

Peran Teknologi Informasi Sebagai Solusi di Masa Pandemic COVID-19

(Seminar Online | Senin 20 April 2020)
AMIK Lamappapoleonro Soppeng

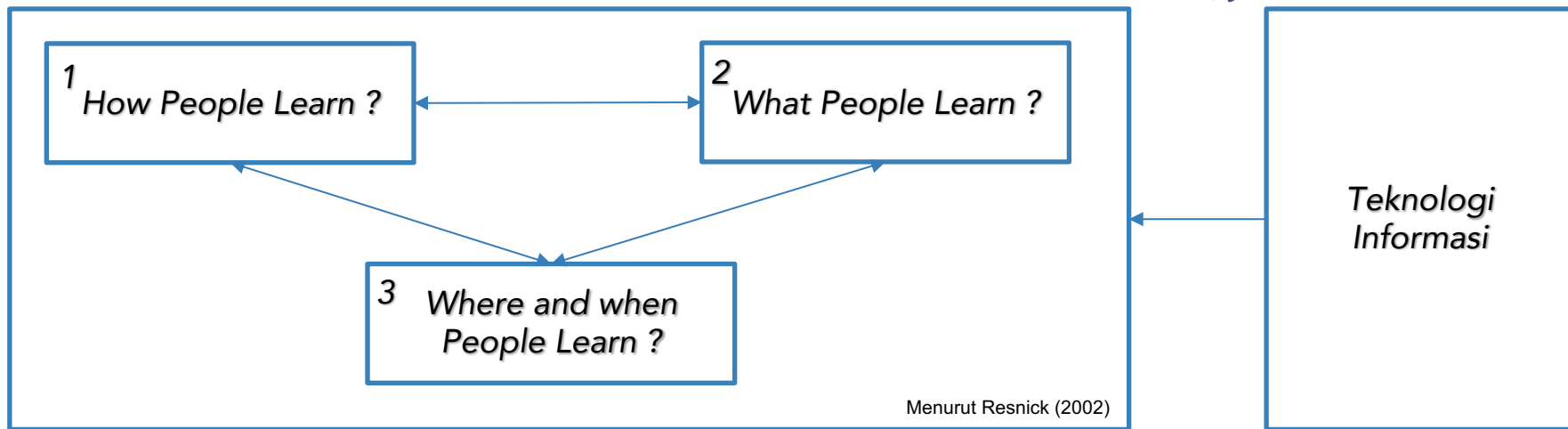


WAHYUDDIN S, S.Kom., M.Kom.

Dosen AMIK Lamappapoleonro Soppeng
"Alumni UNIKOM Bandung"



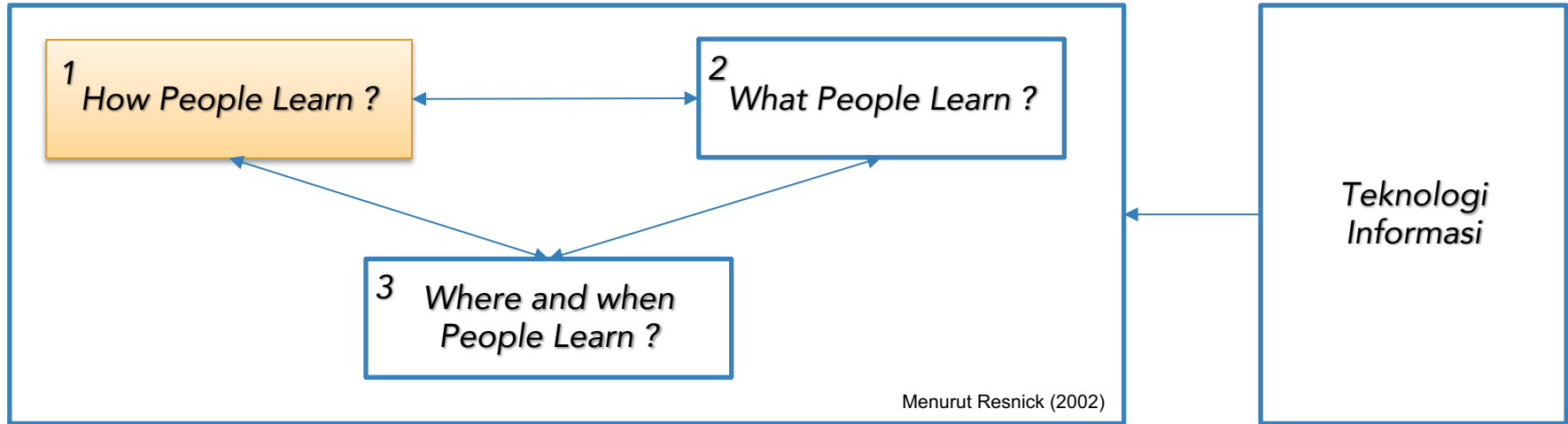
Peranan Teknologi Informasi



Masa Pandemic Covid-19



Peranan Teknologi Informasi



Menurut Resnick (2002)

