & mengurangi penyebaran *COVID-19* dalam akhir Maret 2020. Berlakunya PSBB mengakibatkan restriksi kegiatan-kegiatan masyarakat pada luar lingkungan tempat tinggalnya. Istilah Working From Home (WFH) marak digunakan rakyat menggunakan penggunaan digital & internet yg sebagai peralihan metode bekerja. Dunia pendidikan ikut dituntut menyesuaikan menggunakan situasi & syarat yg ditimbulkan sang pandemi *COVID-19*. Pendidikan secara impian melalui media online yg memanfaatkan jejaring internet bisa pada lakukan menggunakan mengakses pelaksanaan mengajar misalnya, Google Classroom, Google Meet, Zoom, Whats App group ,dan Youtube yg menyediakan wahana live chat antara pendidik & siswa menaruh keleluasaan ketika & lokasi pedagogi. Namun, menggunakan penemuan & variasi pelaksanaan & media yg ditawarkan tidaklah mengklaim proses pedagogi akan berjalan lancar atau bahkan lebih baik dibandingkan menggunakan KBM secara pribadi. Hal ini tergantung menurut situasi & syarat dan taktik pembelajaran yg dibentuk sang pendidik. Seperti halnya pada kelas praktek, institusi akan mengundang balik para siswa ke sekolah atau kampus menggunakan jumlah yg terbatas demi mencegah penyebaran pandemi *COVID-19* & dibuatkan shift buat setiap siswa yg akan melangsungkan kelas praktek menggunakan peringatan setiap individu pada ruangan mengikuti kebijakan & rapikan anggaran sterilisasi buat pencegahan *COVID-19*. Kesesuaian ini akan berdampak secara sosial pada umumnya sehingga pendidikan di Indonesia akan semakin berjalan kearah yang lebih baik.

REFERENSI

- Basrie, B., & Yusnita, A. (2018). Membangun Sistem Informasi E-learning Perkuliahan STMIK Wicida Samarinda. *Sebatik*, 22(1), 10-14.
- Dewi Salma Prawiradilaga; Siregar, Eveline; Universitas Negeri Jakarta. (2007). *Mozaik teknologi pendidikan* / Dewi Salma Prawiradilaga, Eveline Siregar. Jakarta : Kencana.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.

ARTIKEL

- Gani, A.G. (2018) . e-Learning Sebagai Peran Teknologi Informasi Dalam Modernisasi Pendidikan. JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma 3 (1), 1-19
- Green,Lelia.2002. Communication, Technology and Society. Sage Publications:London Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life–How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. International Journal of Information Management, 55, 102183.
- Kusnayat, A., Muiz, M. H., Sumarni, N., Mansyur, A. S., & Zaqiah, Q. Y. PENGARUH TEKNOLOGI PEMBELAJARAN KULIAH ONLINE DI ERA COVID-19 DAN DAMPAKNYA TERHADAP MENTAL MAHASISWA.
- Munirah, F. (2015). Analisis Isi Deskriptif Rubrik “ Xp Re Si ” Harian Kaltim Post Periode Maret-April 2013. EJurnal Ilmu Komunikasi, 3(1), 186–197.
- Nasionalita, K. (2014). Relevansi teori agenda setting dalam dunia tanpa batas. Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna, 5(2), 156-164.
- Ohmae, Kenichi. The Boarderless World yang telah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh FX Budiyanto.1991. Dunia Tanpa Batas. Jakarta : Binarupa Aksara
- Tahir, H. (2013). ‘NOUVEAU INFORMATION POOR’DALAM PERADABAN GELOMBANG KETIGA (Fenomena Masyarakat Miskin Informasi di Kawasan Timur Indonesia). Profetik: Jurnal Komunikasi, 6(1).
- Susanti, S. O., & Juwono, V. (2019). Collaborative Governance: Proyek Penyelenggaraan Jaringan Tulang Punggung Serat Optik Palapa Ring di Indonesia Tahun 2016- 2019. Publik (Jurnal Ilmu Administrasi), 8(1), 12-23.
- Toquero, C. M. (2020). Challenges and Opportunities for Higher Education Amid the COVID-19 Pandemic: The Philippine Context. Pedagogical Research, 5(4).
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education : A case study of Peking University. March, 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>
- Dai, D., & Lin, G. (2020). Online Home Study Plan for Postponed 2020 Spring Semester during the COVID-19 Epidemic: A Case Study of Tangquan Middle School in Nanjing, Jiangsu Province, China. SSRN Electronic Journal. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3555539>
- Goldschmidt, K., & Msn, P. D. (2020). The COVID-19 pandemic : Technology use to support the wellbeing of children. Journal of Pediatric Nursing, xxxx, 3–5. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013>
- Siswadi, Gun Gun (2020). Transformasi Digital Di Bidang Pendidikan. BAKTI- KOMINFO. https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/materi/Transformasi_Digital_di_Bidang_Pendidikan_Gun_Gun_Siswadi.pdf