Masa Pandemic Covid-19



Online Courses



1 **Whatsapp Group**

2 **Google Classroom**

3 **Sevima Edlink**

4 **Moodle**

5 **Edmodo**

6 **Schoology**

7 **YouTube**

1. **WhatsApp** Messenger menggunakan koneksi internet 3G, 4G atau WiFi untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain.
2. **Google Classroom** adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas.
3. **EdLink** adalah aplikasi yang membantu mahasiswa dan dosen dalam kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak yang memberikan fasilitas operasi untuk bisnis / fasilitas pengambilan keputusan manajemen
4. **Moodle** adalah sebuah aplikasi CMS eLearning berbasis website yang dapat merubah sebuah media pembelajaran offline ke dalam bentuk online (web based).
5. **Edmodo** adalah platform microblogging pribadi yang dikembangkan untuk guru dan siswa, dengan mengutamakan privasi siswa. Guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen.
6. **Schoology** adalah solusi sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang dirancang untuk kolaborasi antara semua jenis pelajar dan instruktur. Banyak digunakan dalam aplikasi yang bersifat perorangan ex : pengolah kata, spreadsheet, game, DBMS dan lain-lain.
7. **Youtube** bersifat fleksibel karena bisa ditonton dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja melalui smartphone, tablet ataupun komputer.



Video Conferencing



1

Skype

2

Google Meet

3

Cisco WebEx

4

GoToMeeting

5

Zoom

6

Join.Me

7

Ring Central

8

Clik Meeting

9

BlueJeans

10

Zoho

11

Amazon Chime

12

HighFive

13

AnyMeeting

14

UberConference

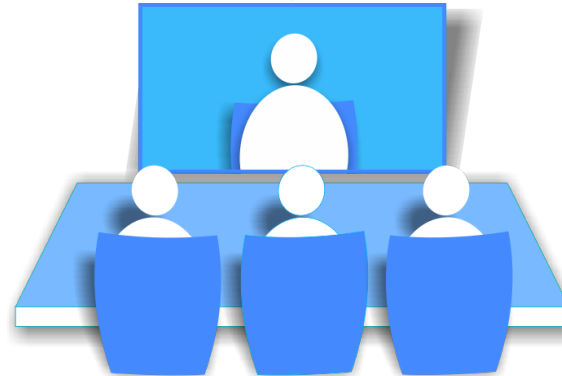


Instance Jitsi



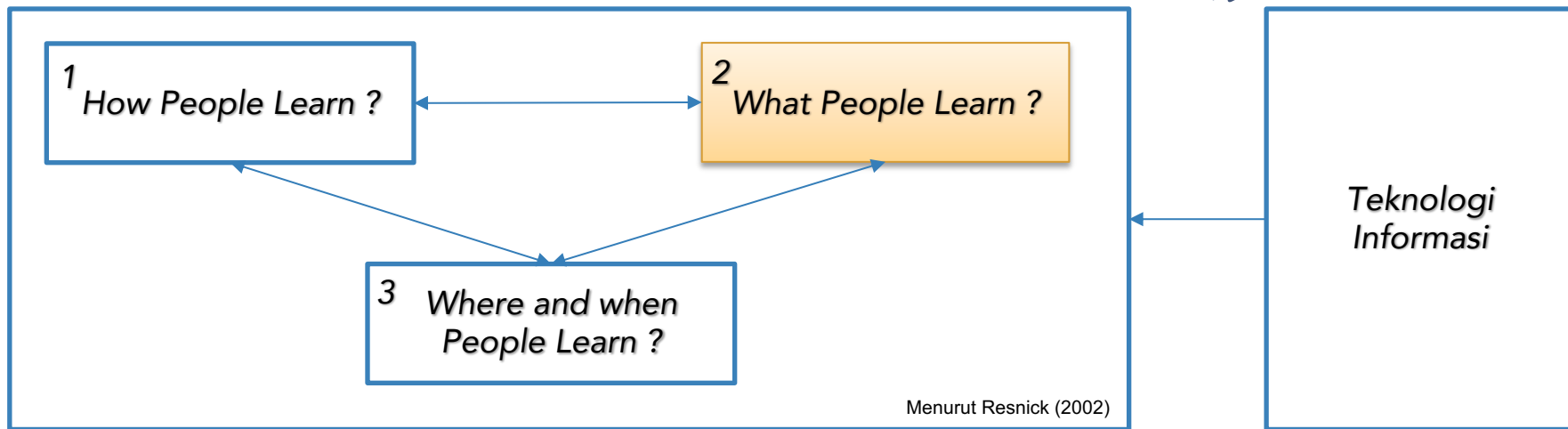
- 1 <https://meet.indobsd.id>
- 2 <https://meet.biznetgio.com>
- 3 <https://meet.juragan.net>
- 4 <https://meet.hts.net.id>
- 5 <https://juminten.narotama.ac.id>
- 6 <https://jitsi.libreoffice.id>
- 7 <https://guyub.alfatindo.net.id>

Jitsi Meet adalah platform open-source yang memungkinkan kamu untuk melakukan video conference dengan mudah





Peranan Teknologi Informasi

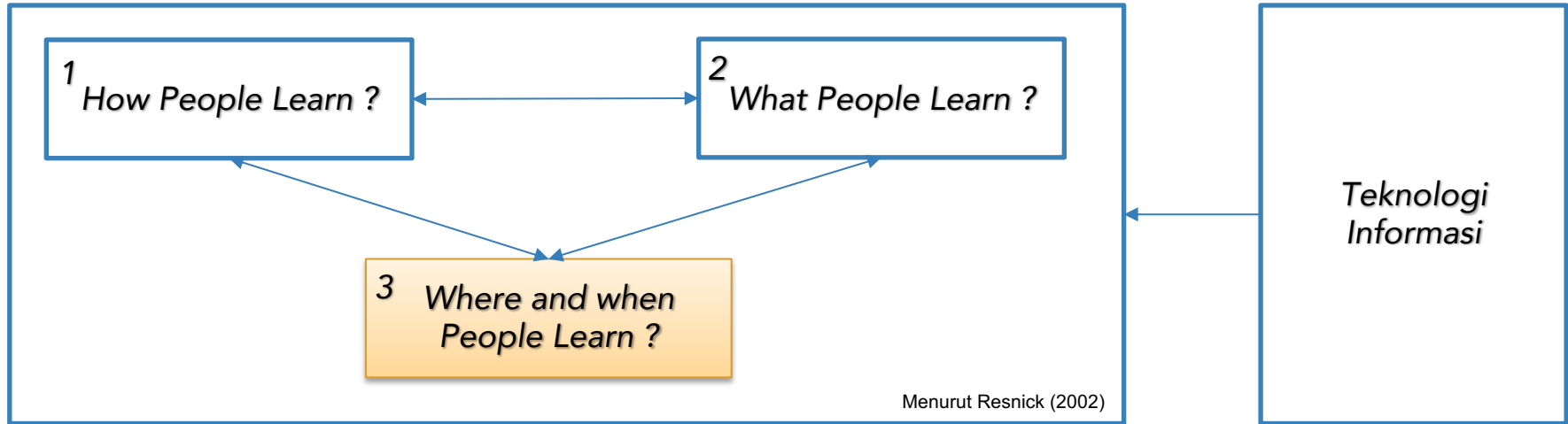


Menurut Resnick (2002)

Masa Pandemic Covid-19



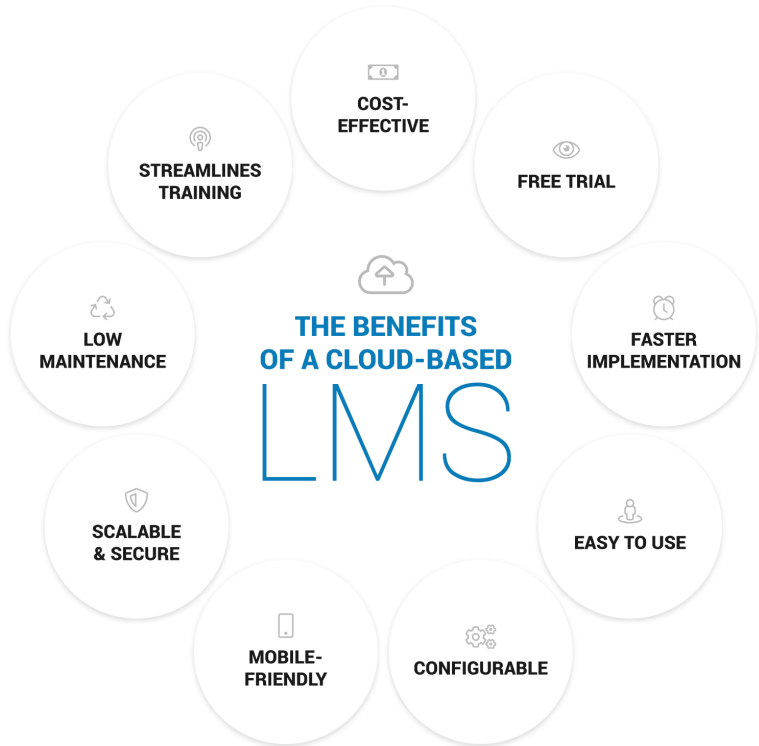
Peranan Teknologi Informasi



Masa Pandemic Covid-19



Learning Management System



Learning Management System (biasa disingkat LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (e-learning program), dan isi pelatihan. Sebuah **LMS** yang kuat harus bisa melakukan hal berikut: menggunakan layanan self-service dan self-guided.

Beberapa contoh LMS :

- 1 **WebCT (www.webct.com)**
- 2 **Blackboard (www.blackboard.com)**
- 3 **Macromedia Breeze**
- 4 **Fronter (www.fronter.no)**



Prinsip-prinsip Pedagogis



- 1 *Institutional Support*
- 2 *Course Development*
- 3 *Teaching and Learning*
- 4 *Course Stucture*
- 5 *Student Support*
- 6 *Faculty Support*
- 7 *Evaluation and Assessment*

Menurut **Institute for Higher Education Policy**, Amerika (dalam Govindasamy, 2002) terdapat tujuh parameter yang perlu diperhatikan dalam menerapkan e-learning yang mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis.

Pedagogi adalah ilmu atau seni dalam menjadi seorang guru. Istilah ini merujuk pada strategi pembelajaran atau gaya pembelajaran.



Keberhasilan E-Learning



Soekartawi (2003) mengidentifikasi bahwa keberhasilan implementasi e-learning sangat tergantung kepada penilaian apakah:

- (a) E-learning itu sudah menjadikan suatu kebutuhan
- (b) Tersedianya infrastruktur pendukung seperti telepon dan listrik
- (c) Tersedianya fasilitas jaringan internet dan koneksi Internet
- (d) Software pembelajaran (learning management system)
- (e) Kemampuan dan ketrampilan orang yang mengoperasikannya
- (f) Kebijakan yang mendukung pelaksanaan program e-learning.



Tujuan Pemanfaatan TI



Dalam konteks yang lebih luas, yaitu dalam manajemen dunia pendidikan, berdasar studi tentang tujuan pemanfaatan TI di dunia pendidikan terkemuka di Amerika, Alavi dan Gallupe (2003) menemukan beberapa tujuan pemanfaatan TI, yaitu :

- (1) Memperbaiki competitive positioning
- (2) Meningkatkan brand image
- (3) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran
- (4) Meningkatkan kepuasan siswa
- (5) Meningkatkan pendapatan
- (6) Memperluas basis siswa
- (7) Meningkatkan kualitas pelayanan
- (8) Mengurangi biaya operasi dan
- (9) Mengembangkan produk dan layanan baru.



Masalah Akibat Penggunaan IT



TI juga hadir dengan dialektika. Selain membawa banyak potensi manfaat, kehadiran TI juga dapat membawa masalah. Khususnya **Internet**, penyebaran informasi yang tidak mungkin terkendalikan telah membuka akses terhadap informasi yang tidak bermanfaat dan merusak moral. Karenanya, penyiapan etika mahasiswa juga perlu dilakukan. Etika yang terinternalisasi dalam jiwa mahasiswa adalah firewall terkuat dalam menghadang serangan informasi yang tidak berguna.



Masalah Akibat Penggunaan IT



I

Internet

II

Digital
Devide

III

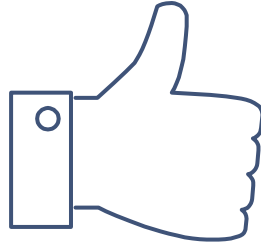
Literacy

IV

Awareness

V

Sustainable



SELESAI

wahyudipanegara@live.com

Website:
www.amiklps.ac.id